

Projeto
10º. Encontro internacional de arte e tecnologia-#10.ART: modus operandi universal
Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais

Campus Universitário Darcy Ribeiro
Asa Norte
70910-900, Brasília-DF
telefones 61 31071187 61 92777997

Organização do #10.ART

Coordenação da Pós-Graduação em Arte
Coordenadora: Maria Beatriz de Medeiros
Vice-coordenadora: Thérèse Hofmann Gatti

Coordenação do evento #10.ART: Suzete Venturelli
Coordenação das Mesas: Fátima Burgos
Coordenação da exposição: Malu Fragoso e Tania Fraga
Coordenação projeto gráfico: Cleomar Rocha e Lavínnia Seabra
Comissão da Pós-Graduação do evento: representantes das linhas de pesquisa do PPG-Arte
Comissão Nacional e Internacional do evento: Anna Barros, Cleomar Rocha, Douglas de Paula, Edgar Franco, , Fernando Fogliano, François Soulages, Gilberto Prado, Guto Nobrega, ivani_santana, Lucia Leao, Lucia Santaella, Milton Sogabe, Nara Cristina Santos, Sandra REY, Renato Hildebrand, Rosangella Leote, Silvia Laurentiz, , Priscila Arantes, Tania Fraga, Tina Velho e Yara Guasque.
Instituições Parceiras: UNB, UFG, USP, Université Saint Denis Paris VIII, UFRGS, UESC, Parque Lage, UNESP, PUCSP, Unicamp, Senac, UFRJ, UFSM

Apoio: Capes, CNPq, Fap-DF, Retina.International

Introdução

Partindo do pressuposto que o prazer que sentimos está relacionado com a aquisição de conhecimento, entende-se que a partir da nova ciência do cérebro, neurobiologia, surgiu um grande número de estudos interessados na produção e a fruição das artes, como fenômeno biológico. Um dos teóricos, Semir Zeki¹ , denominou de neuroestética, o mais recente campo da ciência interessado em entender melhor a relação entre o cérebro e as artes. Para ele muito se tem escrito sobre arte, mas nunca sobre o cérebro visual², através do qual toda a arte é expressa na concepção, na execução ou na apreciação. Ou seja, não relacionaram ainda as funções da arte com as funções cerebrais³. A razão desta omissão reside na concepção da visão e do processo visual que foi em grande parte ditado por fatos simples, mas poderosos, derivados da anatomia e da patologia. A pergunta que muitos buscam responder é: porque é que esta capacidade cognitiva se desenvolveu nos humanos? A conclusão que se chega é que a função da arte é uma extensão da função do cérebro. A partir desta definição encontramos o germe da teoria da arte que contém sólida fundamentação biológica que une os pontos de vista neurobiólogos atuais com os de Mondrian, Cézanne, e muitos outros artistas da contemporaneidade.

Qual é o sistema do cérebro para sentir a beleza? A base dos conceitos foram se desenvolvendo entre 1860 e 1970. A partir da demonstração que a retina não é difusamente ligada a todo o cérebro ou mesmo à

¹ Disponível em: <http://www.vislab.ucl.ac.uk/>. Acessado em 14/03/2011

² Disponível em: <http://neuroesthetics.org/pdf/Daedalus.pdf>. Acessado em 14/03/2011

³ Se uma pintura ou escultura precisam ser explicadas, então elas foram desprovidas de sua função visual?

metade do cérebro, mas apenas a uma bem-definida circunscrita parte do cortex cerebral, denominado de cortex visual primário. O cientista afirma que a arte é um subproduto da principal função evolutiva do cérebro, que é a aquisição de conhecimento.

O 10 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia– Modus Operandi Universal discutirá que o conhecimento não é apenas o que se adquire ou expressa pela linguagem. Há um conhecimento visual. Qual é o sistema do cérebro para sentir beleza? Para isso, o #10.ART busca ir além de diferenças culturais, para procurar recorrências, que segundo Lúcia Santaella⁴, um tal recorte semântico, pressagiando o futuro de uma outra espécie de corpo, nas interfaces do humano e do maquínico, é aquele que, sem dúvida, tem dominado no entendimento do pós-humano.

Histórico

O primeiro encontro de arte e tecnologia de Brasília foi realizado, em 1989, no auditório Dois Candangos da Universidade de Brasília. Naquele momento ocorreu também a primeira exposição como parte integrante e indissociável do evento principal. Nos 20 anos seguintes, a expansão do interesse acadêmico pela relação entre arte, ciência e tecnologia, possibilitou colocar Brasília como pólo irradiador de reflexões acadêmicas trazendo para a cidade importantes representantes da área como Gilberto Prado, Lúcia Santaella, André Parente, Roy Ascott, Edmond Couchot, Priscila Arantes, Sandra Rey, Ettiene Delacroix, Tania Fraga, Cleomar Rocha, Milton Sogabe, Lúcia Leão, Monica Tavares, Chantal Dupont, Maria Beatriz de Medeiros, Yara Guasque, Martha Gabriel, Iain Mott, Derrick de Kerckhove, François Soulages, entre outros. As duas últimas décadas mostraram que a relação tem provocado fascinantes experiências e transformações no âmbito da arte que emprega meios computacionais e de telecomunicações, propondo mudanças radicais nos processos criativos, na percepção, no ambiente em que vivemos e no campo da estética.

Em 2011, o 10º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#10.ART): Modus Operandi Universal mostrará que existe um conhecimento visual e que a neuroestética - ciência que estuda os mistérios da arte em relação ao cérebro humano - concentra-se em estímulos supostamente neutros pesquisando também os aspectos da experiência individual que influenciam a percepção do mundo.

Pretende-se destacar neste encontro que o tema **Modus Operandi Universal** como conhecimento não é apenas o que se adquire ou expressa pela linguagem. Há um conhecimento visual. Qual é o sistema do cérebro para sentir beleza? Para isso, precisamos ir além de diferenças culturais, procurar recorrências. Assim como o encontro, a exposição intitulada Arte Computacional, mostrará o resultado de pesquisas desenvolvidas por renomados artistas da área. Outras questões relevantes mostram que as implicações da cultura industrial, segundo Peter Weibel baseada na máquina e pós-industrial baseada nas informações, mecanizações, novas mídias, simulação, sintetização, semioses, realidade virtual, se integram em um novo discurso atualmente. Esta aproximação aporta um marco teórico para descrever e compreender as condições científicas, técnicas e sociais do mundo digital. Para o autor desde a realidade do observador, a representação e a não localização até o mundo concebido como mera interface, são importantes questões

⁴ SANTAELLA, Lúcia. Pós-humano - por quê? http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?pid=S0103-99892007000200010&script=sci_arttext. Acessado, em 04 de abril de 2011.

de uma civilização computacional e telemática hoje. As apresentações, ainda, buscarão trazer ao público a noção de poder alcançar o homo sui transcendentalis, de Basarab Nicolescu, que “é um homem que nasce de novo”, transgredindo para o alcance da liberdade ilimitada, de forma consciente, tolerante e amável. O autor indica que esse homo sui transcendentalis inicia sua aventura com a própria descoberta do mundo quântico e da navegação cibernética, transpondo os limites do seu corpo e cérebro, criando o que Basarab Nicolescu chamou de Espaço-Tempo Cibernético (ETC) para nomear o espaço computacional que envolve a Terra.

Objetivo Geral

Promover, divulgar e comparar as pesquisas artísticas, envolvendo a ciência e a Tecnologia, realizadas nos principais centros de pesquisa do país e do exterior inseridas nos meios de comunicação, galerias e museus para contribuir com a reflexão, com a formulação de teorias e com a história da arte atual.

Detalhamento e Organização

Faz parte da organização geral do #10.ART a Coordenação do PPG-Arte da UnB, professora doutora Maria Beatriz de Medeiros e professora doutora Thétrese Hofman Gatti, contando com a professora doutora Suzete Venturelli, como a coordenação geral do evento. As mesas temáticas serão coordenadas pela professora doutora Fátima Burgos, a exposição Arte Computacional será coordenada por Tania Fraga e Maria Luiza Fragoso. A produção do material gráfico impresso e digital será coordenada pelo professor doutor Cleomar Rocha. A coordenação de suporte está a cargo da professora doutoranda Lavínnia Seabra.

O encontro ocorrerá de 10 e 13 de agosto, no Museu Nacional da República, com a apresentação de 7 (sete) mesas redondas e 5 (cinco) palestras, com convidados especiais e de 14 a 17 de agosto no Departamento de Artes Visuais da UnB, com a apresentação dos trabalhos selecionados pelos inscritos no evento.

Os convidados são pensadores e artistas de renome nacional e internacional que representam a área de arte e tecnologia nos seus estados e no contexto internacional. Assim como a edição anterior, abriremos inscrições para novos pesquisadores e outros participantes nacionais e internacionais, cujos textos serão selecionados pela comissão organizadora, completando assim as mesas propostas.

A exposição ocorrerá na Galeria Hall do Museu Nacional da República a partir do dia 5 até 17 de agosto de 2011. A exposição apresentará os principais resultados poéticos desenvolvidos nos principais centros de arte e tecnologia do Brasil e, apresentará ainda, em princípio, uma obra da artista Victoria Vesna convidada internacional.

Programação

10° Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#10.ART): modus operandi universal
Palestra com convidados: Local: Auditório do Museu Nacional da República de 10 a 13 de agosto de 2011, das 8h às 18h
Exposição Arte e Tecnologia (#ART) Abertura: 5 de agosto de 2011 às 19h Local: Hall do Museu Nacional da República Período: 5 a 15 de agosto de 2011
Apresentação de trabalhos inscritos e selecionados: Local: Universidade de Brasília, Auditório do Instituto de Artes/Departamento de artes visuais Data de: 14 a 17 de agosto, das 8h às 18h

Temas para inscrição
1. Cultura digital. 2. Arte, sociedade e performance.

3. A serviço ou contra a máquina funcional.
4. Arte hoje, processos.
4. Aspectos sociais da Arte.
5. História: ficção ou realidade.
6. Música, arte e tecnologia.

Mesas redondas com convidados

Dia 10 – palestra de abertura Victoria Vesna – 8h30 h às 9h30h

10/08		Convidados
10h às 12h	Mesa 1 – Artecência	Anna Barros (Coordenadora, artista convidada) Milton Sogabe (UNESP) Yara Guasque (UDESC) Lúcia Leão (PUC-SP) Fátima Burgos (UnB)
Dia 10 – palestra Tania Fraga – 14h às 15h		
15h30-18h	Mesa 2 – Arte Computacional e Neuroestética	Fernando Fogliano (Coordenador, SENAC) Suzete Venturelli (UnB) Daniela Kutschat (SENAC) Priscila Arantes (MIS) Luiza Paraguai (AM)

Dia 11 – palestra Lúcia Santaella – 8h30 h às 9h30h

11/08		
10h-12h	Mesa 3 - Cultura e Visualidades (PPG-Arte)	Ana Mae Barbosa (UnB) Thérèse Hofmann (Coordenadora, UnB) Belidson Dias (UnB) Maria Cristina Alves dos Santos Pessi (UDESC) Lilian Amaral (Unesp)
1h--16h	Mesa 4 – Pós-biológico na arte	Gilberto Prado (Coordenador, USP) Malu Fragoso (UFRJ) Cleomar Rocha (UFG) Guto Nóbrega (UFRJ)
16h-18h	Mesa 5 – Arte e corpo	Bia Medeiros (Coordenadora, UnB) Luiz Fernando Ramos: PPG-ARte (USP) Edgar Franco (UFG) Ivani Santana (UFBA)

Dia 12 – Palestra Internacional - Oliver Grau - 8h30 h às 9h30h

12/08		
10h-12h	Mesa 6 – Poéticas atuais – texto & imagem	Helio Ferverza (Coordenador, UFRGS) Patricia Franca (UFMG) Rosangella Leote (UNESP) Amélia Bulhões (UFRGS) Geraldo Orthof (UnB) Nelson Maravalhas (UnB)
14h-16h	Mesa 7 – Modus Operandi	Sandra Rey (Coordenadora, UFRGS) Hermes Renato Hildebrand (Unicamp) Sílvia Laurentiz (USP) Nara Cristina Santos (UFMS) Iain Mott (UnB)

	16h-18h	Mesa 8 – Laboratórios e cultura digital	LIME/Media Lab (Coordenador, UFG) MídiaLab Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional (UnB) Laboratório de Aplicações para Vídeo Digital (UFPB) Poéticas Tecnológicas: corpo, imagem (UFBA) Núcleo de Arte e Tecnologia do Parque Lage do Rio de Janeiro (NAT) Núcleo de Artes e Novos Organismos (UFRJ) Laboratório de Investigações e Pesquisas em Poéticas Digitais (UFPI)
Dia 13 – palestra internacional - François Soulages – 8h30 – 9h30			
13/08	10h-12h	Mesa 9 – História da Arte: um olhar sobre a produção recente (PPG-Arte)	Grace Machado de Freitas (Coordenadora, UnB) Almerinda Lopes (UFES) Emerson Dionísio de Oliveira (UnB) Pedro Alvim (UnB) Ana Cavalcanti (UFRJ)
	14h – 16h	Mesa 10 – Design e “anti-design” nas interfaces artísticas	Douglas de Paula (Coordenador, UFU) Carlos Fadon Vicente (artista convidado) Iman Moradi (Artista convidado) João H. L. Agreli (UFU) Sabrina Maia (UFU)

Orçamento

Passagens Internacionais

Diárias

Hospedagens

Pessoa Jurídica

Pessoa Física

Transporte

Material de consumo

Bibliografia

ADORNO, Theodor W. Teoria estética, Lisboa: Edições 70, 1970.

_____. Théorie esthétique. Paris: Klincksieck, 1995.

COSTA, Mario. O Sublime Tecnológico. São Paulo: Experimento, 1995.

MORIN, Edgar. A cabeça bem-feita: repensar e reforma, reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand, 2000.

SCHWARTZMAN, Simon. A redescoberta da cultura. In: ENSAIOS de cultura. São Paulo: EDUSP, 1997.

NICOLESCU, Basarab. O manifesto da transdisciplinaridade. São Paulo: Triom, 2001. Coleção Trans.

RODRIGUES, M.L. Caminhos da Transdisciplinaridade – fugindo a injunções

lineares. Revista Serviço Social e Sociedade, n 64, anoXXI, nov. 2000. BENTES, Ivana (org.). Corpos virtuais. Rio de Janeiro: Centro Cultural Telemar, 2005.

DENNETT, Daniel. Consciousness Explained. Penguin, 1991.

DUFRENNE, Mikel. Esthétique et Philosophie. Tome II. Paris: Klincksieck Esthétique, 1976.

_____. Esthétique et Philosophie. Tome III. Paris: Klincksieck Esthétique, 1981.

FISCHER, Hervé. Théorie de l'Art Sociologique. Paris: Casterman, 1977.

FOREST, Fred. Art Sociologique. Vidéo 10/18 U.G.E. Paris : Casterman, 1977.

_____. Manifeste pour une esthétique de la communication, 1984.

http://webnetmuseum.org/html/fr/expo_retr_fredforest/textes_critiques/textes_divers/4manifeste_esth_com_fr

.htm#text. Acessado em 20/01/2006.

- HABERMAS, Jürgen. *La Pensée postmétaphysique*, Paris, Armand Colin, 1993.
- HEGEL, George W. F. *Estética: a idéia e o ideal*. São Paulo: Nova Cultura, Coleção os Pensadores, 2000.
- JIMENEZ, Marc. *O que é estética*. RS : editora Unisinos, 1999.
- PLAZA, Julio. *As imagens digitais*. In: PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. *Os processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998. p.27-60.
- PLAZA, Julio. *Arte/Ciência*. In: PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. *Os processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998. p.3-12.
- POPPER, Frank. *Art, action et participation: l'artiste et la créativité aujourd'hui*. Paris: Éditions Klincksieck, 1980.
- KANT, Emmanuel. *Critique de la raison pure*. Paris : Garnier-Flammarion, 1976.
- MARUSEK, David . *We were out of our minds with joy*. Revista Science Fiction Isaac Asimov, 1995. Site oficial da revista <http://www.asimovs.com/>.
- MARX, Karl e ENGELS, F. *Sobre Literatura e Arte*. São Paulo: Parma, 1979.
- NEIVA Jr., Eduardo. *A imagem*. Ática, 1986.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. *Paisagens urbanas*. São Paulo, SENAC, 2004.
- PLAZA, Júlio. *Arte e interatividade: Autor-obra-recepção*. Revista do Mestrado em Arte. Arte e tecnologia da Imagem, v.3; n.3, p. 29-42, 1998.
- PLAZA, Júlio & TAVARES, Monica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.
- PINKER, Steven. *Tábula rasa: negação contemporânea da natureza humana*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- PINKER, Steven. *Como a mente funciona*. São Paulo: Companhia das Letras. 2008.
- POPPER, Frank. *Art, action et participation*. Paris : Ed. Klincksieck, 1980.
- PRIGOGINE, Ilya, e STENGERS, Isabelle, *A nova aliança: a metamorfose da ciência*. Brasília: Edunb, 1984.
- ROLNIK, Suely. *Cartografia sentimental, transformações contemporâneas do desejo*. São Paulo: Estação Liberdade, 1989.
- RÖSSLER, Otto. E. *Endophysics*. In *Real Brains, Artificial Minds*. Ed. by J. L. Casti and A. Karlqvist. Nova Iorque. North-Holland. 1987.
- SALZANO, Francisco M. *Biologia, cultura e evolução*. Rio Grande do Sul: Editora da Universidade, 1993.
- VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço tempo imagem*. Brasília: Edunb, 2004.
- VENTURELLI, Suzete e MACIEL, Mario. *Imagens Interativas*. Brasília: Edunb, 2008.
- VENTURELLI, Suzete e DOMINGUES, Diana. *Cibercomunicação cívica no Continuum virtualidade aumentada e realidade aumentada - era uma vez ... a realidade*. IN: Revista ARS, ECA-USP, São Paulo, 2008.
- WEIBEL, Peter. *El Mundo como Interfaz. El paseante: la revolucion digital y sus dilemas*. Ediciones Siruela, n.27-28, p.110-121, Madrid. 1998.
- WEIBEL, Peter. *El mundo como interfaz: 2000*. Disponível em <<http://www.elementos.buap.mx/num40/pdf/23.pdf>>. Acesso em janeiro de 2008.
- ALMEIDA, Paulo Eduardo Maciel e EVSUKOFF, Alexandre Gonçalves. *Sistemas Fuzzy*. IN: REZENDE, Solange Oliveira (Org.). *Sistemas inteligentes: fundamentos e aplicações*, São Paulo: Editora Manole, 2003.
- COSTA, Mario. *O Sublime Tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Trad. Sandra Rey. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.
- _____ e HILLARIE, Norbert. *L'Art Numérique: comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris: Flammarion, 2003.
- BENTES, Ivana (org.). *Corpos virtuais*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Telemar, 2005.
- DENNETT, Daniel. *Consciousness Explained*. Penguin, 1991.
- GREENBERG, IRA. *PROCESSING : CREATIVE CODING AND COMPUTACIONAL ART*. NEW YORK , SPRINGER-VERLAG, 2007.
- MARUSEK, David . *We were out of our minds with joy*. Revista Science Fiction Isaac Asimov, 1995. Site oficial da revista <http://www.asimovs.com/>.
- PAUL, Christiane. *l'Art numérique*. Paris: Thames e Hudson. 2008.
- PINKER, Steven. *Tábula rasa: negação contemporânea da natureza humana*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- RÖSSLER, Otto. E. *Endophysics*. In *Real Brains, Artificial Minds*. Ed. by J. L. Casti and A. Karlqvist. Nova Iorque. North-Holland. 1987.
- SALZANO, Francisco M. *Biologia, cultura e evolução*. Rio Grande do Sul: Editora da Universidade, 1993.
- SVOZIL, Karl. <http://www.lampsacus.com/documents/SVOZILCOMPUTACIONALUNIVERSES.pdf> . 2005. acessado em dezembro de 2007.
- VENTURELLI, Suzete e MACIEL, Mario. *Imagem Interativa*. Brasília: Edunb, 2008.

Ars Electronica - <http://www.aec.at>. Acessado em janeiro de 2007.

Mackenzie Wark - <http://www.dmc.mq.edu.au/mwark/home/homepage.html>. Acessado em março de 2009.

Creative Class - <http://www.creativeclass.org/>. Acessado em abril de 2009.

Daniel Lee - <http://www.daniellee.com/>. Acessado em outubro de 2009.

DNA11 - <http://www.dna11.com/>. Acessado em janeiro de 2007.

Art Orienté objet - <http://artorienteeobjet.free.fr/>. Acessado em dezembro de 2009.

Disembodied Cuisine - http://www.tca.uwa.edu.au/disembodied/dis_text.html. Acessado em dezembro de 2007.

Border Games - <http://www.bordergames.org/>. Acessado em junho de 2009.

Miss Digital World - <http://www.missdigitalworld.com/>

SVOZIL, Karl. <http://www.lampsacus.com/documents/> SVOZILCOMPUTATIONALUNIVERSES.pdf . 2005. Acessado em dezembro de 2007.

Caça ao tesouro. <http://www.nat-eav.art.br/ensinoArteRede/projeto11.htm>.