



dat

ENCONTRO DAT – VOL. 3 – 2021

ORGANIZADORES:

**Gilbertto Prado, Sérgio Nesteriuk
e Suzete Venturelli**

**ANAIS DE RESUMOS
E LINKS DE VÍDEOS**



ENCONTRO DAT – VOL. 3 – 2021

ORGANIZADORES:

**Gilbertto Prado, Sérgio Nesteriuk
e Suzete Venturelli**

**ANAIS DE RESUMOS
E LINKS DE VÍDEOS**



III ENCONTRO DAT - DESIGN, ARTE E TECNOLOGIA

Universidade Anhembi Morumbi
Programa de Pós-Graduação em Design | 2021

ANAIS

<https://ppgdesign.anhembi.br/eventos/>

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca UAM
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

E46a Encontro DAT - Design, Arte e Tecnologia (3. : 2021 : São Paulo, SP)

Anais de resumos e links de vídeos do III Encontro DAT - Design, Arte e Tecnologia 2021, São Paulo, SP [recurso eletrônico] / Organizadores, Gilberto Prado, Sérgio Nesteriuk, Suzete Venturelli. - São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2022.

59p.

Disponível em: <https://ppgdesign.anhembi.br/eventos/>
ISSN 2675-9004

1. Design. 2. Arte. 3. Tecnologia. 4. Universidade Anhembi Morumbi . 5. Programa de Pós-Graduação em Design.

CDD 741.6

Aline Ferreira de Oliveira - CRB 8/9601

III ENCONTRO DAT - DESIGN, ARTE E TECNOLOGIA

Universidade Anhembi Morumbi

Programa de Pós-Graduação em Design | 2021

ISSN 2675-9004

O Encontro DAT – Design, Art and Technology – Vol.3 – 2021 neste ano, ocorreu em conjunto com o III Colóquio Retina Internacional. Os autores e mesas dos anais abaixo assinalados são relativos ao Encontro DAT – Design, Art and Technology.

O Evento DAT – Design, Arte e Tecnologia, do Programa de Pós-Graduação em Design toda Universidade Anhembi Morumbi (UAM), tem por meta reunir pensadores de universidades nacionais e internacionais com foco específico nos setores culturais e tecnológicos criativos que desenvolvam pesquisas, projetos, ideias, inovação e atividades empreendedoras. Explora o potencial de diluir as fronteiras entre design, arte e tecnologia com referência específica para discutir a criatividade em design e tecnologia – examinando como a tecnologia digital é abordada pelos artistas e designers.

ORGANIZADORES

Gilbertto Prado, UAM – Universidade Anhembi Morumbi, Brasil;

Sérgio Nesteriuk, UAM – Universidade Anhembi Morumbi, Brasil;

Suzete Venturelli, UAM – Universidade Anhembi Morumbi, Brasil

COMISSÃO CIENTÍFICA

Adérito Fernandes Marcos, Universidade de São José, Macau, China

Ana Mae Barbosa, Universidade Anhembi Morumbi

Andréa Catrópa, Universidade Anhembi Morumbi

Christine Mello, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Cristiane Mesquita, Universidade Anhembi Morumbi

Emilio Martinez, Universidad Politecnica de Valencia, Espanha

Jorge La Ferla, Universidad de Buenos Aires

Marcos Mortensen Steagall, Auckland University of Technology, N.Z.

Mariela Yuregui, Universidad Nacional de Tres de Febrero, Argentina
Milton Sogabe, Universidade Anhembi Morumbi
Mirian Nogueira Tavares, Universidade do Algarve, Portugal
Reynaldo Thompson, Universidad de Guanajuato, México
Tirtha Mukhopadhyay, Universidad de Guanajuato, México

CAPA E DIAGRAMAÇÃO: Nelson Caramico
WEB DESIGN: Alessandro Cammilo

PROGRAMAÇÃO E LINKS PARA OS VÍDEOS DAS APRESENTAÇÕES

18/11

ABERTURA GERAL | 9h45 - 10h00

Gilbertto Prado, UAM / USP;

Sérgio Nesteriuk, UAM;

Suzete Venturelli, UAM / UnB

Link Vídeo: https://youtu.be/tO_ykNBCZn0

PALESTRA 1 | 10h00 – 10h50

Marta de Menezes, Instituto de Medicina Molecular, Lisboa

Coordenação: Rachel Zuanon, Unicamp

Link Vídeo: https://youtu.be/tO_ykNBCZn0

MESA REDONDA 1 | 11h00 – 12h30

Poéticas da Imagem

Claudia Pederson, Ithaca College, EUA (coordenadora)

Mariel Szlifman, Universidad de Buenos Aires

Tania Aedo, Cátedra Max Aub UNAM

Pat Badani, artista Canadá

Link Vídeo: <https://youtu.be/cSHpKSfdeoo>

MESA REDONDA 2 | 14h – 15h30

Processos e Poéticas Contemporâneas

Mario Ramiro, USP

Eduardo de Jesus, UFMG

Valzeli Sampaio, UFPA (coordenadora) Yara Guasque, UFSC

Link Vídeo: <https://youtu.be/KrDq9xYlyE>

MESA REDONDA 3 | A 15h30 - 17h00

Design, Arte e Tecnologia

Ana Amaral Rezende, UAM (coordenadora)

Daniela Garrossini, UnB

Monica Tavares; Juliana Henno, USP Rui Alão, UAM

Link Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=_e64jl5oOAE

MESA REDONDA 4 | B 15h30 - 17h00
Processos e Poéticas Contemporâneas 2

Clarissa Ribeiro, UNIFOR

Teófilo Augusto da Silva, UNIFESSPA/UnB

Rosangella Leote, UNESP

Silvia Laurentiz, USP (coordenador)

Link Vídeo: <https://youtu.be/S45ul8ZniYM>

PALESTRA 2 | 17h00 – 18h30

Ana Mae Barbosa, UAM/USP

Coordenação: Suzete Venturelli – UAM/UnB

Link Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=paE955ZrBKQ>

19/11

PALESTRA 3 | 9h

Jorge La Ferla – Universidad de Buenos Aires

Coordenação: Gilbertto Prado UAM/USP

Link Vídeo: <https://youtu.be/h2bKqPkew4Y>

MESA REDONDA 5 | 10h

Experimentações em Arte e Tecnologia

Angie Bonino, Peru

Rodrigo Alonso, Argentina

Jesus Fernando Monreal, Univ. Autónoma Metropolitana, MX

Reinaldo Thompson; Thirta Mukhopadhyay, Universidad de

Guanajuato, México

Link Vídeo: <https://youtu.be/IPsHyEnuxtw>

MESA REDONDA 6 | 11h30- 13h00

Digital e Pós-Digital

Fabrizio Poltronieri, Montfort University, UK

Francisco de Paula Barreto, UFBA

Marly Gonçalves, UAM (coordenadora)

Tania Fraga, Brasil

Link Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=s5Swj-Hptk0>

PALESTRA 4 | 14h00 – 15h00

Jader Rosa – Itaú Cultural

Coordenação: Gilbertto Prado, UAM/USP

Link Vídeo: <https://youtu.be/0g7o4lfizhl>

MESA REDONDA 7 | 15h – 16h30

Design, Cibertextualidade e Tipografia

Gisela Belluzzo, UAM (coordenadora)

Maria Ledesma, Universidad de Buenos Aires

Auresnede Pires, FAAP/FSM

Priscila Farias, USP

Link Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=0Vwgktq99es>

MESA REDONDA 8 | 15h – 16h30

Arte, Design e Tecnologia

Andréa dos Anjos Moreiras; Milton Sogabe, UAM (coord.)

Bruna Estevão da Silva; Mirtes Marins, UAM

Daniel Prazeres; Suzete Venturelli, UAM

Fábio Espíndola; Gisela Belluzzo, UAM

Link Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=kVeNdnE4qn0>

MESA REDONDA 9 | 16h30 - 18h00

Experimentações em Arte, Design e Tecnologia I

Emilio Martinez, Universidad Politecnica de Valencia

Livia Gabbai, USP Patricia Moran, USP

Tatiana Travisani, UAM (coordenadora)

Link Vídeo: <https://youtu.be/sBvIekcV46Y>

MESA REDONDA 10 | 16h30 - 18h00

Experimentações em Arte, Design e Tecnologia 2

Agda Carvalho, IMT (coordenadora)

Artur Cabral Reis, UnB

Bia Santos, Universidade de Zaragoza Karla Brunet, UFBA

Link Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=I3pYljzssNo>

MESA REDONDA 11 | C16h30 - 18h00

Arte, Design e Tecnologia 2

João Victor Brito dos Santos Carvalho; Yanaí Mendes, UAM

Nelson Caramico, Suzete Venturelli, UAM

Kacili Zuchinali; Andréa Catrópa, UAM (coordenadora)

Eliana Zmyslowski, Gilbertto Prado, Suzete Venturelli, UAM

Link Video: <https://www.youtube.com/watch?v=qZAYBoVWgfo>

MESA REDONDA 12 | A 18h00 - 19h30

Experimentos em Arte e Design

Maria Manuela Lopes, Universidade do Porto

Mauricio Trentin, designer Brasil

Nívia Barbosa, UAM

Marcus Bastos, PUCSP (coordenador)

Link Video: <https://www.youtube.com/watch?v=Tgm2AMFokK8>

MESA REDONDA 13* | B 18h00 - 19h30

Música, Arte e Tecnologia

Antenor Ferreira, UnB (coordenador)

Fernando Iazzetta, USP

Julian Jaramillo Arango, Universidad Javeriana, Colombia

Ricardo Dal Farra, Concordia University, Canadá Link

Vídeo: <https://youtu.be/l86P9Hexopo>

SUMÁRIO

SONHOS (Andréa Catrópa)	12
INTERATIVIDADE, ROBÓTICA E ARTE, DEPOIS DE ALTAMIRA (Artemis Sanchez Moroni)	14
REDES SUTIS. ENTRELAÇAMENTOS SENSÍVEIS NAS POÉTICAS CONTEMPORÂNEAS (CARLOS AUGUSTO MOREIRA DA NÓBREGA)	16
O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE NARRATIVA GRÁFICA ATRAVÉS DA MONTAGEM DA MEMÓRIA	18
AFTER REALISM, GAMES FROM THE GLOBAL SOUTH CLAUDIA COSTA PEDERSON)	20
CRIANDO UM SISTEMA DE CRIAÇÃO DE FORMAS (Daniel Seda)	21
DESIGN TRANSMÍDIA: PENSAMENTO PROJETUAL PARA EXPERIÊNCIAS POR MULTIPLATAFORMAS (DARIO MESQUITA)	23
O MANUSCRITO COMO RESISTÊNCIA E DIFERENCIAÇÃO (Gisela Belluzzo de Campos)	25
REFLEXÕES NO PROCESSO CRIATIVO DA OBRA GESTO (Grupo cAt: Milton Terumitsu Sogabe, Fernando Luiz Fogliano, Renato Hildebrand, Fábio Oliveira Nunes, Tiago Ive Pinheiro Lima Rubini, Rodrigo Dorta Marques, Soraya Cristina Braz Nunes, Bárbara Jacqueline Soares Milano, Caio Netto dos Santos.)	27
NO CAMINHO PARA O PÓS-PANDEMIA: INTERATIVIDADE E INTERAÇÃO SOCIAL NA ARTE E DESIGN ATIVISTA (Heloisa Oliveira, Suzete Venturelli)	29
PRÁTICAS COLABORATIVOS LABORATORIAIS EM REDE	31

IMÁGENES POSHUMANAS EN LOS PAISAJES ARTIFICIALES (Iliana Hernández-García)	33
A NARRATIVA COMO FERRAMENTA DE DESIGN DO ESPAÇO PÚBLICO (Jaime Martin Vega Rocabado, Suzete Venturelli, Gilbertto Prado).....	35
ARTE, DISEÑO, MEDIOS: MEMORIALES DE AMÉRICA LATINA (JORGE LA FERLA)	37
COMUM ARREVESADO (Luciana Ohira, Sergio Bonilha)	39
DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA NAS MÍDIAS DIGITAIS: INFORMAÇÃO, DESIGN E INTERAÇÃO (Luiz Guilherme de Brito Arduino, Andréa Catrópa da Silva)	41
O MATERIAL E O IMATERIAL NO ATO DE CRIAÇÃO DESOBEDIENTE DO DESIGN ESSENCIAL DE MARCELO ROSEMBAUM (Maria Elvira Ferreira Rosete, Gilbertto Prado)	43
RETERRITORIALIZACIÓN AUDIOVISUAL. INSTALACIÓN, ARTE MEDIÁTICO Y DISEÑO (Mariel Szlifman).....	45
O ASSEMBLAGE PLANTA (Marília Bergamo).....	47
DA VIGILÂNCIA À VIGÍLIA: PERCURSOS ARTÍSTICO-CONCEITUAIS (Matheus da Rocha Montanari, Gilbertto Prado).....	49
CRÚ ET CRÉDIBLE (Pat Badani)	51
TRABALHO COLABORATIVO: PRÁTICAS PARTILHADAS Bernardino Bastos).....	53
LETRAS DE SANTA MARTA: REFLEXÕES SOBRE DESIGN, CIBERTEXTUALIDADE E TIPOGRAFIA A PARTIR DE UM EXPERIMENTO DIDÁTICO (Priscila L. Farias).....	55
O VAZIO ATIVADO DO ESPAÇO-TEMPO COMO POTENCIA SENSÍVEL E PROPULSOR DA IMAGINAÇÃO (Sidney Tamai)	57

SONHOS

Andréa Catrópa

Este trabalho apresenta um processo artístico baseado em sonho ocorrido no início do período de quarentena devido à pandemia do Coronavírus. Essa experiência inédita em nível mundial motivou reflexões sobre o papel do sonho em nossas vidas, e em como seus possíveis usos e significados foram mudando ao longo da história. Se no período da modernidade ocidental a psicanálise freudiana influenciou uma concepção individualista do sonhar e, mais recentemente, a neurociência enfatizou o papel biológico dessa atividade, é possível ampliar nosso olhar para outros paradigmas que existiram em diferentes culturas e em diversos momentos, dentre os quais a compreensão do sonho como porta de acesso a mensagens ocultas ao nosso lado racional (comum na Antiguidade), e como recurso importante para a conexão com antepassados e com o entorno físico (frequente entre certos povos Ameríndios). No entanto, mesmo quando acreditamos na importância dos sonhos, a aceleração frenética da circulação das informações e do ritmo produtivo, sobretudo no ambiente urbano, dificulta um hábito essencial para recordarmos e refletirmos sobre o que sonhamos: a possibilidade de rememorar e partilhar nossas vivências oníricas. Oneirografia é uma obra de literatura eletrônica que propõe a utilização do meio digital para que possamos criar, armazenar ou compartilhar e-sonhos, sejam eles baseados em nossas experiências ou fruto de nossa imaginação. Para isso, o interator pode acessar o trabalho, preencher um formulário inicial e posteriormente imergir em um ambiente 3D para acessar recursos como a Mensagem do Oráculo e o Caça-Palavras, até que, enfim, possa acessar seus e-sonhos.

Mini cv:

Doutora em Teoria Literária (FFLCH-USP) e professora no Programa de Pós-Graduação em Design da UAM. Em sua página pessoal, pode-se acessar Oneirografia, trabalho feito em parceria com o programador Felipe Mariani: <https://www.andreacatropa.com/oneirografia>.

Palavras-chave: Arte digital; literatura eletrônica, Oneirografia, sonhos

DREAMS

Abstract

This work presents an artistic process based on a dream that I've experienced at the beginning of the quarantine period due to the Coronavirus pandemic. The Covid-19 pandemic led to reflections on how the purpose and meaning of dreams have changed throughout history. An individualistic conception of dreaming was influenced by Freudian psychoanalysis, whereas neuroscience emphasizes the biological role of dreams; however, it is possible to broaden our view to paradigms that existed in different cultures and at different times. Among the referred paradigms, we mention the understanding of the dream as a gateway to messages hidden from our rational side (common in Antiquity) and as a relevant resource for the connection with ancestors and the physical environment (frequent among certain Amerindian peoples). However, even when we believe in the importance of dreams, the frantic acceleration of the circulation of information and the productive pace, especially in the urban environment, makes it difficult to remember and reflect on what we dream: the possibility of remembering and sharing our dream experiences. Oneirografia is a work of electronic literature that uses the digital medium to create, store or share e-dreams, whether based on our experiences or exclusively on our imagination. For this, the interactor can access the work, fill out an initial form, and later immerse himself in a 3D environment to access resources such as the Message from the Oracle and the Word Search, until, finally, he can access his e-dreams.

Keywords: Digital art; electronic literature; Oneirografia, dreams

INTERATIVIDADE, ROBÓTICA E ARTE, DEPOIS DE ALTAMIRA

Artemis Sanchez Moroni

É possível verificar os efeitos diretos que os ambientes digitais têm na expressão artística e na estética, possibilitando novas experiências perceptivas. Imersão e estímulo são características da experiência artística, porém, com o advento dos ambientes digitais interativos, surge um novo tipo de envolvimento. Na arte interativa baseada em computador, a atividade ocorre por meio do contato entre pessoas e artefatos; o usuário (ou público) e a máquina, juntos, formam uma relação capaz de produzir um resultado artístico único a cada encontro. A noção de “corpo” se expande, abrangendo as dimensões física, mental, emocional, social e virtual. Finalmente, a mistura de humano e não humano, incluindo robôs, traz novos conceitos e possibilidades. No Japão, a iniciativa Sociedade 5.0 visa aplicar tecnologias emergentes relacionados à robótica social, IA incorporada, IOT, inteligência ambiente, realidade virtual e aumentada e interfaces homem-computador avançadas para melhorar qualitativamente a vida de seres humanos individuais e para beneficiar a sociedade como um todo. A questão é, como nos situamos nessas novas realidades e visões de mundo? Serão apresentados exemplos de instalações robóticas e interativas explorando diferentes possibilidades operativas.

Palavras chave: Arte interativa, Arte robótica, Criatividade computacional, Interação incorporada, Sociedade ciberfísica

Mini cv:

Doutora em Engenharia da Computação (FEEC/ UNICAMP, 2003). É pesquisadora na Divisão de Sistemas Ciberfísicos do Centro de Tecnologia da Informação Renato Archer (DISCF/ CTI), Campinas. É pesquisadora colaboradora no Núcleo Interdisciplinar de Comunicação Sonora da UNICAMP (NICS/UNICAMP).

INTERACTIVITY, ROBOTICS AND ART, AFTER ALTAMIRA

Abstract

It is possible to verify the direct effects that the digital environments have on artistic expression and aesthetics, enabling new perceptive experiences. Immersion and stimulation are characteristics of the artistic experience; however, with the advent of interactive environments, a new type of involvement emerges. In interactive computer-based art, the activity takes place through contact between people and artefacts; the user (or audience) and the machine, together, form a relationship capable of producing a unique artistic result at each encounter. The notion of "body" expands, encompassing physical, mental, emotional, social and virtual dimensions. Finally, the intermingling of human and non-human brings about new concepts and possibilities. In Japan, the Society 5.0 initiative seeks to apply emerging technologies relating to social robotics, embodied AI, the Internet of Things, ambient intelligence, augmented and virtual reality, and advanced human-computer interfaces to qualitatively enhance the lives of individual human beings and to benefit society as a whole. The question is, how are we situated in these new realities and world views? Examples of robotic and interactive installations exploring different operational possibilities will be presented.

Keywords: *Interactive art, Robotic art, Computational aesthetics, Computational creativity, Embedded interaction, Cyberphysical society*

REDES SUTIS. ENTRELAÇAMENTOS SENSÍVEIS NAS POÉTICAS CONTEMPORÂNEAS

Carlos Augusto Moreira da Nóbrega

Conforme uma perspectiva ciberneticista, Roy Ascott nos informa que devemos considerar o trabalho de arte segundo características homeostáticas, que entram em operação por princípios de “feedback”, em determinado sistema adaptativo criado pelo artista e as respostas interativas do espectador. Do ponto de vista sistêmico, Jack Burnham irá nos lembrar que as situações de vida podem ser enquadradas na manutenção de um contexto relacional estável entre sistemas orgânicos e não orgânicos, e que a arte não reside na agência de entidades materiais, mas em relações entre as coisas e seu meio. Ainda segundo Burnham, a arte moderna nos sinalizou um significativo deslocamento do foco na criação de artefatos para atenção aos fenômenos da criação na esfera das trocas de “informação matéria-energia”. Com base nas ideias de Ascott e Burnham observamos que a noção de obra de arte, ao mudar radicalmente do que ela é para o que ela faz, desloca por sua vez o ato criativo do seu foco na construção de objetos para o agenciamento compartilhado de energia e informação que tais sistemas conectam e propagam. Trata-se de pensar, para além do objeto, sua dimensão de campo e o diagrama de forças que se estabelece durante sua fruição, fomentando aquilo que Burnham veio chamar de “consciência sistêmica”. Com base nessa premissa, denominaremos tal dimensão imaterial, informacional, sensível e afetiva dos sistemas estéticos de Redes Sutis. Como veremos nesta comunicação, estas compõem com as redes orgânicas (naturais) e telemáticas (artificiais) uma tríade que se articula na base de processos de invenção das poéticas contemporâneas.

Palavras-chave: Redes sutis, poética, entrelaçamento, sensível, contemporâneo

Mini cv:

Carlos Augusto Moreira da Nóbrega (Guto Nóbrega) é artista, pesquisador e professor. Pós-Doutor pela UnB (2019), Doutor em Interactive Arts pelo Planetary Collegium (Roy Ascott), University of Plymouth, UK. Atua nos Programas de Pós-Graduação PPGAV/UFRJ e PPGAV/UnB. Coordena o NANO - Núcleo de Arte e Novos Organismos / UFRJ e é Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq - Nível 2.

SUBTLE NETWORKS. SENSITIVE ENTANGLEMENTS IN CONTEMPORARY POETICS

Abstract

From a cyberneticist perspective, Roy Ascott informs us that we must consider the work of art according to homeostatic characteristics, which operate on “feedback” principles, in a certain adaptive system created by the artist and the viewer’s interactive responses. From a systemic point of view, Jack Burnham will remind us that life situations can be framed in the maintenance of a stable relational context between organic and non-organic systems, and that art resides not in the agency of material entities, but in relations between things and their environment. Also, according to Burnham, modern art has signalled a significant shift from the focus on the creation of artefacts to attention to the phenomena of creation in the sphere of exchanges of “matter-energy information”. Based on Ascott and Burnham’s ideas, we observe that the notion of artwork, by radically changing from what it is to what it does, in turn, shifts the creative act from its focus on the construction of objects to the shared agency of energy and information that such systems connect and propagate. It is about thinking beyond the object to its field of dimension and the diagram of forces that is established during its fruition, fostering what Burnham has come to call “systemic consciousness”. Based on this premise, we will call such immaterial, informational, sensitive, and affective dimension of the aesthetic systems Subtle Networks. As we will see in this communication, these compose with the organic (natural) and telematic (artificial) networks a triad that articulates itself on the basis of processes of creation of contemporary poetics.

Keywords: *Subtle networks, poetics, entanglement, sensible, contemporary*

O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE NARRATIVA GRÁFICA ATRAVÉS DA MONTAGEM DA MEMÓRIA

Carlos Felipe Luvizotto*
Gisela Belluzzo de Campos**

Mini cv:

*Doutorando em
Design / PPGDesign
/ UAM.

**Professora, designer
e pesquisadora do
PPGDesign / UAM.

Partindo da premissa de que a rememoração presume uma montagem mental e de que a história é a partilha de memórias que foram definidas como dignas de serem registradas, esse estudo é consequência do processo de construção de uma narrativa gráfico-visual em formato de história em quadrinhos, com personagens ficcionais elaborada através da articulação de fragmentos e lacunas de memória da cidade de Cerquilha-SP nas décadas de 1940 e 1950 para remontar um acontecimento histórico. A partir de registros textuais, fotográficos e da percepção e memória do próprio autor, a pesquisa levantou a hipótese de que a montagem de informações de diferentes naturezas em uma linha do tempo poderia, além de organizar e fabular fragmentos da história de um determinado lugar e tempo atribuindo a eles sentido narrativo, acrescentar diferentes pontos de vista à história oficial, possibilitando a transformação de informações de campo documental para o campo da experiência, agindo onde o texto falha e acrescentando novos sentidos e valores na documentação da história. Para isso foram definidos e apresentados conceitos de memória e rememoração, de montagem e o processo construtivo da história em quadrinhos.

Palavras-chave: História em quadrinhos; montagem; memória; imaginação, representação

THE PROCESS OF GRAPHIC NARRATIVE CONSTRUCTION THROUGH MEMORY ASSEMBLY

Abstract

Starting from the premise that remembrance assumes a mental montage and that history is the sharing of memories that were defined as worthy of being recorded, this study is a consequence of the process of building a graphic-visual narrative in comic book format, with fictional characters elaborated through the articulation of fragments and memory gaps of the city of Cerquillo-SP in the 1940s and 1950s to reassemble a historical event. From textual and photographic records and the author's own perception and memory, the research raised the hypothesis that the assembly of information of different natures in a timeline could, in addition to organizing and fabulating fragments of the history of a certain place and time giving them narrative meaning, adding different points of view to the official story, enabling the transformation of information from the documentary field to the field of experience, acting where the text fails and adding new meanings and values in the documentation of history. For this, concepts of memory and remembrance, of montage and the constructive process of the comic strip were defined and presented.

Keywords: Comics; assembly; memory; imagination, representation

AFTER REALISM, GAMES FROM THE GLOBAL SOUTH

Claudia Costa Pederson

A holy grail of sorts of the digital entertainment industries, mimesis drives the quest for ever more immersive technologies, including videogames. This trend is driven by the assumption that realistic simulations are the most conducive to participation in the virtual world. But this predilection is not unique to industry. It is shared by some in the digital art world, albeit for distinct reasons, often concurring to normative aesthetic criteria in Western art. In contrast, post-colonial theorists and artists have discussed the integral role of Western canonical aesthetic constructs in colonial and neo-colonial domination. Because influence has been a key epistemic tool in the appreciation of non-Western arts and cultural practices, they are less seen as distinctive expressions of other cultures, and instead often interpreted as derivative. Similarly, a number of contemporary Latin American designers have brought these concerns to interactive media, in projects influenced by historical artistic practices averse to mimesis as ideal. Among them, the proposal made by Uruguayan videogame designer and educator, Gonzalo Frasca, to rethink immersion beyond mimesis by drawing on the participatory theater of the Brazilian Augusto Boal, was not only exceptional in game design in the early 2000s, but also proved influential transnationally among other politicized practitioners working subsequently. This presentation discusses their work as an elaboration of Frasca's pioneering proposal and as such their related focus on extending historical and contemporary cultural and social struggles into virtual environments to thereby create alternatives to dominant representations of the realities of marginalized perspectives.

Keywords: Latin America, videogames, Theater of the Oppressed, Videogames of the Oppressed, realism, participation, documentary, queer games

Mini cv:

PhD in Art History and Visual Studies from Cornell University. She is the author of *Gaming Utopia, Ludic Worlds in Art, Design, and Media* (Indiana University Press, 2021). She is Associate Professor of Art History at Wichita State University, Kansas, and curator for the Finger Lakes Environmental Film Festival at Ithaca College, New York.

CRIANDO UM SISTEMA DE CRIAÇÃO DE FORMAS

Daniel Seda

Tendo como inspiração principal o conceito de matéria programável, desde o final de 2019 venho desenvolvendo um sistema modular de peças que podem não apenas se encaixar umas nas outras livremente como também mantém uma certa liberdade de movimento permitindo a alteração da própria forma. O sistema surgiu como um projeto educativo para criação de insetos modulares e a partir de setembro de 2020 tomou outros rumos com a criação de boneco um articulado que ganhou propriedades de transformação com a adição de outros módulos também interconectáveis. Um conjunto de peças conectadas ganha a propriedade de girar em relação à sua conexão. O projeto tem o caráter aberto e encontra-se publicado em uma licença GPL que permite que ele seja acessado e alterado desde que mantida a abertura do projeto. Em sua forma atual já é um sistema consistente de construção de formas transformáveis. O projeto vem sendo inspirado por técnicas das mais diversas como o origami e os autômatos de corda. Encontra-se entre os territórios da arte interativa e o gigantesco universo das técnicas lúdicas sejam relacionadas à educação ou ao livre brincar. As fontes bibliográficas e referentes teóricos desta pesquisa são diversos e a pesquisa é essencialmente transdisciplinar. Teóricos como Gilbert Simondon e, artistas como Lúcia Clark, Jo Nakashima e Tomoko Fuse participam como inspiração poética para as pesquisas que encontram-se em desenvolvimento.

Palavras-chave: Origami, brinquedo, metamateriais, código-aberto, impressão 3D

Mini cv:

Doutorando em Artes Visuais pelo PPGA-UNESP. Mestre em Artes Visuais com a dissertação Origami e Robotica - Do plano ao tridimensional, em 2018, pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da UNESP, ingresso em 2016. Bacharel em Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas pela Universidade Estadual de Campinas (1998). Educador de Tecnologias e Artes do SESC Avenida Paulista.

CREATING A SHAPE CREATION SYSTEM

Abstract

Having as main inspiration the concept of programmable matter, since the end of 2019 I have been developing a modular system of pieces that can not only fit into each other freely but also maintain a certain freedom of movement allowing the change of their own shape. The system emerged as an educational project for the creation of modular insects and from September 2020 it took other directions with the creation of an articulated puppet that gained transformation properties with the addition of other interconnectable modules. A set of connected parts gains the property of rotating with respect to their connection. The project has an open character and is published under a GPL license that allows it to be accessed and changed as long as the project's openness is maintained. In its current form it is already a consistent system of building transformable forms. The project has been inspired by the most diverse techniques such as origami and rope automata. It lies between the territories of interactive art and the gigantic universe of playful techniques, whether related to education or free play. The bibliographic sources and theoretical references of this research are diverse and the research is essentially transdisciplinary. Theorists such as Gilbert Simondon and artists such as Lúcia Clark, Jo Nakashima and Tomoko Fuse participate as poetic inspiration for the research that is being developed.

Keywords: *Origami, toy, metamaterials, open source, 3D printing*

DESIGN TRANSMÍDIA: PENSAMENTO PROJETUAL PARA EXPERIÊNCIAS POR MULTIPLATAFORMAS

Dario Mesquita

Em um contexto que experiências midiáticas fluem de modo coordenado por diferentes mídias e plataformas, a noção de prática transmídia se estabelece como uma ferramenta de ações para pensar a convergência de conteúdos por multiplataformas. Sua finalidade é estabelecer plataforma transmídia de mediação entre o público e o mundo projetado. Surge assim novos desafios em projetar e gerenciar recursos de comunicação de forma coerente e emergente (DENA, 2009), demandando um design integrador capaz de atender as demandas de convergência midiática em níveis tecnológicos e culturais (MURRAY, 2012). Diante dessa complexidade de fatores, o conceito de design transmídia surge com o objetivo de discutir as problemáticas do planejamento e desenvolvimento de projetos transmídia. Nesse sentido, o presente trabalho buscar compreender que elementos seriam atinentes ao design transmídia em projetar e coordenar diferentes elementos relacionados a experiências por multiplataformas. Com essa questão, objetivamos articular os aspectos teóricos e práticos do campo do design em intercessão com os estudos de mídia, por meio de uma pesquisa bibliográfica sobre os princípios que norteariam a prática do design transmídia, a fim de compreender o processo de planejamento de experiências em plataformas transmídia, que se constituem por conteúdos integrados por multiplataformas, com foco nas relações que surgem desse contexto, envolvendo especialmente a participação do público.

Palavras-chave: Prática transmídia, Design Transmídia, Convergência de mídia

Mini cv:

Professor do Departamento de Artes e Comunicação da Universidade Federal de São Carlos. Doutorado em Design pela Universidade Anhembi Morumbi, mestrado em Imagem e Som pela UFSCar. Membro do Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som (GEMInIS/UFSCar).

TRANSMEDIA DESIGN: DESIGN THINKING FOR CROSS-PLATFORM EXPERIENCES

Abstract

In a context that media experiences flow in a coordinated way through different media and platforms, the notion of transmedia practice is established as a tool of actions to think about the convergence of content by multiplatform. Its purpose is to establish transmedia platform of mediation between the public and the projected world. Thus, new challenges arise in designing and managing communication resources coherently and emergently (DENA, 2009), demanding an integrative design capable of meeting the demands of media convergence at technological and cultural levels (MURRAY, 2012). Given this complexity of factors, the concept of transmedia design emerges with the objective of discussing the problems of planning and development of transmedia projects. In this sense, the present work seeks to understand what elements would be related to transmedia design in designing and coordinating different elements related to cross-platform experiences. With this question, we aim to articulate the theoretical and practical aspects of the field of design in intercession with media studies, through bibliographic research on the principles that would guide the practice of transmedia design, in order to understand the process of planning experiences in transmedia platforms, which are constituted by content integrated by multiplatform, focusing on the relationships that arise from this context, especially involving public participation.

Keywords: *Transmedia Practice, Transmedia design, Media Convergence*

O MANUSCRITO COMO RESISTÊNCIA E DIFERENCIAÇÃO

Gisela Belluzzo de Campos

Tenho pesquisado a relação entre escrita e imagem no design gráfico e constatado, como muitos autores, a prevalência e o protagonismo incontestável da imagem, técnica e bem-acabada, em detrimento do texto, no mecanismo comunicacional contemporâneo. Em uma visita a 34ª Bienal de S Paulo, que acontece entre setembro e dezembro de 2021, com a marca da decolonialidade, foi surpreendente ver a quantidade de escritos, cartas e relatos manuscritos, bem como de imagens manualmente realizadas presentes na exposição. Fazendo um paralelo com a questão das imagens tal como Flusser (2007) e Cardoso (2012) apontam, ao discorrerem, respectivamente, sobre a imagem e a internet, sobre o deslizamento incessante de imagens presentes em nosso cotidiano e sobre a surpreendente qualidade técnica delas, essa presença é relevante. A escrita manual ou caligrafia e as imagens “precariamente” desenhadas são expressivas e trazem marcas autorais significativas, de indivíduos ou grupos, que a máquina de escrever, o texto digital e o software gráfico não revelam. São “vozes” que se manifestam pelo fazer manual, ao contrário da impessoalidade da tecnologia e da digitalidade.

Palavras-chave: manuscrito, imagem “precária”, decolonialidade, resistência; 34ª Bienal de São Paulo.

Mini cv:

Gisela Belluzzo de Campos desenvolve pesquisas em design gráfico e arte contemporânea, com foco nas linguagens gráfica e visual. É Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUCSP, professora e pesquisadora do PPG em Design da Universidade Anhembi Morumbi.

THE MANUSCRIPT AS RESISTANCE AND DIFFERENTIATION

Abstract

I have researched the relationship between writing and image in graphic design and verified, like many authors, the prevalence and unquestionable role of the technical and well-finished image, to the detriment of text, in the contemporary communication mechanism. On a visit to the 34th Bienal de S Paulo, which takes place between September and December 2021, with the mark of decoloniality, it was surprising to see the amount of writings, letters and handwritten accounts, as well as handmade images present in the exhibition. Making a parallel with the issue of images, such as Flusser (2007) and Cardoso (2012) point out, when discussing, respectively, about image and the internet, about the incessant slide of images present in our daily lives and about their surprising technical quality, this presence is relevant. Handwriting or calligraphy and “poorly” drawn images are expressive and carry significant author’s marks, from individuals or groups, that the typewriter, digital text and graphic software do not reveal. They are “voices” that manifest themselves through manual work, as opposed to the impersonality of technology and digitality.

Keywords: manuscript, “poor” image, decoloniality, resistance; 34th Bienal de São Paulo

REFLEXÕES NO PROCESSO CRIATIVO DA OBRA GESTO

Grupo cAt (Milton Terumitsu Sogabe, Fernando Luiz Fogliano,
Renato Hildebrand, Fábio Oliveira Nunes, Tiago Ive Pinheiro Lima Rubini,
Rodrigo Dorta Marques, Soraya Cristina Braz Nunes,
Bárbara Jacqueline Soares Milano, Caio Netto dos Santos.)

A obra “Gesto” é o terceiro projeto de um tríptico, com duas obras já realizadas do grupo de pesquisa cAt (ciência/Arte/tecnologia). A proposta é refletir poeticamente a relação das obras de Arte-Tecnologia, com o uso de tecnologias e energia elétrica no contexto do Antropoceno.

Embora o tríptico seja baseado nos mesmos parâmetros, de não utilização de energia comercial, de computador, ou caixa preta como sistema tecnológico, mas sim buscando uma construção por meio de um sistema tecnológico simples, transparente e inteligível para o público, e mantendo a interatividade. O uso de água e energia humana, presentes no tríptico fazem referência à sustentabilidade, porém o processo de criação de cada obra passa por diferentes aspectos no seu processo criativo, quanto às referências e discussões que cada uma proporciona. “Gesto”, que é a última obra do tríptico, traz à discussão a relação do ser humano com a natureza, por meio do uso da tecnologia, que afeta tanto o ambiente quanto o próprio corpo humano. Nesse sentido nos encontramos no contexto do que são denominados de Antropoceno e de Pós-Humano, que também se encontram em relação direta. O processo criativo de “Gesto”, busca criar uma poética com referências nas sabedorias indígenas, trazendo a simbologia do “pau de chuva”, instrumento sonoro que imita o som da chuva, que é utilizado em cerimônias e rituais. A tecnologia do eletromagnetismo, participa como processo simples de produção de energia, com a ajuda do gesto do público, movimentando um ímã que passa por bobinas de fio de cobre, gerando energia para a obra. Esse sistema é instalado num cilindro, assemelhando-se ao pau de chuva, que movimentado, ativa um dispositivo, um umidificador de ar, que vaporiza a água, fato relacionado ao processo de chuva e ao pau de chuva. A poética é formada pela relação do corpo com o sistema tecnológico, numa integração para produção de energia mínima e suficiente para vivificação da obra, e produção das simbologias, dos elementos envolvidos, que são a referência ao pau de chuva, a vaporização da água, e o gesto humano.

Palavras-chave: gesto, energia, água, eletromagnetismo, pau-de-chuva

Mini cv:

Grupo cAt – ciência/
Arte/tecnologia
Grupo de pesquisa
do Instituto de Artes
da UNESP, criado em
2009. Caracteriza-se
pela experimentação,
reflexão e divulgação
de pesquisas
decorrentes da
conexão da arte
com a ciência e a
tecnologia. Possui
perfil interdisciplinar,
pela formação de
seus integrantes, e
tem focado suas
últimas produções
refletindo o contexto
do Antropoceno e do
Pós-Digital.

REFLECTIONS ON THE CREATIVE PROCESSO OF THE WORK GESTO

Abstract

The piece of the third project of a triptych, with two pieces already carried out by the cAt research group (science/art/technology). The proposal is to poetically reflect the relationship between Art-Technology works, with the use of technologies and electric energy in the context of the Anthropocene. Although the triptych is based on the same parameters, of not using commercial energy, computer, or black box as a technological system, but rather seeking a construction through a simple, transparent and intelligible technological system for the public, and maintaining interactivity. The use of water and human energy, present in the triptych, makes reference to sustainability, but the creation process of each piece goes through different aspects in its creative process, regarding the references and discussions that each one provides. "Gesture", which is the last piece of the triptych, brings to the discussion the relationship between human beings and nature, through the use of technology, which affects both the environment and the human body itself. In this sense, we find ourselves in the context of what are called the Anthropocene and Post-Human, which are also directly related. Thus, the creative process of "Gesto" seeks to create a poetics with references to indigenous wisdom, bringing the symbology of the "rain stick", a sound instrument that imitates the sound of the rain, which is used in ceremonies and rituals. Electromagnetism technology participates as a simple process of energy production, with the help of the public's gesture, moving a magnet that passes through coils of copper wire, generating energy for the piece. This system is installed in a cylinder, similar to the rain stick, which, when moved, activates a device, an air humidifier, which vaporizes the water, a fact related to the rain process and the rain stick. Poetics is formed by the relationship of the body with the technological system, in an integration to produce minimal and sufficient energy to enliven the work, and production of symbologies, of the elements involved, which are the reference to the rain wood, the vaporization of water, and the human gesture.

Keywords: Gesture, Energy, Water, Electromagnetism, Rainstick

NO CAMINHO PARA O PÓS-PANDEMIA: INTERATIVIDADE E INTERAÇÃO SOCIAL NA ARTE E DESIGN ATIVISTA

Heloisa Oliveira*
Suzete Venturelli**

Mini cv:

*Designer, artista e mestrande em Design, arte e tecnologia pela Universidade Anhembi Morumbi. Bolsista Capes.

**Professora, artista e designer atua no PPGDesign da UAM. Pesquisadora do CNPq.

Enquanto a interação se refere à ação entre sujeitos, de forma verbal, comunicacional ou midiática, a interatividade, por sua vez, se refere ao potencial de meios e sujeitos se interagirem, a partir de diversas plataformas, conceito este que transita entre os universos digital, artístico e comunicacional. Durante o período da pandemia de COVID-19, ações artísticas e ativistas tiveram que reformular suas práticas para perpetuar suas ações num cenário marcado pela diminuição da interação social e restrições espaciais. Neste contexto, a interatividade, o compartilhamento e a conectividade – características inerentes da internet e das redes sociais – foram abraçadas por estes movimentos para suprir a necessidade humana de comunicação e transmissão de informação. Desta forma, interatividade e interação, aqui, acabam se tornando duas grandezas inversamente proporcionais. No entanto, passados quase dois anos de pandemia, a flexibilização das medidas sanitárias traz um novo cenário, transitório para um pós-pandemia. Isso traz à tona outros questionamentos e dificuldades, como a dependência das redes e até mesmo a dificuldade de retomar a interação social offline. Pergunta-se, portanto, se realmente interatividade e interação social coisas opostas, ou elas estarão cada vez mais intrínsecas, ao observar o recorte da produção artística-ativista ocorrida no Brasil no ano de 2021. Para isso, esse artigo utilizará de pesquisas bibliográficas e entrevistas com ações artísticas que atuam nas redes sociais, a fim de entender aspectos da interatividade em seus projetos e perspectivas para o momento de transição ao pós-pandemia.

Palavras-chave: interatividade, interação social, pós-pandemia, arte ativista, design ativista, rede social

ON THE WAY TO THE POST-PANDEMIC: INTERACTIVITY AND SOCIAL INTERACTION IN ACTIVIST ART AND DESIGN

Abstract

While interaction refers to the action between subjects, in a verbal, communicational or mediatic way, interactivity, in turn, refers to the potential of means and subjects to interact, from different platforms, a concept that transits between the digital universes. , artistic and communicational. During the period of the COVID-19 pandemic, artistic actions and activists had to reformulate their practices to perpetuate their actions in a scenario marked by decreased social interaction and spatial restrictions. In this context, interactivity, sharing and connectivity – inherent characteristics of the internet and social networks – were embraced by these movements to meet the human need for communication and information transmission. In this way, interactivity and interaction, here, end up becoming two inversely proportional quantities. However, after almost two years of the pandemic, the relaxation of health measures brings a new scenario, transitory for a post-pandemic. This brings up other questions and difficulties, such as dependence on networks and even the difficulty of resuming offline social interaction. It is therefore asked whether interactivity and social interaction really are opposites, or will they be increasingly intrinsic, when observing the cut of the artistic-activist production that took place in Brazil in 2021. For this, this article will use bibliographic research and interviews with artistic actions that work on social networks, in order to understand aspects of interactivity in their projects and perspectives for the moment of transition to the post-pandemic.

Keywords: *interactivity, social interaction, post-pandemic, activist art, activist design, social network*

PRÁTICAS COLABORATIVAS LABORATORIAIS EM REDE

Hermes Renato Hildebrand*

Andreia Machado Oliveira**

Mini cv:

*Matemático e tem Mestrado em Multimeios pela UNICAMP - Universidade Estadual de Campinas (1994) e Doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUCSP - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2001). É professor da UNICAMP e PUCSP e exerce o cargo de vice-coordenador do Programa de Pós-Graduação do TIDD - Tecnologia da Inteligência e Design

Aqui, apresentaremos três práticas colaborativas laboratoriais, em andamento, realizadas em rede entre o LabInter (Laboratório Interdisciplinar Interativo) na Universidade Federal de Santa Maria, e o CSGames (Laboratório de Computação, Semiótica e Games) na PUCSP - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. O projeto DNA Afetivo Kamê e Kanhrú (2016-2020) que é uma prática colaborativa desenvolvida entre laboratórios e a comunidade indígena Kaingáng do estado do Rio Grande do Sul. As práticas propostas para a comunidade Kaingáng (DNA A.K.K) visam ativar as marcas exôgamicas (kamê e kanhrú) que dividem essa sociedade indígena, por meio de ações em arte (jogo digital) que se utiliza das tecnologias emergentes. Este projeto desdobrou-se em outro projeto similar (Jogo Colaborativo em Comunidades Tupi-Guarani (2020-2022) que está sendo realizado na comunidade indígena Tupi-Guarani, na região de Peruíbe, em São Paulo. Essas propostas utilizam-se de uma prática artística colaborativas que incentiva o não esquecimento da língua e estimulam os modos específicos de organização social das culturas indígenas. As propostas ativam ações criativas com as crianças a partir de narrativas dos mais velhos utilizando a artes e tecnologias e resultando na criação de jogos digitais para dispositivos móveis. Por fim, temos também o projeto ContraMonumentos | CounterMonuments que envolve as equipes de vários laboratórios. Este último projeto em andamento problematiza, em propostas artísticas, monumentos urbanos tradicionais. Em 2021, houve a implementação de Inteligência Artificial na proposta, investigando emoções conectadas/desconectadas da vida. Os projetos refletem as interconectividades entre realidades vividas, histórias compartilhadas, democracia participativa, e justiça sociais. Temos trocas entre laboratórios LabInter/UFSM, CSGames/PUCSP e o itdLab na Durban University of Technology/África do Sul. E, são nossos parceiros os laboratórios LAD/UFSM, Projet'ares ÁudioVisuais/UFC e IHAC/UFBA.

Palavras-chave: práticas colaborativas, laboratórios em rede, LabInter e CSGames, comunidades indígenas, inteligência artificial

NETWORK COLLABORATIVE LABORATORY PRACTICES

Abstract

Here, we will present three collaborative laboratory practices, in progress, carried out in a network between LabInter (Interdisciplinary Interactive Laboratory) at the Federal University of Santa Maria, and CSGames (Laboratory of Computing, Semiotics and Games) at PUCSP - Pontifical Catholic University of São Paulo. The DNA Afetivo Kamê e Kanhrú project (2016-2020) is a collaborative practice developed between laboratories and the Kaingáng indigenous community in the state of Rio Grande do Sul. The practices proposed for the Kaingáng community (DNAA.K.K) aim to activate the exogamous marks (kamê and kanhrú) that divide this indigenous society, through actions in art (digital games) that use emerging technologies. This project has split into another similar project (Collaborative Game in Tupi-Guarani Communities (2020-2022) that is being carried out in the Tupi-Guarani indigenous community, in the region of Peruíbe, in São Paulo. These proposals make use of a practical collaborative art that encourages not forgetting the language and stimulates the specific modes of social organization of indigenous cultures. The proposals activate creative actions with children from the narratives of their elders using arts and technologies and resulting in the creation of digital games for devices. Finally, we also have the ContraMonumentos | CounterMonuments project that involves teams from several laboratories. This latest ongoing project problematizes, in artistic proposals, traditional urban monuments. In 2021, Artificial Intelligence was implemented in the proposal, investigating connected emotions / disconnected from life. The projects reflect the interconnectivities between lived realities, ties, shared histories, participatory democracy, and social justice. We have exchanges between LabInter/UFSM, CSGames/PUCSP and itdLab labs at Durban University of Technology/South Africa. And, our partners are the laboratories LAD/UFSM, Projet'ares AudioVisuais/UFC and IHAC/UFBA.

Keywords: collaborative practices, networked laboratories, LabInter and CSGames, indigenous communities, artificial intelligence

Digital, da PUCSP.
**Idealizadora e coordenadora do LabInter (Laboratório Interdisciplinar Interativo) – UFSM, líder do gpc. InterArtec/Cnpq, desde 2011. Artista multimídia, docente e pesquisadora nas áreas de arte, ciência e tecnologia sobre sistemas interativos, imagem, conectividade, colaboração e subjetivação contemporânea. Doutora pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS – Brasil, na linha de pesquisa Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição, com estágio doutoral na Université de Montreal/Udm – Canadá, Mestre em Psicologia Social e Institucional pela UFRGS e Graduada em Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais pela UFRGS.

IMÁGENES POSHUMANAS EN LOS PAISAJES ARTIFICIALES

Iliana Hernández-García

Las imágenes poshumanas es el problema de investigación a tratar y es resultado de investigación del proyecto Estética poshumana en los paisajes artificiales del Departamento de Estética de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana. Con ellas se explora cómo es posible la producción de imágenes desde actantes diferentes al humano. Estas imágenes surgen de interconexiones con otros ecosistemas como los biológicos e informacionales y en conjunto con la diversidad de otras formas de vida no humanas que coexisten en el entorno especialmente de los Paisajes artificiales. El proceso de la habitabilidad humana se ha transformado a través de las imágenes, integradas por medio de sistemas de comunicación cuánticos y moleculares. En consecuencia las imágenes han devendido evolutivas. Ellas manifiestan auto-organización, emergencia y no linealidad; siendo estas las características de lo vivo. Las imágenes se comportan como sistemas adaptativos de diversas complejidades que emergen de las relaciones con la vida artificial y la computación cuántica. Los paisajes artificiales que las imágenes conforman, presentan nuevas dimensiones de espacio-tiempo a partir de mundos posibles en evolución. Con lo cual aportan al desdibujamiento de las fronteras entre lo natural y lo artificial.

Palabras clave: Imágenes poshumanas, paisajes artificiales, mundos evolutivos, vida artificial, computación cuántica

Mini cv:

Prof. Dr. Iliana Hernández García, Profesora del Departamento de Estética de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana – Bogotá – Colombia.

POSTHUMAN IMAGES IN ARTIFICIAL LANDSCAPES

Abstract

Posthuman images is the research problem to be addressed and is the result of the Posthuman Aesthetics in artificial landscapes project of the Department of Aesthetics of the Faculty of Architecture and Design of the Pontificia Universidad Javeriana. With them, it is explored how it is possible to produce images from acts other than humans. These images arise from interconnections with other ecosystems such as biological and informational ones and in conjunction with the diversity of other non-human life forms that coexist in the environment, especially artificial landscapes. The process of human habitation has been transformed through images, integrated through quantum and molecular communication systems. Consequently, the images have become evolutionary. They manifest self-organization, emergence and non-linearity; these being the characteristics of the living. The images behave as adaptive systems of various complexities that emerge from relationships with artificial life and quantum computing. The artificial landscapes that the images make up present new dimensions of space-time from possible worlds in evolution. With which they contribute to the blurring of the borders between the natural and the artificial.

Keywords: *Posthuman images, artificial landscapes, evolutionary worlds, artificial life, quantum computing*

A NARRATIVA COMO FERRAMENTA DE DESIGN DO ESPAÇO PÚBLICO

Jaime Martin Vega Rocabado*

Suzete Venturelli**

Gilbertto Prado***

As interfaces e significados do espaço público do século 21, tratam de conformações de narrativas, que por meio de redes complexas criam inter-relações entre diversos e heterogêneos componentes de sua constituição e design. Propomos abordar a narrativa como interface de constituição do design do espaço público no século 21. A narrativa como catalisador de conformação de espaços públicos e como que por meio de eventos de vivência, eles passam a ser compreendidos pelo público como novas ágoras. Neste artigo partimos da abordagem da complexidade atual na conformação do que é público e do que é o espaço público, para então adentrar nas narrativas como linguagens de expressão e comunicação que conectam e constroem ágoras contemporâneas. Partiremos de trabalhos de Deleuze, Guattari, David Harvey, Lynch, Pierre Levy e Bernard Tschumi, com os quais abordaremos a imanência, o território e a temporalidade.

Palavras Chave: Narrativa, espaço público, ágoras, imanência, design

Mini cv:

*Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade do Grande ABC, Mestre em Habitação Planejamento e Tecnologia pelo IPT / SP, Doutorando na pós graduação da Universidade Anhembi Morumbi, professor da graduação e pós graduação do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, titular do estúdio Vega Brasil Design, atuando nas áreas de arquitetura, urbanismo, design, arte e tecnologia. Bolsista da Capes. jaime.martinvega@gmail.com.

**Professora do PPGDesign / UAM. Bolsista CNPq.

***Professor do PPGDesign / UAM. Bolsista CNPq.

NARRATIVE AS A PUBLIC SPACE DESIGN TOOL

Abstract

The interfaces and meanings of the 21st century public space deal with conformations of narratives, which through complex networks create interrelationships between diverse and heterogeneous components of its constitution and design. We propose to approach narrative as an interface for the constitution of public space design in the 21st century. We hope and question narrative as a catalyst for shaping public spaces and how, through living events, they come to be understood by the public as new agoras. In this article, we start from the approach of the current complexity in shaping what is public and what is the public space, and then enter into narratives as languages of expression and communication that connect and build contemporary agoras. We will start with works by Deleuze, Guattari, Lynch, David Harvey, Pierre Levy and Bernard Tschumi, with which we will approach immanence, territory and temporality.

Keywords: Narrative, public space, agoras, immanence, design

ARTE, DISEÑO, MEDIOS: MEMORIALES DE AMÉRICA LATINA

Jorge La Ferla

En ocasión del Tercer Simposio DAT propongo un recorrido analítico por una serie de muestras que tuvieron lugar en América Latina que remiten a una memoria sobre las maneras de diseñar, representar y poner en obra problemáticas que hacen a lecturas críticas de nuestro continente. Son los diversos procesos artísticos que desde lo expositivo piensan significativamente y proponen relatos sobre nuestra región y sobre las mismas artes visuales tecnológicas. Un panorama analítico que comprende el cine experimental, la televisión, el video arte, el multimedia, el bioarte como parte de un conjunto que interpela y relaciona críticamente el arte contemporáneo con el diseño y arte mediático. Estos movimientos híbridos implican contaminaciones que trascienden las fronteras de los medios y que podemos considerar bajo el concepto de “extremidades discursivas” como lo define Chistine Melo. Un recorrido por las obras de Albertina Carri y Andrés Denegri (Argentina), Gilberto Prado (Brasil), José Alejandro Restrepo (Colombia), Gerardo Suter (México) e Irina Raffo (Uruguay) cuyos procesos he seguido de cerca ofrecen un muestrario significativo de lecturas del continente, las cuales dialogan con el contexto urbano en las cuales se desplegaron: Buenos Aires, México, Montevideo, Salta. Exposiciones que proponen una lectura de memorias personales, de relatos particulares por la historia reciente del continente y que referencian los medios aplicados en sendas muestras donde prima la práctica de la instalación la cual se despliega bajo diferentes soportes y dispositivos tecnológicos.

Mini cv:

Investigador en artes y medios audiovisuales. Es Jefe de Cátedra de la Universidad de Buenos Aires y profesor titular de la Universidad del Cine. Ha curado exposiciones de arte tecnológico y programado muestras audiovisuales en América, Europa y Medio Oriente. Es Master in Arts y egresado del Programa Graduado del Centro de Estudios de América Latina de la Universidad de Pittsburgh y Licenciado en la Universidad de París VIII. Ha publicado libros sobre artes y medios audiovisuales en Argentina, Brasil y México. Sus últimos trabajos como autor, son: Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora (Manantial, 2009);

ART, DESIGN, MEDIA: MEMORIALS FROM LATIN AMERICA

Abstract

On the occasion of the Third DAT Symposium, I propose an analytical journey through a series of exhibitions that took place in Latin America that refer to a memory on the ways of designing, representing and putting into work problems that make critical readings of our continent. They are the diverse artistic processes that from the exhibition think significantly and propose stories about our region and about the technological visual arts themselves. An analytical panorama that includes experimental cinema, television, video art, multimedia, bioart as part of a group that critically questions and relates contemporary art with design and media art. These hybrid movements imply contaminations that transcend the borders of the media and that we can consider under the concept of "discursive extremities" as defined by Christine Melo. A journey through the works of Albertina Carri and Andrés Denegri (Argentina), Gilberto Prado (Brazil), José Alejandro Restrepo (Colombia), Gerardo Suter (Mexico) and Irina Raffo (Uruguay) whose processes I have followed closely offer a significant sample of readings of the continent, which dialogue with the urban context in which they were deployed: Buenos Aires, Mexico, Montevideo, Salta. Exhibitions that propose a reading of personal memories, of particular stories from the recent history of the continent and that refer to the means applied in two samples where the practice of installation prevails, which is deployed under different supports and technological devices.

neoTrópico. Caja Negra y otros microrrelatos junto a Gerardo Suter" (2018) y Circuito Alameda, junto a Gilberto Prado (2019), LaboratorioArte Alameda, Secretaría de Cultura, Instituto Nacional de Bellas Artes, México; y como compilador, Intermedia. Ensayos sobre una práctica académica, junto a Mariel Szlifman (2021).

COMUM ARREVESADO

Luciana Ohira
Sergio Bonilha

Deve haver alguma diferença entre o sonho e a ambição; talvez o sonho esteja para nós, a ambição só para mim... Privatistas atacando o estatismo, não conseguem encontrar algo em comum; não conseguem conceber o conceito de comum. Noutro diálogo imaginário, Agostinho da Silva combina com Michael Hardt uma estratégia retórica; ao sair do auditório, uma ideia vem à cabeça. Sobre esta falaremos em breve.

Palavras-chave: Imaginário, retórica, sonho e ambição

Mini cv:

Artistas visuais, iniciam em 2005 sua produção conjunta, ainda discentes de graduação na ECA-USP. A partir do mestrado em Poéticas Visuais, passam a integrar os grupos de pesquisa Poéticas Digitais e Poética da Multiplicidade, na mesma instituição. Desde 2016, vivem e trabalham em Campo Grande - MS; Luciana é programadora visual na ALEMS, Sergio docente na UFMS.

COMMON UNINTELLIGIBLE

Abstract

There must be some difference between the dream and the ambition; maybe or dream of this for us, with ambition only for me... Privatists attacking or statism, we can't find something in common; we can't conceive or conceito de comum. In another imaginary dialogue, Agostinho da Silva combines with Michael Hardt a rhetorical strategy; ao sair do auditorio, uma ideia vem à cabeça. We will talk about this shortly.

Keywords: *Imaginary, rhetoric, dream and ambition*

DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA NAS MÍDIAS DIGITAIS: INFORMAÇÃO, DESIGN E INTERAÇÃO

Luiz Guilherme de Brito Arduino*

Andréa Catrópa da Silva**

Esta pesquisa busca propor estratégias de divulgação científica em meio digital, a partir do imbricamento entre informação, design e interatividade. Ao partirmos da premissa de que teses, dissertações e artigos, mesmo disponíveis para download gratuito ou para leitura em telas de dispositivos eletrônicos atingem um público restrito, começamos a nos questionar quais recursos poderíamos utilizar para ampliar o alcance desses estudos para além da comunidade acadêmica. Atualmente o acesso a mídias digitais entre públicos oriundos de diferentes gerações, estratos sociais e locais geográficos traz uma enorme potencialidade para pensarmos em práticas específicas para a difusão dessas pesquisas. No entanto, essa potencialidade depende de estabelecermos premissas que aliam a elaboração textual com o design de informação e de interação, para que haja uma adequação desse vasto conteúdo à realidade dispersiva das mídias digitais, conforme iremos propor no estudo de caso do Projeto Entrelaçar.

Palavras-chave: Design de informação; design de interação; divulgação científica; mídias digitais, Projeto Entrelaçar

Mini cv:

*Doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM). São Paulo SP. E-mail: lguilherme.br.designer@gmail.com
**Professora do PPG Design UAM e Doutora em Teoria Literária (USP). São Paulo – SP. E-mail: andrea.catropa@anhembi.br .

SCIENTIFIC DISSEMINATION IN DIGITAL MEDIA: INFORMATION, DESIGN AND INTERACTION

Abstract

This research seeks to provide strategies for scientific dissemination in the digital medium, based on the overlap between information, design and interactivity. Starting from the premise that theses, dissertations and articles are also available for free download or for reading on the web of electronic devices reaching a restricted public, we began to question what resources we could use to expand or reach these studies for all of the academic community. Currently, access to digital media among audiences from different generations, social strata, and geographic locations has enormous potential to think about specific practices for the dissemination of these investigations. However, this potentiality depends on establishing premises that combine textual elaboration with the design of information and interaction, so that there is an adaptation of the vast content to the dispersive reality of digital media, as we will provide in the case study of the Entrelaçar Project.

Keywords: *Information design; interaction design; scientific divulgation; digital media, Interlace Project*

O MATERIAL E O IMATERIAL NO ATO DE CRIAÇÃO DESOBEDIENTE DO DESIGN ESSENCIAL DE MARCELO ROSEMBAUM

Maria Elvira Ferreira Rosete*
Gilbertto Prado**

O presente artigo tem como objetivo estudar os projetos de design que rompem com modelos de criação hegemônicos. Como fundamentação teórica utilizaremos as reflexões sobre o ato de criação de Deleuze, o que é ser contemporâneo de Agambem e os conceitos de Design e Gambiarra de Mesquita e Santos e objetos desobedientes de Grindon. Como objeto de análise, vamos analisar o processo de criação do design essencial de Marcelo Rosembaum, através do Instituto Agente Transforma e como alguns destes objetos foram utilizados no projeto da marca de roupas femininas da Farm em Nova York. Através deste caso, demonstramos como o design ancorado nas problemáticas contemporâneas é capaz de redesenhar e criar novos métodos como resposta às necessidades e valores atuais. Observando hábitos, saberes ancestrais e materialidades que revelem a cultura, a história e o contexto do lugar.

Palavras-chave: Processo de Criação, Design Essencial, Marcelo Rosembaum, Materialidades,

Mini cv:

*Graduada em arquitetura e urbanismo pela IAU-USP São Carlos. Pós-graduada em Urbanismo, moderno e contemporâneo pela PUCCAMP. Mestranda em Design no PPG Design da UAM. Docente no curso de pós-graduação lato sensu em design de interiores contemporâneo no Instituto Europeu de Design São Paulo. Docente no curso de pós-graduação lato sensu em design de interiores no Centro Universitário Belas Artes. Arquiteta e consultora atuante no mercado de design de interiores. ila.rosete@hotmail.com
**Professor, artista do programa de pós-graduação em design da Universidade Anhembi Morumbi. Bolsista do CNPq.

THE MATERIAL AND THE IMMATERIAL IN THE ACT OF DISOBEDIENT CREATION OF MARCELO ROSEMBAUM'S ESSENTIAL DESIGN

Abstract

The following article aims to study the design projects that rupture with hegemonic creation models. The theoretic basis will be Deleuze's reflexions on the Act of Creation, Agamben's on what it means to be contemporary, the Design and Gambiarra concepts by Mesquita and Santos, as well as Grindon's disobedient objects. As the subject of analysis, we will study the process of essential design creation by Marcelo Rosembaum, through the Agente Transforma Institute, and how some of those objects were utilized in the project for the female wear brand Farm in New York. Through this case, we will demonstrate how design that is anchored in contemporary issues is capable of redefining and creating new methods in response to current needs and values. Observing habits, ancestral knowledge and materialities that reveal a place's culture, history and context.

Keywords: *Creation Process, Essential Design, Marcelo Rosembaum, Materialities,*

RETERRITORIALIZACIÓN AUDIOVISUAL. INSTALACIÓN, ARTE MEDIÁTICO Y DISEÑO

Mariel Szlifman

En la presentación se explorará el denominado media art (arte mediático) en su circulación actual en la ciudad de Buenos Aires (Argentina) a través de diversas interfaces culturales locales. Como parte de un análisis metodológico, se incluye un plano técnico y a la vez reflexivo sobre la relaciones entre el arte y (el uso de) los medios en su carácter expresivo. Se plantea a la práctica de la instalación como un dispositivo cuyo despliegue de acciones en el espacio son entendidas como operaciones de Diseño. En este sentido, se revisita la concepción del Diseño desde su praxis y carácter proyectual, considerando que es capaz de proveer un pensamiento multidisciplinar que implica un movimiento oscilante entre sus fronteras y una ampliación de sus campos de acción, particularmente en relación a los medios audiovisuales y el arte contemporáneo. Los tres ejes que estructuran la presentación -la instalación como tipología, los medios expresivos que en ella se incluyen, y la perspectiva de una relación recíproca entre la obra y su contexto-, vienen a establecer un terreno fértil para la expansión de los campos de acción del Diseño, en la medida que permiten ampliar los límites de producción y enriquecerlo desde el lugar intersticial entre lo real y lo imaginario.

Palabras claves: Diseño, Arte mediático, Interfaces culturales, Museos, Instalación

Mini cv:

Magíster en Diseño Comunicacional y Diseñadora Gráfica por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires.

AUDIOVISUAL RETERRITORIALIZATION. INSTALLATION, MEDIA ART AND DESIGN

Abstract

In the presentation, the so-called media art will be explored in its current circulation in the city of Buenos Aires (Argentina) through different local cultural interfaces. As part of a methodological analysis, a technical and a reflexive plan was included on the relationship between art and (the use of) the media in their expressive nature. The installation practice is set up as a device whose deployment of actions in space are understood as Design operations. In this sense, the design concept is revisited from its praxis and projectual character, considering that it is capable of providing a multidisciplinary thinking that implies an oscillating movement between its borders and an expansion of its fields of action, particularly in relation to audiovisual media. and contemporary art. The three ejes that structure the presentation -the installation as a typology, the expressive media that it includes, and the perspective of a reciprocal relationship between the work and its context-, vien to establish fertile ground for the expansion of the fields of action of the design, in the measure that allow to expand the limits of production and enrich it from the interstitial place between the real and the imaginary.

Keywords: Design A, media art, Cultural interfaces, Museums, Installation

O ASSEMBLAGE PLANTA

Marília Bergamo

O Antropoceno é uma consequência da grande aceleração causada pelos avanços tecnológicos, nele, a presença humana reconfigura o mundo a partir da perspectiva do agenciamento. Na base do entendimento desse agenciamento se encontram as várias correntes filosóficas que constituem a noção de sistema. Este artigo discute as relações de implicação do entendimento dos sistemas e do agenciamento na poética da Complexidade, no Assemblage de Deleuze e de Gilbert Simondon. Esta trajetória discursiva objetiva posicionar a uma produção estética bio-referenciada em plantas, e, a partir dessa análise, definir estas como redes em troca de informação, constituídas de partes autônomas de computabilidade e decidibilidade. Essa planta é dependente da construção de um meio associado para sua sobrevivência, ela é um assemblage. Na defesa dessa noção de assemblage planta, o artigo então retorna a discussões ao campo do antropoceno. Uma vez que, a concretização dessa espécie cria casos de diferentes níveis de hibridização, e também de potências poéticas e de criação artística, se apresentando enquanto disrupções entre as fronteiras do natural e do artificial.

Palavras-chaves: Biomimética, Plantas, Sistemas Complexos, Assemblage

Mini cv:

Artista computacional e professora de Design e Arte Digitais da Escola de Belas Artes da UFMG, é pesquisadora em poéticas tecnológicas e possui uma produção de arte voltada para o desenvolvimento e inovação tecnológica de sistemas.

THE ASSEMBLAGE PLANTS

Abstract

The Anthropocene is a consequence of the great acceleration caused by technological advances. In it, the human presence reconfigures the world from the perspective of the agency (assemblage). This notion is based on various philosophical currents, including the idea of a system. This article discusses the implications of understanding systems and agency in Poetics of Complexity within Deleuze's and Gilbert Simondon's Assemblage definitions. This discursive trajectory aims to position a bio-referenced aesthetic production in plants, which place plants as networks constituted by autonomous parts of computability and decidability. An Assemblage Plant is dependent on constructing an associated milieu for its survival. In defence of this notion of Assemblage Plant, the article then returns to discussions in the field of the Anthropocene. Since the realization of this species creates cases of different levels of hybridization, and also of poetic potencies and artistic creation, presenting itself as disruptions between the boundaries of the natural and the artificial

Keywords: Biomimetics, Plants, Complex Systems, Assemblage

DA VIGILÂNCIA À VIGÍLIA: PERCURSOS ARTÍSTICO-CONCEITUAIS

Matheus da Rocha Montanari*
Gilbertto Prado**

A tecnologia hoje é produzida em um contexto de vigilância, voltada para processos preditivos de análise e alteração de comportamento, com foco na convergência de mercado. São processos desenhados para captura e interação entre dados, e não para relações entre alteridades, sejam elas humanas ou extra-humanas. Por outro lado, reconhecemos a emergência de um novo paradigma que possibilita repensar a tecnologia profundamente. A partir dos conceitos de tecnodiversidade e cosmotécnica, apresentaremos uma série de trabalhos artísticos que ressoam com esse novo paradigma e que escapam da noção da vigilância, se encaminhando para uma noção de vigília. São trabalhos que operam uma poética do cuidado, seja subvertendo, deslocando, ou reapropriando a tecnologia a partir do fazer artístico. Sendo assim, apresentaremos um percurso artístico-conceitual que pontua essa movimentação, e ressaltaremos o paradigma da vigília como uma alternativa mais apropriada para a tecnologia contemporânea.

Palavras-chave: vigilância; vigília; arte-tecnologia; tecnodiversidade; cosmotécnica

Mini cv:

* Doutor e mestre em artes visuais pela ECA-USP, e bacharel em Tecnologias Digitais (UCS). Membro do grupo Poéticas Digitais, e do Multimedia Anthropology Lab da University College London. Artista-pesquisador investigando as questões da tecnobiodiversidade.

** Professor, pesquisador e artista da Universidade Anhembi Morumbi, programa de pós-graduação em design. Bolsista do CNPq.

FROM VIGILANCE TO VIGIL: ARTISTIC-CONCEPTUAL PATHS

Abstract

Currently, technology is produced in a context of surveillance, focused on predictive processes of behavioral analysis and change, with a focus on market convergence. These processes are designed to capture and interact with data, instead of the interaction among alterities, be they human or extra-human. On the other hand, we recognize the emergence of a new paradigm which makes it possible to rethink technology profoundly. Based on the concepts of technodiversity and cosmotechnics, we will present a series of artworks that resonate with this new paradigm. Escaping a notion of vigilance, and moving towards one of vigil. These works operate a poetics of care, either by subverting, displacing, or reappropriating technology through artistic making. Thus, we will present an artistic-conceptual path that punctuates this movement, and we will highlight the paradigm of vigil as a more appropriate alternative to contemporary technology.

Keywords: *vigilance; vigil; art-technology; technodiversity; cosmotechnology*

CRÚ ET CRÉDIBLE

Pat Badani

Detrás de las categorías y estructuras tanto lingüísticas como plásticas, el lenguaje poético devela la existencia de una condición en la cual el artista - dentro del ámbito amplio pero delimitado por su comunicación con el otro - comienza por negar esa comunicación ya constituida para crear otro tipo de dispositivo. Con esto en mente, para el panel "Poéticas de la imagen", propongo explorar los persistentes y sutiles desplazamientos hacia la imagen poética en mi obra, implicando nuevas formas de legibilidad. Extendiendo los linderos de los géneros y disciplinas, mi presentación investiga y revela el andamio conceptual (ideológico, estético y filosófico) sustentado por experiencias individuales de un mundo en crisis.

Palabras clave: teoría crítica y cultural, ensamblaje, lectura del presente, comunicación, formas de conocimiento, imagen poética, manipulación de lenguajes, argumento artístico.

Mini cv:

Las obras de arte de Pat Badani se exhiben en museos, centros de arte, festivales y simposios internacionales. Recibió más de veinte premios y becas en los EE. UU. y Canadá, y en 2018 fue nominada para un importante premio AAWW que reconoce a las mujeres con visión en los EE. UU. En 2020, su trabajo fue distinguido por el "Laboratorio de literatura electrónica para la investigación avanzada en los medios digitales natos" junto con mujeres pioneras y visionarias internacionales que han hecho crecer el campo de la literatura digital. Su trayectoria académica incluye profesora en la Illinois State University y en Colombia College Chicago; Editora en jefe de "Media-N, Journal of the New Media Caucus" (EE. UU.), y

RAW AND CREDIBLE

Abstract

Behind the categories and structures, both linguistic and plastic, the poetic language reveals the existence of a condition in which the artist - within the broad scope but delimited by his communication with the other - comienza for denying this communication is constituted to create another type of device. With this in mind, for the "Image Poetics" panel, I propose to explore the persistent and subtle displacements of the poetic image in my work, implying new forms of legibility. Extending the boundaries of genres and disciplines, my presentation investigates and reveals the conceptual framework (ideological, aesthetic and philosophical) supported by individual experiences of a world in crisis.

Keywords: *critical and cultural theory, ensemble, present reading, communication, forms of knowledge, poetic image, language manipulation, artistic argument.*

Editora Principal de "Artelogie" EHESS (Francia). Desde 2017 forma parte de la junta directiva de ISEA (Simposio Internacional de Arte Electrónico) supervisando los simposios anuales. Badani ha participado en conferencias con sus ensayos y charlas en más de 15 países, incluido Institute of Cultural Studies ZHdK Zurich (Suiza); iDAT Plymouth University (Reino Unido); Sci Center + Lab, UCLA (EE. UU.); NYU Steinhardt School of Culture, Nueva York (EE. UU.); Kungl. Konsthögskolan / KKH, (Suecia); y la Università di Bologna (Italia), por nombrar algunos. <http://www.patbadani.net>.

TRABALHO COLABORATIVO: PRÁTICAS PARTILHADAS

Paulo Bernardino Bastos

Nas artes visuais temos como princípio o trabalho desenvolvido individualmente, mas temos vindo a assistir a uma desmultiplicação de projetos onde a colaboração entre artistas reflete uma prática partilhada. Procurarei abordar alguns conceitos de proximidade: ação, participação e colaboração - tendo como referente a minha experiência enquanto artista. Procurarei abordar o complexo campo da colaboração e assim mapear de alguma forma questões inerentes á própria ideia de colaboração: o problema da autoria e hierarquia; a partilha de consciência, interpretação, memória e identidade e de receção do público. Com o intuito de contextualizar e refletir sobre: proximidade, colaboração e partilha através da prática. Espero demonstrar como a minha experiência nas práticas artísticas acaba por refletir a minha ação enquanto professor, investigador e assim demonstrar a pertinência do papel da colaboração em momentos particulares da arte contemporânea.

Palavras-chave: Arte, Colaboração, Participação, Autoria

Mini cv:

Professor Associado (ua.pt); Estudos de Arte-PH.D. (ua.pt); Escultura - M.A. (rca.uk); Licenciatura Artes Plásticas - Escultura (FBAUP); Diretor Mestrado Criação Artística Contemporânea (Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro; Org./Coord./Cimiss. Jornadas de Desenho: residências artísticas/workshop "à volta da terra" Projeto "viver ao vivo com tempo no centro"; Org./Coord.ARTECH2021 - 10th International Conference on Digital and Interactive Arts; #ART: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia; Comissão Editorial Revistas Científicas; Comitês Científicos Internacionais.

COLLABORATIVE WORK: SHARED PRACTICES

Abstract

In the visual arts we have as a principle the work developed individually, but we have been witnessing a multiplication of projects where the collaboration between artists reflects a shared practice. I will try to approach some concepts of proximity: action, participation and collaboration - having as reference my experience as an artist. I will try to approach the complex field of collaboration and thus somehow map issues inherent to the very idea of collaboration: the problem of authorship and hierarchy; the sharing of consciousness, interpretation, memory and identity and the reception of the public. In order to contextualize and reflect on: proximity, collaboration and sharing through practice. I hope to demonstrate how my experience in artistic practices ends up reflecting my action as a teacher, researcher and thus demonstrate the pertinence of the role of collaboration in particular moments of contemporary art.

Keywords: Art, Collaboration, Participation, Authorship

LETRAS DE SANTA MARTA: REFLEXÕES SOBRE DESIGN, CIBERTEXTUALIDADE E TIPOGRAFIA A PARTIR DE UM EXPERIMENTO DIDÁTICO

Priscila L. Farias

'Safaris tipográficos' são procedimentos conhecidos para coleta de dados, a partir de fotografias, a respeito da identidade tipográfica de uma cidade ou região. A convite de uma universidade baseada na cidade de Veneza, e com o apoio de um coletivo de designers baseados em Milão, ofereci um workshop de boas-vindas a alunos da graduação que estavam retomando atividades após afastamento devido à pandemia COVID-19. Atendendo a sugestão dos organizadores, o workshop teve como foco a região de Santa Marta, no extremo ocidente do sestiere de Dorsoduro. A partir de uma reflexão sobre a história e as características atuais do lugar e de um levantamento fotográfico, os estudantes desenvolveram versões das letras encontradas que foram reinterpretadas com técnicas experimentais, gerando um alfabeto registrado em um volume de pequena tiragem impresso e encadernado a mão. A experiência me levou a reflexões sobre design, cibertextualidade e tipografia, que pretendo compartilhar nesta apresentação.

Palavras-chave: letreiramento, tipografia, memória gráfica, paisagens tipográficas, Itália

Mini cv:

Professora Associada na FAU USP, onde coordena o Laboratório de Pesquisa em Design Visual e o PPG Design. Editora-chefe da InfoDesign, membro do comitê editorial de periódicos nacionais e internacionais, autora de livros e artigos sobre tipografia, semiótica, e design visual.

LETTERS FROM SANTA MARTA: REFLECTIONS ON DESIGN, CYBERTEXTUALITY AND TYPOGRAPHY FROM A DIDACTIC EXPERIMENT

Abstract

'Typographic safaris' are known procedures for collecting data, through photography, about the typographic identity of a city or region. At the invitation of a university based in the city of Venice, and with the support of a collective of designers based in Milan, I offered a welcome workshop to undergraduate students who were resuming activities after being apart due to the COVID-19 pandemic. Following the organizers' suggestion, the workshop focused on Santa Marta, a region in the far west of Dorsoduro sestiere. Based on a reflection on the history and current characteristics of the place and on a photographic survey, the students developed versions of the letters found that were reinterpreted with experimental techniques, generating an alphabet recorded in a small print volume, printed and bound by hand. The experience led me to reflections on design, cybertextuality and typography, which I intend to share in this presentation.

keywords: lettering, typography, graphic memory, typographic landscapes, Italy

O VAZIO ATIVADO DO ESPAÇO-TEMPO COMO POTENCIA SENSÍVEL E PROPULSOR DA IMAGINAÇÃO

Sidney Tamai

Mini cv:

Graduate at
Arquitetura e
Urbanismo from
Federação das
Faculdades Brás Cubas
Hoje Universidade
Brás Cubas (1980) and
master's at Arts from
Universidade Estadual
de Campinas (1995).
Has experience in
Architecture and
Urbanism, acting
on the following
subjects: arte e
cidade, paisagem
urbana, arquitetura e
urbanismo, escultura
and pintura mural.

O artigo é sobre a visualização do vazio bidimensional e tridimensional. O vazio como espaço e tempo ativos e não neutros ou despotencializados de sentidos. Vazios que lançam o sujeito a outro lado, desancorado de uma interpretação referendada e redundante. Apreender o vazio como possibilidade de im-pulso, enquanto mola propulsora capaz de produzir signos abertos e novos sentidos. Não mais volume igual à massa, repensado na modernidade concreta, mas vazios produzindo por necessidade temporal superfícies, escalas, texturas e cores ou ainda vazio ativo na estruturação da matéria, seja ela de densidade variável e mesmo flexível entre o digital e o atual. Para tanto o artigo remete-se a dois tipos de experiências desenvolvidos pelo autor como um fazer e como educador em cursos de artes e arquitetura. A primeira experiência é fruto de décadas de atuar com desenho e no ensino/aprendizado do desenho, especialmente de observação. Trata-se do desenho dos Vazios e indo além, do desenho dos vazios dos vazios. Processo que desencaixa a rede de encaixes mentais previsíveis. Abordagem histórica de quem desenha e que procurarei elucidar como uma dinâmica significativa. A segunda experiência remete a um exercício de projetar os vazios ao pensar um volume tridimensional, desenvolvido em escola de arquitetura para turma inicial do curso. No caso, pôs em crise a dificuldade de separar o vazio do cheio, de entender a materialidade fluida do vazio e sua leve densidade que toca os corpos e interação sensível com os limites mais densificados. Esse material signado, dos cheios e carregado de sentidos dirige o olhar e o fazer para um caminho já trilhado e simetricamente seguro. Esse conjunto põe em crise a questão dual, cheio x vazio e inscrito x não inscrito. Desautoriza os significados duros colados na coisa. Não parte de uma noção atribuída super significada para uma menos densa, mas sim de uma menos, o vazio, aberto para sentidos, que agrega valores sintáticos que escorregam das formas mais densas produzindo um emaranhado de novas possibilidades. Outro fenômeno é que o tempo ganha densidade, vitalidade e qualidade subjetivada na associação quase estrutural e informe (!) desse espaço que encorpa essa temporalidade de algo que se expõe. Em geral o vazio é consequência de uma determinação referencial significativa de alguma maneira já estratificada tal como o tempo é quase sempre representado pelo espaço. Os dois tipos de exercícios, que tenho registros em imagens, propõe ver o vazio a partir de um ponto não convencional, ou seja, a partir do próprio vazio tomado elástico e agregador a partir também de uma temporalidade vital que reconfigura imaginação e imaginário.

Palavras chaves: vazios, espaço/tempo, informe, imaginário

THE ACTIVATED VOID OF SPACE-TIME AS A SENSITIVE AND IMPELLING POWER OF IMAGINATION.

Abstract

The article is about the visualization of two-dimensional and three-dimensional void. The void as active space and time and not neutral or depotentiated of meanings. Voids that throw the subject to another side, unanchored from a referenced and redundant interpretation. Apprehending the void as a possibility of impulse, as a propelling spring capable of producing open signs and new meanings. active in the structuring of matter, be it of variable density and even flexible between the digital and the current. For that, the article refers to two types of experiences developed by the author as a doing and as an educator in arts and architecture courses. The first experience is the result of decades of working with drawing and teaching/ learning drawing, especially observation. It is about the drawing of the Voids and beyond, the drawing of the voids of the voids. A process that disengages the network of predictable mental fittings. Historical approach of who draws and which I will try to elucidate as a significant dynamic. The second experience refers to an exercise in designing the voids when thinking about a three-dimensional volume, developed in an architecture school for the initial class of the course. In this case, it put into crisis the difficulty of separating the void from the full, of understanding the fluid materiality of the void and its light density that touches bodies and sensitive interaction with the most densified limits. This signed material, full and loaded with meanings, directs the look and the doing to a path already trodden and symmetrically safe. This set puts in crisis the dual question, full x empty and inscribed x uninscribed. It disallows the hard meanings glued to the thing. It does not start from a super-meaning notion attributed to a less dense one, but from a less one, the void, open to the senses, which adds syntactic values that slip from the densest forms, producing a tangle of new possibilities. Another phenomenon is that time gains density, vitality and subjective quality in the almost structural and formless association (!) of this space that embodies this temporality of something that is exposed. In general, the void is the consequence of a significant referential determination in some way already stratified, such as time is almost always represented by space. The two types of exercises, which I have recorded in images, propose to see the void from an unconventional point, that is, from the emptiness itself, which has become elastic and aggregating, also from a vital temporality that reconfigures imagination and imagination.

Keywords: voids, space/time, formless, imaginary

