

III mastra
de
disigne

teac
no
tas
dis

III mostra
de arte
digital

Ficha catalográfica

III Mostra 3M de arte digital: Tecnofagias. / curadoria de Giselle Beiguelman;
tradução de Enrique Julio Romera. São Paulo : Elo 3 Integração, 2012.
130 p. : il.; 22 X 25 cm

ISBN: 978-85-65933-00-1
Edição bilíngue
Arte Digital 2. Arte Eletrônica 3. Catálogo de Exposição I. Beiguelman, Giselle, cur. II.
Romera, Enrique Julio, trad.

22º. CDD - 776

Leticia de Almeida Sampaio - CRB: 4038



Elo 3

Curadoria/ Curator: **Giselle Beiguelman**
Direção Geral/ Direction: **Soraya Galgane e Fernanda Del Guerra**
Produção Executiva/ Executive Production: **Chiara Paim**
Assistente de Produção/ Production Assistant: **Regina Freitas**
Direção de arte e identidade visual/ Art Direction and Visual Identity: **Tempo Design**
Audiovisual: **Images Projetores e 3M**
Cenografia/ Scenography: **Onozone Estúdio**
Iluminação/ Lighting: **Marcos Franja**
Website: **Flavio Marques**
Redes sociais/ Social Networks: **Gaia Creative**
Assessoria de Imprensa/ Press: **Pool de Comunicação**
Artistas/ Artists: **Arthur Omar, Cássio Vasconcellos, Cia de Foto, Dirceu Maués, Gambiologia, Gilbertto Prado e Grupo Poéticas Digitais, Gisela Motta e Leandro Lima, Jane de Almeida, Jarbas Jácome, Lea Van Steen, Lucas Bambozzi, Martha Gabriel, Rafael Marchetti, Raquel Kogan, Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti**
Praia de Paulista/ Paulistas' Beach: **Ivana Bentes, Pedro Paulo Rocha, AFactory Tranzmídia, Thiago Dezan e Cia de Foto**
Patrocínio/ Sponsor: **3M do Brasil Ltda.**
Gerenciamento de patrocínio / sponsorship management: **Luiz Eduardo Serafim, Paula Franceschini, Marcos Sgarbi**
Apoio Cultural/Cultural Support: **Folha de S. Paulo e Rádio Eldorado**
Realização:/ **Implementation Ministério da Cultura, Instituto Tomie Ohtake e Elo3 Integração Empresarial Ltda.**

Catálogo/ Catalog

Edição e texto/ Editing and text: **Giselle Beiguelman**
Projeto Gráfico/ Graphic Design: **Ricardo Van Steen**
Edição de Arte/ Art Editing: **Adriano Vanni**
Fotografia/ Photography: **André Vellozo**
Revisão/Review: **Maria Rita Martini**
Tradução/ English version: **Enrique Julio Romera**

APRESENTAÇÃO 3M _ 3M Presentation	6
APRESENTAÇÃO INSTITUTO TOMIE OHTAKE _ Tomie Ohtake Institute Presentation	8
APRESENTAÇÃO DA CURADORA _ Curatorial Presentation	10
ARTISTAS _ Artists	18
ARTHUR OMAR	20
CÁSSIO VASCONCELLOS	24
CIA DE FOTO	30
DIRCEU MAUÉS	36
GAM BIOLOGIA	40
GILBERTTO PRADO E GRUPO POÉTICAS DIGITAIS	46
GI SELA MOTTA E LEANDRO LIMA	50
JANE DE ALMEIDA	54
JARBAS JÁCOME	60
LEA VAN STEEN	66
LUCAS BAMBOZZI	70
MARTHA GABRIEL	76
RAFAEL MARCHETTI	80
RAQUEL KOGAN	86
REJANE CANTONI E LEONARDO CRESCENTI	90
PRAIA DE PAULISTA _ Paulista's Beach	94
OFICINAS _ Workshops	108
ÁLBUM _ Album	120

TECNOFAGIAS
VAI ALÉM
DE UMA
EXPOSIÇÃO,
A MOSTRA É UMA
EXPERIÊNCIA,
SINÔNIMO DE
INTERATIVIDADE,
E INOVAÇÃO.

A 3M é uma das empresas mais inovadoras do mundo. Aposta em ideias e novos olhares que geram mais de 55 mil itens de produtos para os mais diversos mercados, usando 46 plataformas tecnológicas para fazer a vida das pessoas melhor.

A III Mostra 3M de Arte Digital traz neste ano um diálogo muito interessante entre a ciência de garagem e a tecnologia de ponta. Se por um lado, parecem antagônicas, por outro, demonstram que a criatividade e a inventividade estão presentes em ambas.

Esse tensionamento entre o saber popular e o saber científico traz uma riqueza que a 3M incentiva e que é um de nossos grandes valores, a colaboração.

E é nesse diálogo e nessa colaboração que o maior ganho acontece - um novo conhecimento e um novo olhar sobre a arte digital, uma evolução. Algo que culmina na Inovação. E que é nossa essência.

TECNOFAGIAS
GOES BEYOND
A MERE
EXHIBITION.
THIS SHOW IS AN
EXPERIENCE,
SYNONYM OF
INTERACTIVITY
AND INNOVATION.

3M is one of the most innovative companies in the world. It bets on new ideas and perspectives that generate over 55 thousand products for various markets, using 46 technological platforms to make people's lives better.

This year, the III 3M Digital Art Show consists of a very interesting dialog between garage science and cutting-edge technology. Although these seem antagonistic, this exhibition shows that both may be creative and interactive.

Such a tension between popular and scientific knowledge brings forth rich creations, which are sponsored and encouraged by 3M following one of our great values: collaboration.

And it is due to such dialogue and collaboration that the most valuable achievements take place - new knowledge and a new look on digital art, a true evolution. Something that culminates in innovation. And that is our essence.

III MOSTRA 3M DE ARTE DIGITAL: A MÁQUINA E A POESIA

De forma convidativa, a III Mostra 3M de Arte Digital ocupou todos os espaços de encontro do Instituto Tomie Ohtake, até a área que separa o edifício da rua. Proposto pela curadora Giselle Beiguelman, que transita entre o meio acadêmico e o campo da produção artística, o tema Tecnofagias aborda a sofisticada tecnologia e a criativa execução artesanal fundidas na arte contemporânea brasileira.

Organizada em torno da possibilidade de efetivação de uma fértil instância dialógica entre os trabalhos apresentados e o público, a original curadoria reuniu trabalhos concebidos por artistas que dominam a máquina e a poesia, colocando ambas em privilegiada posição. Com abrangente elenco de brasileiros engajados em circuitos locais e internacionais, a mostra conjugou variadas alternativas de contato entre arte e vida, atribuindo à tecnologia a capacidade comunicativa da obra, além de meio para utilização e subversão artística. O projeto promoveu, ainda, debates e reflexões que se estenderam ao longo de todo o período da mostra, seja pela conexão direta com o espaço da cidade, seja pela participação dos jovens no desenvolvimento de uma plataforma crítica e de formação.

Instituto Tomie Ohtake

III 3M DIGITAL ART SHOW: MACHINE AND POETRY

In an enticing way, the III 3M Digital Art Exhibition has occupied all the meeting spaces at Instituto Tomie Ohtake, even the area between the building and the street. Proposed by curator Giselle Beiguelman, who transits among the academic milieu and the artistic production field, the theme Technophages approaches sophisticated technology and creative crafts production which are blended in Brazilian contemporary art.

Organized around the possibility of effecting a fertile dialogic instance among the presented works and the public, the original curatorship has put together works conceived by artists who dominate machine and poetry, placing both in a privileged position.

With a wide cast of Brazilians engaged in local and international circuits, the exhibition has joined several contact alternatives between art and life, conferring to technology the communicative capacity of the work, besides a means for artistic use and subversion. The project has also promoted debates and reflections that have extended throughout the show's term, either through a direct connection with the city space, or through the participation of the young in the development of a critical and formational platform.

Instituto Tomie Ohtake

ARTE . BR : TECNOFÁGICA, ADHOCRÁTICA E RADICANTE

GISELLE
BEIGUELMAN
CURADORA/CURATOR

Tecnofagia não é uma tendência, nem um movimento, mas uma conceituação pessoal, elaborada para dar conta de operações marcantes na produção brasileira relacionada à artemídia.

Nela chamam a atenção a ênfase nos processos de combinação entre a tradição e a inovação, os arranjos inusitados entre saberes imemoriais e de última geração e a revalidação das noções de high e low tech. Em uma frase, tecnofagia é o encontro entre a ciência de ponta e a ciência de garagem.

Essa abordagem esboça uma estética que opera pela combinação e remodelagem de equipamentos e produção de dispositivos capazes de agenciar outras formas de criação e ações micropolíticas de apropriação das tecnologias.

Mas essas relações não confluem nunca para uma definição estável. Ela é dinâmica, mutante, fruto de estratégias e metodologias temporárias e inesperadas que respondem à era do poder (cracia) mutante e transitório - ad hoc (aqui e agora). Pertence, portanto, ao âmbito da adhocracia.

Mais um roteiro que uma organização, um estado de espírito poroso que permeia tudo, uma nova receita do conhecimento remixada, um novo marco para a convivência entre disciplinas, como afirma Bernardo Gutierrez (2012), a adhocracia está no vértice e no vórtice dos processos de criação dos artistas aqui reunidos.

Eles e elas são todos brasileiros. Inclusive Rafael Mar-

ART . BR : TECHNOPHAGIC, AD-HOCRATIC AND RADICANT

Technophagy is neither a trend nor a movement, but a personal conceptualization elaborated to embrace operations regarding the Brazilian media art production. Noteworthy is the emphasis laid on the combination of tradition and innovation, unusual arrangements of age-old and leading-edge know-how and the revalidation of high and low tech. In short, technophagy is the encounter of cutting-edge and garage science.

Such an approach outlines a form of art that operates through combining and remodeling equipment and producing devices able to provide unprecedented forms of creation that pave the way to micro-political actions aimed to the appropriation of technology.

However, these relations hardly merge into stable definitions. They are dynamic and mutant results of temporary and unexpected methodologies and strategies vis-à-vis the era of mutant and transitory power (cracia) - ad-hoc (here and now). Therefore, they pertain to the realm of ad-hocracy.

A script rather than an organization, a porous state of mind that permeates everything around it, a new and remixed recipe of knowledge, a new framework for the coexistence of disciplines, as stated by Bernardo Gutierrez (2012), ad-hocracy lies in the vertex and the vortex of the creative processes of the artists gathered in this exhibition.

They are all Brazilian. Even Rafael Marchetti, Argentinean, partly brought up in Uruguay, who has lived



chetti, argentino, criado em parte no Uruguai, que aqui reside e trabalha há um bom tempo.

É que são todos radicantes, conceituação que Nicolas Bourriaud importou da biologia para caracterizar a estética da globalização. Radicante “designa um organismo capaz de fazer brotar suas raízes e de agregá-las à medida que vai avançando.” Como as heras. Como esses artistas que produzem suas raízes no processo de seu deslocamento. (Bourriaud 2011, 20; 50)

Há um pouco e muito de Brasil nisso tudo. Porque só a brasilidade nos desune. Socialmente. Economicamente. Filosoficamente.

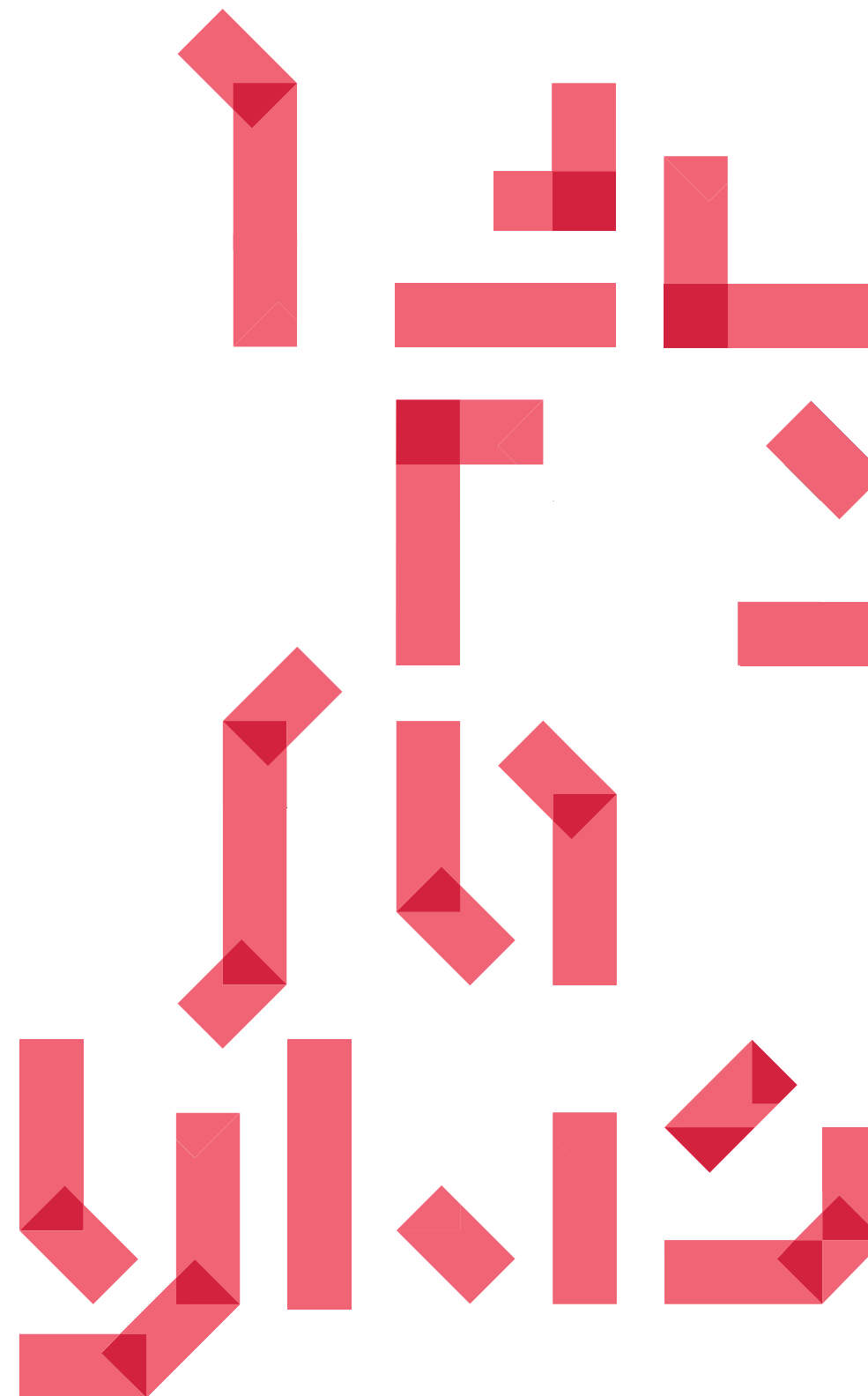
Remixo, explicitamente, Oswald de Andrade e o Manifesto Antropófago. Vários interlocutores associam-no à ideia de Tecnofagia, central nesta exposição. Em alguns sentidos essas associações são pertinentes. Mas no que diz respeito às formas como os artistas aqui reunidos definem sua relação com o Brasil, ela (a ideia de Tecnofagia) se revela mais próxima de Mário de Andrade e sua ideia de sermos trezentos, sermos trezentos-e-cincoenta. A multiplicidade de visões e relações com o Brasil definidas pelos artistas que participaram da III Mostra 3M de Arte Digital multiplicam exponencialmente essa bela equação de um de nossos artistas-intelectuais mais polivalentes. São visões e percepções que variam quase na mesma proporção em que pululam, a cada jogo, novos técnicos de nos-

and worked in Brazil for a long time now.

In fact, they are all radicants, a concept that Nicolas Bourriaud imported from biology in order to characterize the aesthetics of globalization. Radicant “refers to an organism able of making its own roots grow and re-enroot as it advances forward”, like the ivy. Likewise, these artists produce their own roots in a forward-moving process (Bourriaud 2011, 20; 50).

One can find both a little and a lot of Brazil in all this. Because only Brazilianity sets us apart. Socially. Economically. Philosophically.

Hereby, I explicitly remix Oswald de Andrade and the Anthropophagic Manifesto. Various interlocutors associate the latter to the idea of Technophagy, which is central in this exhibition. In a certain sense, such associations are pertinent. However, as regard the way in which these artists define their relation to Brazil, the idea of Technophagy comes closer to Mário de Andrade and his idea that we are three hundred, we are three hundred and fifty. The various visions of and relations to Brazil stated by the artists that participate in the III 3M Digital Art Show multiply exponentially the remarkable equation stated by one of our most multifaceted artists. These are visions and perceptions that vary at the same pace in which, upon almost every game, new coaches are assigned to our National Football Team, as one can see in the artists' personal



sa seleção de futebol, conforme se pode constatar em suas páginas pessoais neste catálogo.

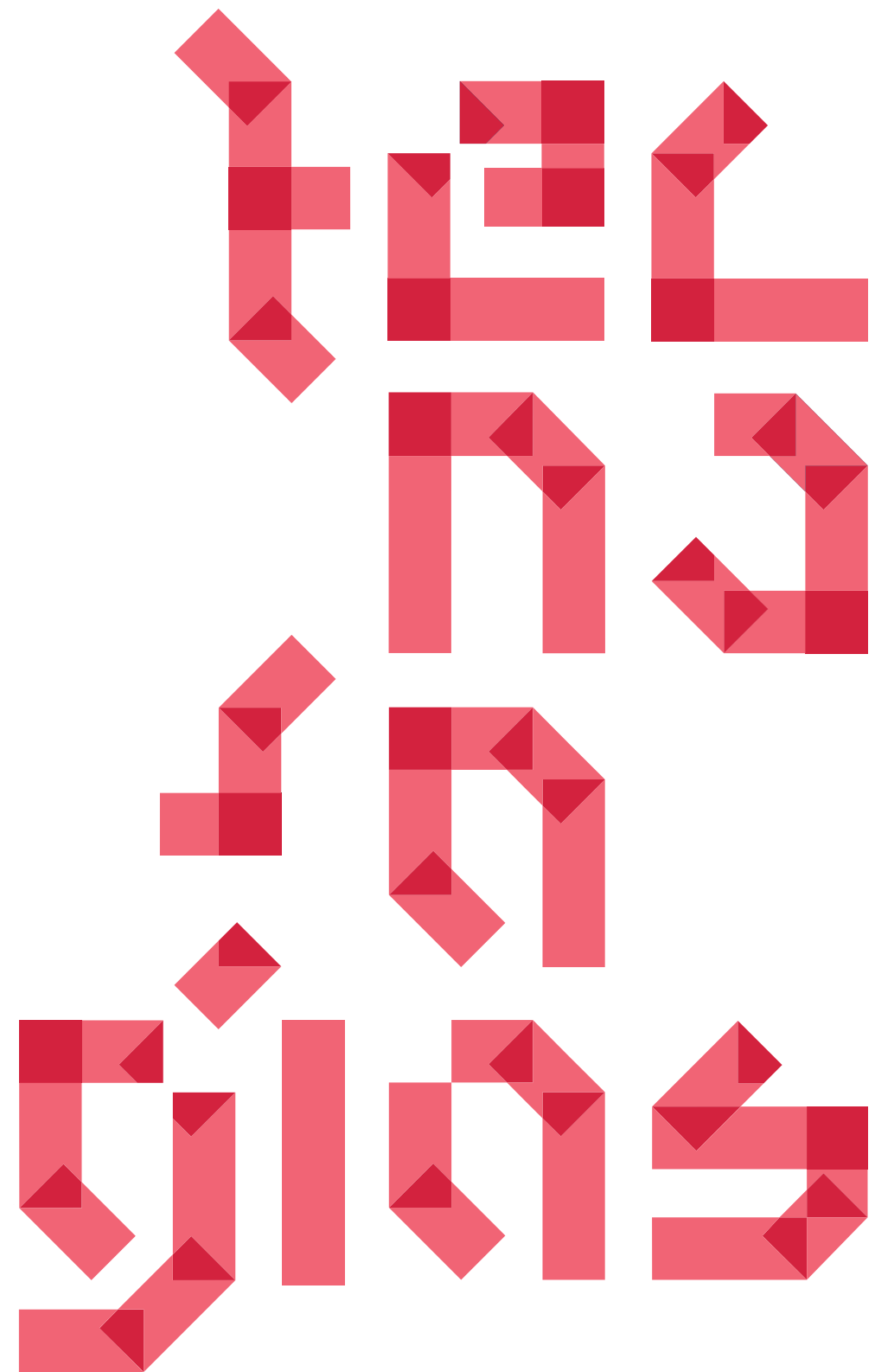
A “Alegria é a prova dos nove”, como já nos ensinava Oswald de Andrade, nos idos de 1928, no famoso Manifesto Antropófago. Método artesanal de verificação de contas, quando as calculadoras não eram comuns, significa achar o resto da divisão de um número pelo nove. Basta somar os algarismos e tirar do resultado o maior múltiplo de nove nele contido.

Aqui o resultado dessa regra, popularmente chamada de “noves fora”, é sete, o número da criação. Afinal, esta é uma exposição de artistas que devoram as tecnologias e as mídias para triturá-las e devolvê-las ao coletivo como propostas estéticas que permitam leituras plurais da contemporaneidade. Tecnofágicas, adhocráticas e radicantes.

pages in this catalogue.

“Happiness is the proof by nine”, as Oswald de Andrade wrote in 1928, in his well-known Anthropophagic Manifesto. The nine proof is a sort of hand-crafted method to verify a mathematical operation devised when calculators were not around, which consists in finding the remainder of the division of a given number into nine. It only takes adding the numbers and consider the highest multiple of nine contained in the given number.

In this case, the result of that rule popularly known as “nines out” is seven, the number of creation. After all, this is a joint exhibition by artists who devour technologies and media to crush them and give them back to the public as aesthetic proposals that allow for a plurality of readings of contemporaneity. Technophagic, ad-hocratic and radicant.



A ALEGRIA É
A PROVA DOS
NOVE . NOVES
FORA , SETE,
O NÚMERO DA
CRIAÇÃO

HAPPINESS IS
THE PROOF
OF NINE . NINES
OUT, SEVEN,
THE NUMBER OF
CREATION

Referências

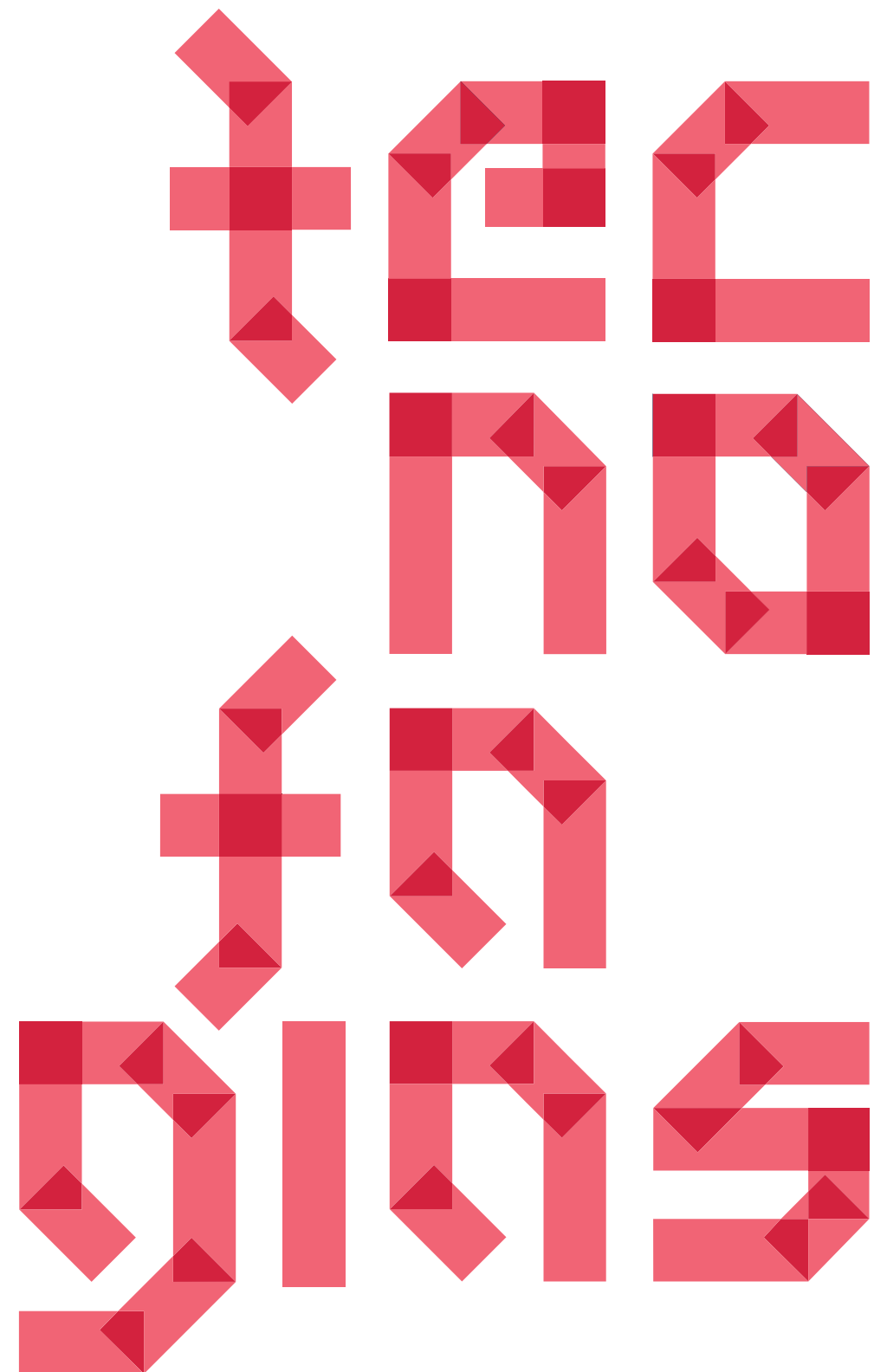
Andrade, Mário de. "Eu sou trezentos." In *Poesias completas*, by Mário de Andrade, edição de Diléa Zanotto Manfio. São Paulo: EDUSP/ Belo Horizonte: Itatiaia, 1987, p. 211.

Andrade, Oswald. "Manifesto Antropófago." In: *A utopia antropofágica*. Rio de Janeiro: Editora Globo, 1990, p. 47-52.

Bourriaud, Nicolas. *Radicante: por uma estética da globalização*. Trad. Dorothee de Bruchard. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

Gutierrez, Bernardo. "A era adhocrata ." *seLect*, agosto/setembro 2012: 48-49.

A identidade visual da exposição foi criada por Ricardo Van Steen. A logomarca Tecnofagias envolveu a criação de uma fonte tipográfica especial que condensa visualmente os conceitos gerais da III Mostra 3M de Arte Digital



ARTISTAS _ ARTISTS

A III Mostra 3M de Arte Digital reuniu 15 artistas que, em conjunto e em cada uma de suas obras, refletem, de formas variadas, sobre as relações entre mídia e cultura, apropriando-se das tecnologias, em todas as suas vertentes (analógicas, mecânicas, eletrônicas e digitais).

Os textos sobre sua participação na exposição são resultado de entrevistas individuais em que conversamos sobre os projetos apresentados, as relações de sua produção com o Brasil e suas interpretações do conceito central da Mostra, Tecnofagias.

[English version begins on page 134](#)



ARTHUR OMAR
A PELE MECÂNICA
VERSÃO 2012 (2002)
INSTALAÇÃO PARA SALA
CIRCULAR COM CINCO
CANAIS DE IMAGEM E
PROJEÇÃO EM WATCHOUT

BRASIL

**O BRASIL FALA POR MIM,
MAS EU NÃO PRECISO FALAR
PELO BRASIL. ELE É O MEU
CAMPO EXPLORATÓRIO, E
O MEU DESEJO É QUE ELE
ABSORVA UM POUCO DO QUE
EU ESTOU DEPOSITANDO NO
SEU INTERIOR. O BRASIL
É UM PROCESSO, E EU FAÇO
PARTE DESSE PROCESSO.
NEM EU NEM ELE SABEMOS O
QUE SAIRÁ DISSO, OU QUEM
INFLUENCIARÁ QUEM...**

A Pele Mecânica é uma máquina visual de multiplicar. A partir da série fotográfica já clássica do artista, Antropologia da Face Gloriosa, em preto e branco, são criadas mais de 3000 variações cromáticas. Uma sucessão vertiginosa em que original, cópia, manipulação e cromatização colocam as fotografias originais em processo de confrontação e devir a partir do preto e branco, do classicismo e monumentalidade de uma obra já definitiva. A coleção torna processo e matéria para novas séries de figurações, abstrações e devires que atravessam diferentes fases e estilos da história da arte.



TECNOFAGIAS

A TECNOLOGIA DE PONTA ESTÁ NOS LABORATÓRIOS DE MANIPULAÇÃO GENÉTICA, OU NO SUPERCOLISOR DE HÁDRONS DO CERN E NA COMPLEXA ROBÓTICA DO CURIOSITY, EXPLORANDO MARTE EM BUSCA DE VESTÍGIOS DE VIDA EXTINTA HÁ UM BILHÃO DE ANOS. NÃO CONSIGO IMAGINAR NENHUMA ARTE QUE TENHA SE BENEFICIADO DISSO, A NÃO SER COMO METÁFORA POÉTICA. A GARAGEM, POR OUTRO LADO, É UMA CONSTANTE NA ARQUITETURA DOS LARES SUBURBANOS AMERICANOS, QUE PRODUZIU O MACINTOSH E AS BANDAS DE GARAGEM, MAS QUE HOJE VAI SENDO SUBSTITUÍDA POR EDIFÍCIOS-GARAGENS OU IMENSOS ESTACIONAMENTOS SUBTERRÂNEOS, E TAMBÉM NÃO CONSIGO IMAGINAR UMA ARTE PRODUZIDA NO INTERIOR DESSES ESPAÇOS. QUANDO SE PULA DE UM TRAMPOLIM, ÀS VEZES SE DIZ QUE FOI UM SALTO DE PONTA-CABEÇA. TALVEZ TENHAMOS QUE INVENTAR UM NOVO TIPO DE SALTO. COMO SERIA UM SALTO DE PONTA-GARAGEM?

FICHA TÉCNICA:
FOTOGRAFIAS DA SÉRIE ANTROPOLOGIA DA FACE GLORIOSA: ARTHUR OMAR
EDIÇÃO DA VERSÃO 2012: ALICE DALGALARRONDO
MÚSICA ORIGINAL E EFEITOS SONOROS: ARTHUR OMAR
SISTEMA DE PROJEÇÃO: WATCHOUT
EFEITOS VISUAIS: HIPERESPAÇO
PRODUÇÃO: CÓRTEX DIGITAL

ARTHUR OMAR transita por diversas mídias e linguagens, abordando temas como o êxtase estético, a violência sensorial e social e a busca de uma nova iconografia para a representação de elementos da cultura brasileira. Foi destaque na Bienal de São Paulo de 2002 com a série Viagem ao Afeganistão, realizada na zona de catástrofe, entre Cabul e Bamyan. Em 1999 teve uma retrospectiva completa de sua obra de filmes e vídeos no MoMA (Nova York). Em 2001 foi premiado por duas exposições individuais pela Associação Paulista de Críticos de Arte e em 2006 sua exposição Zoo Prismas foi escolhida como melhor exposição do ano pelo Jornal O Globo. Entre suas obras recentes destacam-se os longas-metragens em vídeo Sonhos e Histórias de Fantasmas e Cavalos de Goethe. Publicou, entre outros, os livros Antropologia da Face Gloriosa, O Esplendor dos Contrários e Viagem ao Afeganistão, com introdução do filósofo italiano Antonio Negri. Vive e trabalha no Rio de Janeiro.



**CÁSSIO
VASCONCELLOS
AEROPORTO (2012)
E CEASA (2012)
FOTOGRAFIA**

26

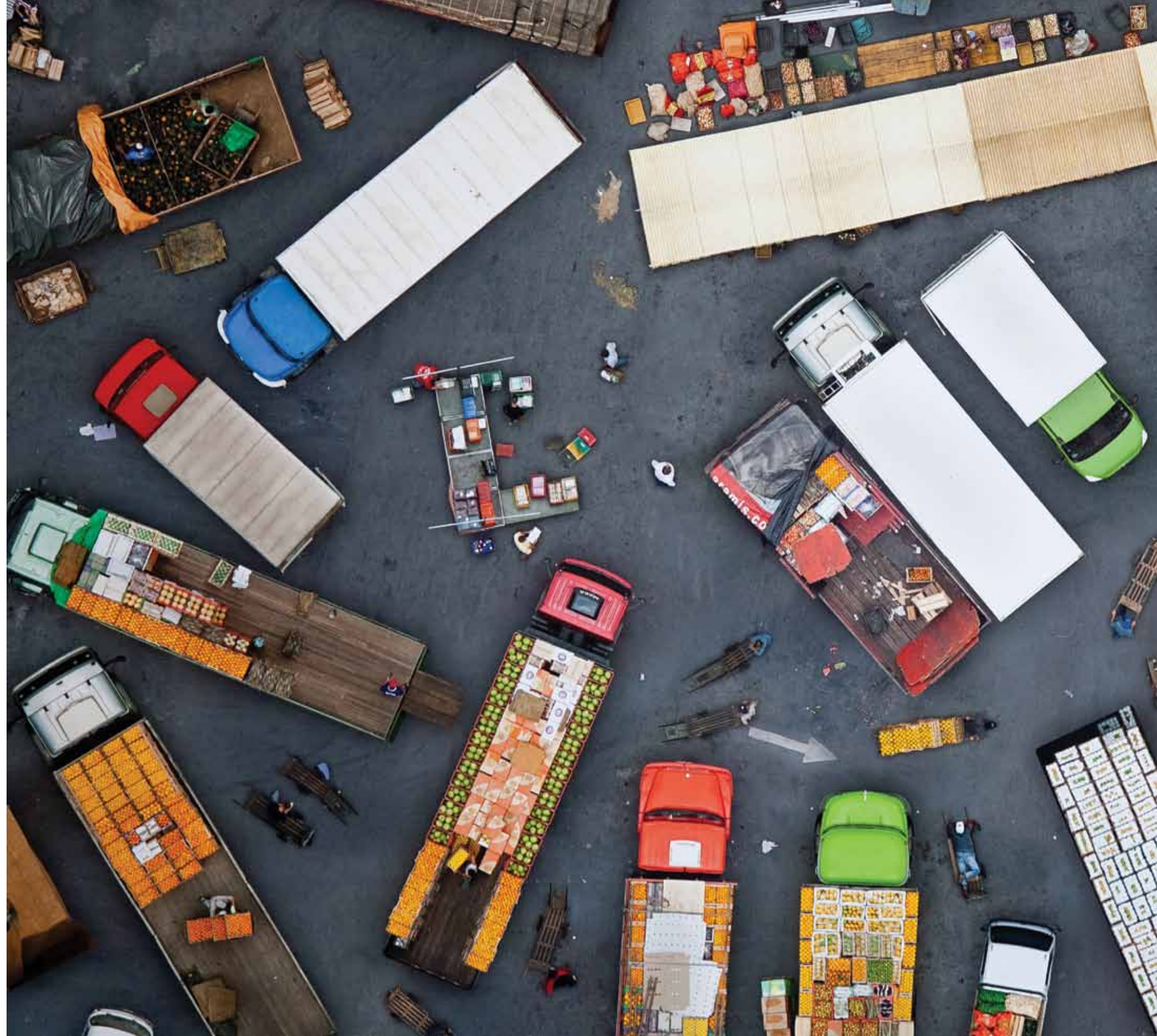
Aeroporto e CEASA questionam as transformações do olhar pela mediação dos novos dispositivos de captura e visualização de imagens. Discutem o estatuto da fotografia como testemunho e da visão aérea que emerge no olhar embalado pelo Google Maps. “De 10 anos pra cá, tornou-se comum ver as coisas desse ângulo, chapadas, de cima, um ponto de vista que pertencia às aerofotogrametrias, uma forma de mapeamento e reconhecimento do território de circulação super restrita”, comenta o artista. Não só mudaram os pontos de vista, mas também os ritmos do olhar. Produzidas em quantidades cada vez maiores e em escalas de tempo cada vez menores (a cada minuto cerca de 2500 imagens são disponibilizadas no Flickr e cerca de 3600 no Instagram), as imagens hoje parecem nos intoxicar de realidade. “A grande questão passa a ser simular uma coisa como se fosse verdade, trabalhar no limiar”, afirma Cássio Vasconcellos. Paisagens fabricadas, resultantes de colagens minuciosas de fotos realizadas em vários voos, Aeroporto e CEASA impõem-se como absurdos possíveis. No seu convincente non-sense, retomam as ambivalências entre mapas e territórios, enunciando: isto não é um decalque. São representações inscritas na plenitude da imaginação.

ACIMA, DETALHE DE AEROPORTO

27

BRASIL

CADA VEZ MENOS É POSSÍVEL VER UMA OBRA E FALAR: "ISSO AQUI É COISA DE BRASILEIRO". NÃO EXISTE MAIS ISSO, O TRABALHO JÁ É GLOBALIZADO. A QUESTÃO URBANA, SIM, SEMPRE ESTÁ PRESENTE PARA MIM. ALGUÉM QUE NÃO MORE NO MEIO DE TUDO ISSO AQUI TALVEZ NÃO SINTA TANTO NA PELE ESSAS IMAGENS.





TECNOFAGIAS

AEROPORTO E CEASA TÊM MUITA TECNOLOGIA EMBUTIDA. FORAM FEITAS A PARTIR DE VOOS DE HELICÓPTEROS E SÃO PROJETOS QUE NÃO SERIAM POSSÍVEIS HÁ ALGUNS ANOS. ESSE TRABALHO SÓ É POSSÍVEL HOJE EM DIA POR MEIO DA COMPUTAÇÃO E DOS RECURSOS DE EDIÇÃO DE IMAGENS. DESSE PONTO DE VISTA, SÃO CIÊNCIA DE PONTA. MAS PARA CHEGAR NISSO É PRECISO PASSAR TAMBÉM PELA MONTAGEM MANUAL DA MAQUETE, COM MASSINHA E MUITA CIÊNCIA DE GARAGEM.

FICHA TÉCNICA E CRÉDITOS:

AEROPORTO: IMPRESSÃO EM JATO DE TINTA SOBRE PAPEL DE ALGODÃO, MONTADA SOBRE PS (MR ESTÚDIO DIGITAL)
MEDIDA: 2 M X 5 M (DIVIDIDOS EM CINCO PAINÉIS DE 2 M X 1 M CADA)
TRATAMENTO DE IMAGEM: CARLOS BUCHMANN

CEASA: IMPRESSÃO EM PAPEL FOTOGRÁFICO APLICADO EM ACM (IMAGE PRESS)
MEDIDA: 1,48 M X 3,70 M
TRATAMENTO DE IMAGEM: CARLOS BUCHMANN

FOTOGRAFIA:
CÁSSIO VASCONCELLOS
ENTREVISTA REALIZADA POR
RODOLFO CHAPCHAP

CÁSSIO VASCONCELLOS

(São Paulo, 1965) iniciou sua trajetória na fotografia em 1981 na escola Imagem-Ação. Com experiências em fotojornalismo e publicidade, é autor de Noturnos, série de imagens feitas com Polaroid, um dos mais premiados projetos fotográficos brasileiros nacional e internacionalmente. Suas fotos fazem parte de acervos museológicos e coleções do Brasil e do exterior.

cassiovasconcellos.com.br



CIA DE FOTO PAÍS INTERIOR (2012) (SÉRIE DE REFOTOGRAFIAS DO FILME TERRA EM TRANSE)

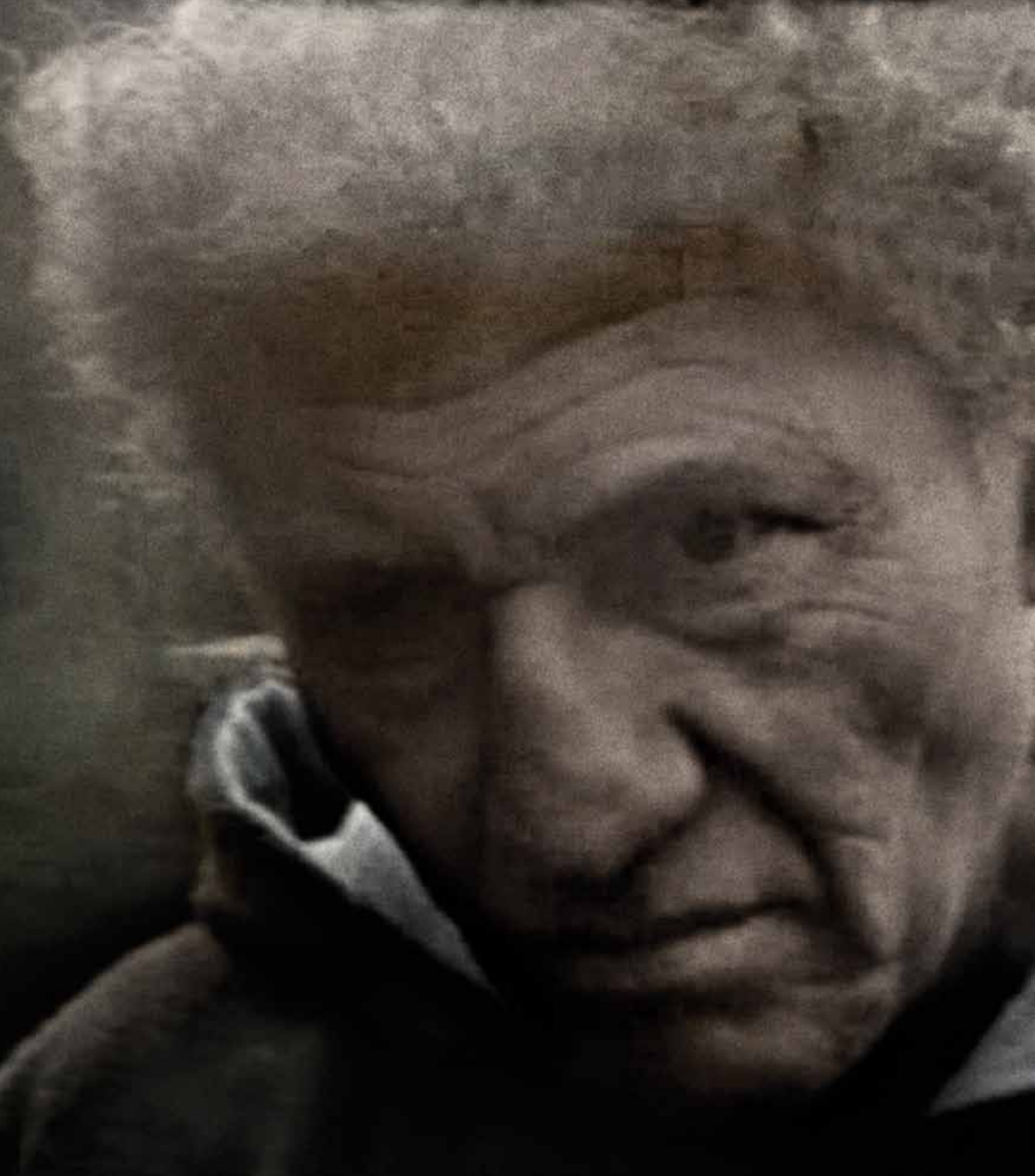
País Interior (2012) é uma releitura de Terra em Transe (Glauber Rocha, 1967), um ensaio feito a partir da captura e colorização dos fotogramas, entremeados por textos que combinam fragmentos do roteiro, com excertos críticos sobre fotografia e estética e remixes dos áudios originais de Terra em Transe. Na defasagem criada entre a imagem, o texto e o áudio, projeta-se uma outra história. Ela se desenvolve, simultânea e paradoxalmente, na separação entre o que se apreende pelo visível e pelo dito e na expressão dos corpos que não se dissolve do fluxo audiovisual, faiscando em uma espécie de atração e reação. Na tensão entre as matérias que se tocam e se distanciam descompassadas pulsa, lá dentro, uma paisagem. Mas não um landscape, nem um indoor, e sim uma paisagem do íntimo e dos gestos.

"Interrompemos o movimento e tiramos do filme seu estado de cinema. Suprimindo o movimento e as palavras, restaram os atos desencarnados expelindo garantias de recomeços. Abriu-se, pois, a travessia para o interior de onde emerge este ensaio. A vida dada a essas fotografias é a vitória do tempo, que, como sujeito, mora nesse filme e chega à nós, expirando um futuro. Já eram fotografias antes mesmo de iniciar-se o filme que constituíram, sem perderem a condição de unidade, e sobreviveram em um mundo que já não precisa respeitar imagem", afirmam os artistas da Cia de Foto.

TECNOFAGIAS

O TERMO TECNOFAGIAS NOS INSTIGA A CONCEBER UMA CERTA REPROGRAMAÇÃO DAS POSSIBILIDADES TECNOLÓGICAS OU DE REGURGITAR SENTIDOS VIA PROGRAMAS IMPLACÁVEIS, TENDO NA PRECISÃO DE FERRAMENTAS A POSSIBILIDADE DA DERIVA ARTÍSTICA.





IMAGENS DA SÉRIE PAÍS INTERIOR. ACIMA E À ESQUERDA E NA PÁGINA SEGUINTE (DETALHE).

BRASIL

SER BRASILEIRO JÁ FAZ UM EMARANHADO NAS POSSIBILIDADES HUMANAS. EM NOSSO CASO, SOMOS DE SÃO PAULO E DE PERNAMBUCO, ÉRAMOS DOS BAIROS DE MOEMA OU DE CASA-FORTE. FOMOS CRIANÇAS NA CHAPADA E JÁ MORAMOS EM JOÃO PESSOA, EM LONDRES, NA FLÓRIDA. TORCEMOS PARA O SÃO PAULO E PARA O SPORT. NOSSOS SOBRENOMES SÃO ALEMÃO, PORTUGUÊS, ITALIANO, ESPANHOL. NOSSO ASSISTENTE É UM JAPONÊS DE KIOTO E VIVEMOS TODOS NA ZONA OESTE DE SÃO PAULO. A FORMA PELA QUAL PERCEBEMOS O MUNDO SE DEBATE NA MULTIPLICIDADE QUE ESMERA ESSE PAÍS. O BRASIL É O TERRENO DA NOSSA CRÍTICA ASSIM COMO O MEIO DE NOSSA RAZÃO. TUDO DE INJUSTO QUE ESTÁ AQUI NOS MOVE CONSTANTEMENTE.

FICHA TÉCNICA E CRÉDITOS:

TRÊS POLÍPTICOS FORMADOS POR OITO PEÇAS, SENDO DEZOITO FOTOGRAFIAS (35.7 X 55 CM), IMPRESSÃO JATO DE TINTA SOBRE PAPEL ALGODÃO, E CINCO TEXTOS (42 X 29.7CM), IMPRESSÃO JATO DE TINTA SOBRE PAPEL ALGODÃO
CRIAÇÃO: CIA DE FOTO COM GREG

CIA DE FOTO

é um coletivo baseado em São Paulo, Brasil, que existe desde 2003, formado por Pio Figueroa (Recife, 1974), Rafael Jacinto (São Paulo, 1975), João Kehl (São Paulo, 1982) e Carol Lopes (Recife, 1982). Desenvolve projetos que questionam o espaço das imagens e seu entendimento, alargando fronteiras e aproximando as linguagens. A Cia de Foto participou de diversas exposições nacionais e internacionais, com destaque para BES Photo 2012 (Lisboa e São Paulo), Photo Quai (Paris), Netherlands Fotomuseum (Rotterdam) e Labirinto de Miradas (Madrid).

ciadefoto.com.br

DIRCEU MAUÉS
SOMEWHERE -
ALEXANDERPLATZ, 2009,
EXTREMO HORIZONTE,
2012, CÂMERAS
ARTESANAIS, 2003 - 2012
VIDEOINSTALAÇÃO E
FOTOGRAFIA ARTESANAL

Dirceu Maués apresenta um conjunto de três obras. A videoinstalação Somewhere - Alexanderplatz (2009), nunca montada em São Paulo, fotos da série Extremo Horizonte (inédita) e as câmeras artesanais que desenvolve para criar suas imagens. Em Somewhere... seis telas formam uma grande imagem panorâmica em 360 graus da famosa Alexanderplatz, um dos símbolos de Berlim, capturadas com câmeras pinhole, feitas com caixa de fósforo. São imagens em movimento que não reconstituem o fluxo das sequências, aparecendo interrompidas pelo recorte temporal mínimo da fotografia. "Feitas com câmeras pinhole, têm outra temporalidade, são imagens em degelo. E o tempo entre-imagens também não é linear. É um tempo quebrado pela descontinuidade da ação do fotógrafo operando uma câmera artesanal", diz Dirceu. Já Extremo Horizonte é um certo retorno do cinema a sua origem. O movimento é (re)inscrito em grandes imagens panorâmicas, lembrando alguns experimentos de Étienne Jules Marey do final do século 19, ambientados à paisagem urbana contemporânea.



TECNOFAGIAS

**TECNOFAGIA A RELAÇÃO CIÊNCIA DE PONTA/
CIÊNCIA DE GARAGEM ME ATRAI. EM MEU
TRABALHO ISSO É MUITO EVIDENTE. GOSTO
DO PRECÁRIO, DA GAMBIARRA, DO DIY (DO
IT YOURSELF) NA FASE MAIS IMPORTANTE DO
TRABALHO QUE É O DE PRODUÇÃO DAS IMAGENS.
O RUÍDO, O ERRO, O ACASO... TUDO ESTÁ LÁ
NA IMAGEM, DE FORMA POÉTICA E INDICANDO
UM PROCESSO, FAZENDO UM CONTRAPONTO AO
DISCURSO IDEOLÓGICO DE SUBSTITUIÇÃO DO
VELHO PELO NOVO QUE SEMPRE VEM PREGADO AO
SURGIMENTO DE UMA NOVA TECNOLOGIA.**

BRASIL

AS EXPERIÊNCIAS DE MINHA INFÂNCIA, MINHAS EXPERIÊNCIAS, AS MAIS BANAIS E COTIDIANAS, ESTÃO PRESENTE EM MEUS TRABALHOS. SÃO EXPERIÊNCIAS RELACIONADAS A UM TERRITÓRIO MUITO PARTICULAR QUE SE ENTRANHA NO TRABALHO E ACABA IDENTIFICANDO-O OU CARACTERIZANDO-O COMO BRASILEIRO... LEMBRANDO QUE SER BRASILEIRO PRESSUPÕE UMA AMPLITUDE DE REALIDADES MUITO DIFERENTES ENTRE UMA REGIÃO E OUTRA DENTRO DO MESMO TERRITÓRIO.



DIRCEU MAUÉS

(Belém do Pará, 1968). Graduando em artes plásticas na Universidade de Brasília (UnB), foi repórter fotográfico por mais de uma década. Desde 2003, desenvolve trabalho autoral em fotografia, cinema e vídeo, em torno de uma pesquisa que envolve a construção de câmeras artesanais. Foi contemplado com bolsa de residência na Künstlerhaus Bethanien, Berlim, Alemanha, pelo programa Rumos Itaú Cultural (2009) e na WBK Vrije Academie em Haia, na Holanda pelo 17º VideoBrasil (2011). Tem obras nas coleções Pirelli-Masp, FNAC, MEP (Museu do Estado do Pará) e Coleção Joaquim Paiva. Vive e trabalha em Brasília.

FICHA TÉCNICA E CRÉDITOS:

SOMEWHERE - ALEXANDERPLATZ, 2009
VIDEOINSTALAÇÃO (6 VÍDEOS, 2", LOOPING)
DIREÇÃO DIRCEU MAUÉS

COLABORADORES BERLIM
COLETIVO O PISO:
LORENZO RODRIGUEZ
CATARINA MIRANDA
FRANCISCO QUEIMADELA
JORGE GONÇALVES
MARIANA CALÓ

COLABORADORES BELÉM:
DANIEL CRUZ
MICHEL PINHO
BRUNO ASSIS (IN MEMORIAN)
LUCIANA MAGNO
FABIO HASSEGAWA
IONALDO FILHO
VERONIQUE ISABELLE

EXTREMO HORIZONTE
DUAS FOTOS 0,20 X 3,00 M.
IMPRESSÃO JATO DE TINTA SOBRE PAPEL ALGODÃO.

FOTOGRAFIA E CÂMERAS:
DIRCEU MAUÉS

**GAMBIOLOGIA
(FRED PAULINO, LUCAS
MAFRA, PAULO HENRIQUE
GANSO PESSOA)
RANDOM GAMBIÈRRE
MACHINE 2.0, 2012
PAINEL INTERATIVO
GAMBIOLÓGICO**

Random Gambièrre Machine é um painel interativo construído exclusivamente com objetos resgatados de ferros velhos e coleções, equipados com eletrônicos e gambiarras. O funcionamento dessa “assemblage gambiológica” é coordenado por um microcontrolador que ativa e desativa aleatoriamente os componentes eletrônicos instalados na obra, que são independentes entre si. A diversidade e excesso de elementos no painel propõe tensões entre o físico e o digital, o improvisado e o planejado, o high e o low tech. A obra dá continuidade a outros projetos do Coletivo Gambiologia, seguindo sua proposta de misturar tecnologias novas e antigas, com forte espírito de improvisação e inspiradas em uma “não metodologia” da gambiarra. No caso desse trabalho, a ideia de improviso chega a um nível extremo: a obra é realizada sem um esboço prévio, fruto de um workshop feito nos dias anteriores à exposição com jovens do Centro Cultural da Juventude de Nova Cachoeirinha (São Paulo, SP). Random Gambièrre Machine é inspirada na Rube Goldberg Machine. A expressão é uma homenagem aos desenhos do cartunista americano Rube Goldberg, famoso por suas ilustrações de máquinas fictícias antifuncionais. Máquinas Rube Goldberg têm como característica realizar tarefas muito simples de forma complicada e confusa. Mas não é exatamente assim que grande parte dos nossos incríveis dispositivos tecnológicos parece funcionar?



TECNOFAGIAS

PROPOMOS EM NOSSOS PROJETOS, ALÉM DE UM DIÁLOGO ENTRE ELEMENTOS LOW E HIGH TECH, UMA RELAÇÃO MAIS ESPONTÂNEA COM A TECNOLOGIA, QUE TEM A VER COM UM TIPO DE CONHECIMENTO LIVRE, QUASE INGÊNUO, PRESENTE NA CULTURA POPULAR. PROCURAMOS ENCARAR A NOÇÃO DE TECNOLOGIA DE FORMA CRÍTICA, RECONHECENDO-A COMO QUALQUER RECURSO TÉCNICO PARA SOLUÇÃO DE UM PROBLEMA OU FORMA DE VIABILIZAR UMA PRODUÇÃO, MESMO QUE ESSE RECURSO SEJA PRECÁRIO. NÃO ENTENDEMOS TECNOLOGIA SOMENTE COMO UMA TÉCNICA INOVADORA, MAS COMO FORMA DE VIABILIZAR UM ESFORÇO CRIATIVO, UTILIZANDO UM INSTRUMENTAL QUALQUER. TENTAMOS EVITAR TAMBÉM UM DISCURSO FÁCIL SOBRE A SUSTENTABILIDADE, SEM A INGENUIDADE DE QUE "REUTILIZANDO PRODUTOS ESTAMOS SALVANDO O MUNDO". SUGERIMOS, SIMPLEMENTE, UMA MANEIRA DE REPENSAR O CONSUMO EXACERBADO. NOSSAS OFICINAS PROVEEM UMA "INCLUSÃO ANALÓGICA" QUE DESMISTIFICA OS DISPOSITIVOS E, NESSE SENTIDO, É TECNOFÁGICA.



BRASIL

SOMOS ARTISTAS BRASILEIRO-TUPINIQUINS. NOSSA PRODUÇÃO É OBUVIAMENTE INFLUENCIADA PELAS PECULIARIDADES DA ESTÉTICA BRASILEIRA POPULAR E PELO TIPO DE OBJETO INDUSTRIAL QUE É PRODUZIDO, COMERCIALIZADO E DESCARTADO NESTE TERRITÓRIO. HÁ UMA CERTA DOSE DE NACIONALISMO EM NOSSA PROPOSTA, COMO QUE UMA IDEIA DE CONTRA-REVOLUÇÃO INDUSTRIAL: TRABALHOS QUE DEVOLVEMOS, DE FORMA CRIATIVA E PROVOCADORA, A QUEM OUTRORA NOS COLONIZOU.



FICHA TÉCNICA

CONCEPÇÃO: COLETIVO GAMBIOLOGIA
MONTAGEM: FRED PAULINO, LUCAS MAFRA, PAULO HENRIQUE PESSOA, COM A COLABORAÇÃO DE ALUNOS OFICINEIROS DO CCJ VILA NOVA CACHOEIRINHA

GAMBIOLOGIA (Belo Horizonte, 2008) é um coletivo que promove exposições, oficinas gratuitas de eletrônica e troca informação com qualquer um que se interesse por: cultura pop tupiniquim, do-it-yourself, design sustentável, arte contemporânea, redes, adesivos, colecionismo, teoria e prática hacker, gambiarras, entretenimento e suas consequências. Composto por Fred Paulino (Belo Horizonte-MG, 1977), Lucas Mafra (Belo Horizonte-MG, 1983) e Paulo Henrique "Ganso" Pessoa (Martinópolis-SP, 1955), o coletivo recebeu menção honrosa no Ars Electronica (Linz, Áustria, 2011) e é um dos destaques da 18ª edição do ISEA (International Symposium on Electronic Arts), em Albuquerque, Novo México (EUA), em 2012.

gambilogia.net

GILBERTTO PRADO E GRUPO POÉTICAS DIGITAIS AMOREIRAS, 2010 INSTALAÇÃO INTERATIVA

Amoreiras é um projeto sobre autonomia, aprendizado artificial, natureza e meio ambiente. Os atores principais são cinco árvores plantadas em grandes vasos, dispostas em vias públicas. Aos primeiros sons da manhã, as árvores respondem à poluição que já começa a se depositar em suas folhas, movimentando-se para se livrar da sujeira. Quanto maior o ruído dos motores, das buzinas dos carros e do vozerio dos transeuntes na rua, mais as árvores se balançam. A captação da poluição é feita por analogia. Microfones medem as variações e discrepâncias de ruídos, como um sintoma dos diversos poluentes e poluidores. O balançar dos galhos é provocado por uma prótese motorizada, disposta na base do tronco de cada árvore que vibra, causando os movimentos nas folhas e nos galhos. O comportamento das árvores é possibilitado a partir de um algoritmo de aprendizado artificial. Ao longo dos dias, as árvores se movimentam em diálogo com a variação dos fatores de poluição, numa dança de árvores, próteses e algoritmos, tornando aparente e de forma poética o balançar, às vezes (in)voluntário-maquínico, às vezes através do próprio vento nas folhas. O projeto dá continuidade a outras ações do Grupo Poética Digitais, cujas pesquisas investigam os diálogos entre o maquínico, o eletrônico e o digital com o ambiente e os seus fluxos. As obras propõem uma relação de interatividade não-reativa, a partir da qual o sujeito se percebe como parte do coletivo.



TECNOFAGIAS

A LINHA DE TRABALHO DO GRUPO POÉTICAS DIGITAIS SITUA-SE NA RELAÇÃO DE ATRITO ENTRE AS TECNOLOGIAS COTIDIANAS E SEUS USOS, TRABALHANDO-AS DE FORMA DESVIANTE, CRIANDO DISPOSITIVOS POÉTICOS E ESTABELECENDO DIÁLOGOS NA EXPERIMENTAÇÃO ARTÍSTICA.

BRASIL

SOMOS UM GRUPO BRASILEIRO CONTANDO TAMBÉM COM COLABORADORES DE OUTRAS NACIONALIDADES E EM CONTATO FREQUENTE COM OUTROS GRUPOS DO BRASIL E DO EXTERIOR. INCORPORAMOS EM NOSSA PRODUÇÃO ELEMENTOS LOCAIS QUE PODEM ENCONTRAR RESSONÂNCIAS E DISSONÂNCIAS EM OUTROS CONTEXTOS.

CRÉDITOS:

GRUPO POÉTICAS DIGITAIS



GILBERTTO PRADO E GRUPO POÉTICAS DIGITAIS

O Grupo Poéticas Digitais foi criado em 2002 no Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP com a intenção de gerar um núcleo multidisciplinar, promovendo o desenvolvimento de projetos experimentais e a reflexão sobre o impacto das novas tecnologias no campo das artes. O Grupo, no trabalho Amoreiras, está composto por: Gilberto Prado (coordenador, Santos, SP, 1954), Andrei Thomaz, Agnus Valente, Clarissa Ribeiro, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, José Dario Vargas, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Renata La Rocca, Sérgio Bonilha, Tânia Fraga, Tatiana Trivisani e Val Sampaio.

poeticasdigitais.net

GISELA MOTTA E LEANDRO LIMA I.E.D., 2007 VIDEOINSTALAÇÃO



Para Motta e Lima, o vídeo é uma linguagem que demanda um tempo de leitura específico, diferente da experiência de uma sala de cinema. O recurso do loop em suas obras funciona não apenas como um recomeço mas como um dispositivo, afirmam, "capaz de suspender um instante do tempo, e manter essa fração de tempo em um movimento contínuo". Isso é bastante marcante em I.E.D. (Improvised Explosive Device), videoinstalação para a qual criaram a representação de um coração formado por quatro bombas caseiras que se mantêm pulsando prestes a explodir, revelando assim a violência iminente no potencial latente da explosão. Retomam aí uma estratégia frequente em sua obra: a combinação de elementos opostos em racionais exercícios de desprogramação de rotinas. Em vários projetos, isso aparece na forma como os equipamentos são tomados para executar as mesmas funções para que foram projetados, porém não do modo como o fazem no cotidiano. É o que ocorre aqui, por meio da instrumentalização de uma câmera projetada para gravar em alta velocidade cenas de ação e movimento intenso, sendo utilizada para manter o pulso de uma bomba que nunca consuma sua ação mortífera. Inteiramente feita de lixo doméstico, na iminência de uma tragédia que não chega ao fim, opera uma crítica sutil e forte à banalidade da militarização do cotidiano.

TECNOFAGIAS

PARA I.E.D. (IMPROVISED EXPLOSIVE DEVICE) CONSTRUÍMOS UMA BOMBA CASEIRA A PARTIR DE FRASCOS DE PRODUTOS BARATOS DE CONSUMO DO COTIDIANO E REGISTRAMOS A EXPLOÇÃO USANDO UMA CÂMERA DE SUPER HIGHSPEED, TECNOLOGIA MILITAR, GRAVANDO A 4000 QUADROS POR SEGUNDO, CAPAZ DE TRANSFORMAR UM SEGUNDO EM QUASE 3 MINUTOS. COM A MONTAGEM EM VÍDEO, BUSCAMOS REVELAR A VIOLÊNCIA IMINENTE DESSA CONSTRUÇÃO, POR MEIO DE UMA TECNOLOGIA DE PONTA ALIADA A UM DIY (DO IT YOURSELF) EXPLOSIVO.



BRASIL

SOMOS BASTANTE CRÍTICOS A UMA ESTÉTICA TIPICAMENTE NACIONALISTA, COMO SE POR CONTA DE UMA DEFINIÇÃO DE LOCALIZAÇÃO SÓ "PUDÉSSEMOS" TRABALHAR QUESTÕES REGIONAIS. MAS AO MESMO TEMPO, EXISTE UMA CERTA POSTURA DIANTE DOS DESAFIOS E DAS PEQUENAS LIMITAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO DE UM PROJETO QUE PODERIA NOS ENQUADRAR COMO ARTISTAS. ALGUNS TRABALHOS FICAM FORA DE UMA CARACTERÍSTICA NA ARTE BRASILEIRA CONHECIDA COMO "JEITINHO". É UMA PRÁTICA DE ADAPTAÇÃO À REALIDADE FILTRADA POR UMA CERTA INTELIGÊNCIA E INSUFICIÊNCIA DE MATERIAIS.

FICHA TÉCNICA E CRÉDITOS:

VIDEOINSTALAÇÃO MONOCANAL, LOOP 4', AUDIO 5.1

criação e pós-produção: GISELA MOTTA E LEANDRO LIMA
produção: TRATTORIA DI FRAME, GUTO CARVALHO
captação high-speed: FERNANDO HUSZAR
explosivos: VITOR QUINTELLA

GISELA MOTTA E LEANDRO LIMA

(São Paulo, SP, 1976) formaram-se em Artes Plásticas na FAAP em 1999. Desde 1998 participam de diversas mostras coletivas no Brasil e no exterior. Entre elas, destacam-se: 1º Bienal fin del mundo, Ushuaia, Argentina, 10º Bienal de Havana, Höhenrausch.2, OK_Centrum, Linz, AU e Supertemporal - International videoart today, Kulturhuset Museum, Stockholm, SE. Em 2012 apresentaram a individual "Anti-Horário" na galeria Vermelho. Foram artistas residentes no Hiap, Helsinki, Finlândia, no programa da Unesco (2007) e no MAMAM (Recife, 2011). Foram agraciados com os prêmios: 2º Prêmio Marcantonio Vilaça, Sesi CNI, 13º Prêmio Cultura Inglesa Festival, 8º Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, e CIFO 2010 - Cisneiros Fontanals Art Foundation, Miami, EUA. Em 2012 foram indicados para concorrer ao Prêmio Nam June Paik 2012.

aagua.net



JANE DE ALMEIDA ESTEREOENSAIOS, 2011 CINEMA 4K, 3D

Um ensaio audiovisual de alta tecnologia que explora imagens em ultra-definição (4K) e retrata o Rio de Janeiro em três dimensões e em altíssima definição. Na projeção estereoscópica do filme (3D), a resolução chega a 20 milhões de pixels por frame na tela, somadas as imagens correspondentes aos olhos esquerdo e direito. Colocando as coisas em escala: o que chamamos de TV de alta definição (HDTV) tem 2 milhões de pixels e não é estereoscópico. Isso deve dar um boa ideia da diferença entre as imagens a que estamos nos acostumando a ver e as que vem por aí, embaladas na tecnologia desse filme, dirigido por Jane de Almeida.

EstereoEnsaios divide-se em cinco segmentos mais um prólogo e um epílogo e tem como foco imagens-padrão do Rio de Janeiro (paisagem, futebol, favela e samba), além de tomadas inusitadas das estruturas de concreto debaixo da ponte Rio-Niterói e impactante demonstração de guindastes trabalhando na área portuária carioca e do porto em si que parecem chocar-se contra nossos óculos 3D. A busca de imagens convencionais retira a ênfase da potência narrativa da imagem para destacar a tecnologia, mas sem recair na apologia banal do equipamento. O projeto aposta na substituição da estética da ansiedade quase demente que comanda a edição dos disaster movies hollywoodianos (notórios clientes dessa tecnologia na atualidade) por um olhar desacelerado, prazeroso, flâneur, que nos reconcilia com a percepção sem pressa da paisagem e os lugares.



TECNOFAGIAS

EM UMA ENTREVISTA QUE ALEXANDER KLUGE FAZ COM GODARD, ELE PERGUNTA: "COMO VOCÊ RESPONDERIA A UM HOMEM DE SIRIUS O QUE É O CINEMA?" GODARD RESPONDE: "É UMA MÁQUINA QUE AJUDA O HOMEM A VER AQUILO QUE NÃO CONSEGUIRIA VER COM SEUS PRÓPRIOS OLHOS." ESSE HOMEM DE SIRIUS É O PERSONAGEM GIGANTE DE VOLTAIRE CHAMADO MICRÔMEGAS QUE TEM MAIS DE 2.000 SENTIDOS E FICA SURPRESO QUANDO ENCONTRA OS PEQUENINOS SERES HUMANOS EM UMA EMBARCAÇÃO NO MAR MEDITERRÂNEO E DESCOBRE QUE O HOMEM TEM APENAS CINCO SENTIDOS. EM UM ÂMBITO MAIS EXTENSO, COMO EXPLICAR AO HOMEM DE SIRIUS O QUE É O COMPUTADOR? SE NÃO CONSEGUIMOS DECIFRAR O COMPUTADOR, NÃO FOMOS DEVORADOS POR ELE. TEMOS A PRETENSÃO DE QUE ESTAMOS CONSEGUINDO COMÊ-LO PELAS BORDAS!





FICHA TÉCNICA E CRÉDITOS:

VÍDEO 3D, LOOP, 15 MINUTOS

DIREÇÃO: JANE DE ALMEIDA
FOTOGRAFIA: FABIO PESTANA
PRODUÇÃO: CICERO SILVA
ROTEIRO: JANE DE ALMEIDA
E ALFREDO SUPPIA
REALIZAÇÃO: RNP

BRASIL

MINHA POSIÇÃO É PÓS-NACIONALISTA, QUE SONHA COM UM MUNDO PARA ALÉM DAS FRONTEIRAS DO NACIONALISMO. EU DIRIA QUE HÁ ALGUNS PAÍSES NO MUNDO NOS QUAIS EU VIVERIA E TRABALHARIA MUITO BEM. EVIDENTEMENTE, ISTO ACONTECE POR CAUSA DA TECNOLOGIA. CONTUDO, O MEU TRABALHO - OU QUALQUER UM - NÃO DEIXA DE SER PROVENIENTE DE UM LUGAR DO PLANETA, DE SEU CLIMA, DE SUA LÍNGUA E DE SUA PRODUÇÃO CULTURAL. NESTE CASO, O BRASIL.

JANE DE ALMEIDA

(Pará de Minas, MG, 1964) investiga a intersecção entre mídia, subjetividade e percepção. Foi Visiting Scholar no Departamento de Filosofia do Boston College (1999), Visiting Fellow do Departamento de Arquitetura e História da Arte na Universidade de Harvard (2005), pesquisadora do MediaLabMadrid (2006) e Visiting Scholar no Departamento de Comunicação da Universidade da Califórnia, San Diego (2007). Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUCSP, é professora da Universidade Mackenzie (São Paulo, SP) e Professora Visitante do Departamento de Artes da Universidade da Califórnia, San Diego. Vive e trabalha em São Paulo.

janedealmeida.com

JARBAS JÁCOME

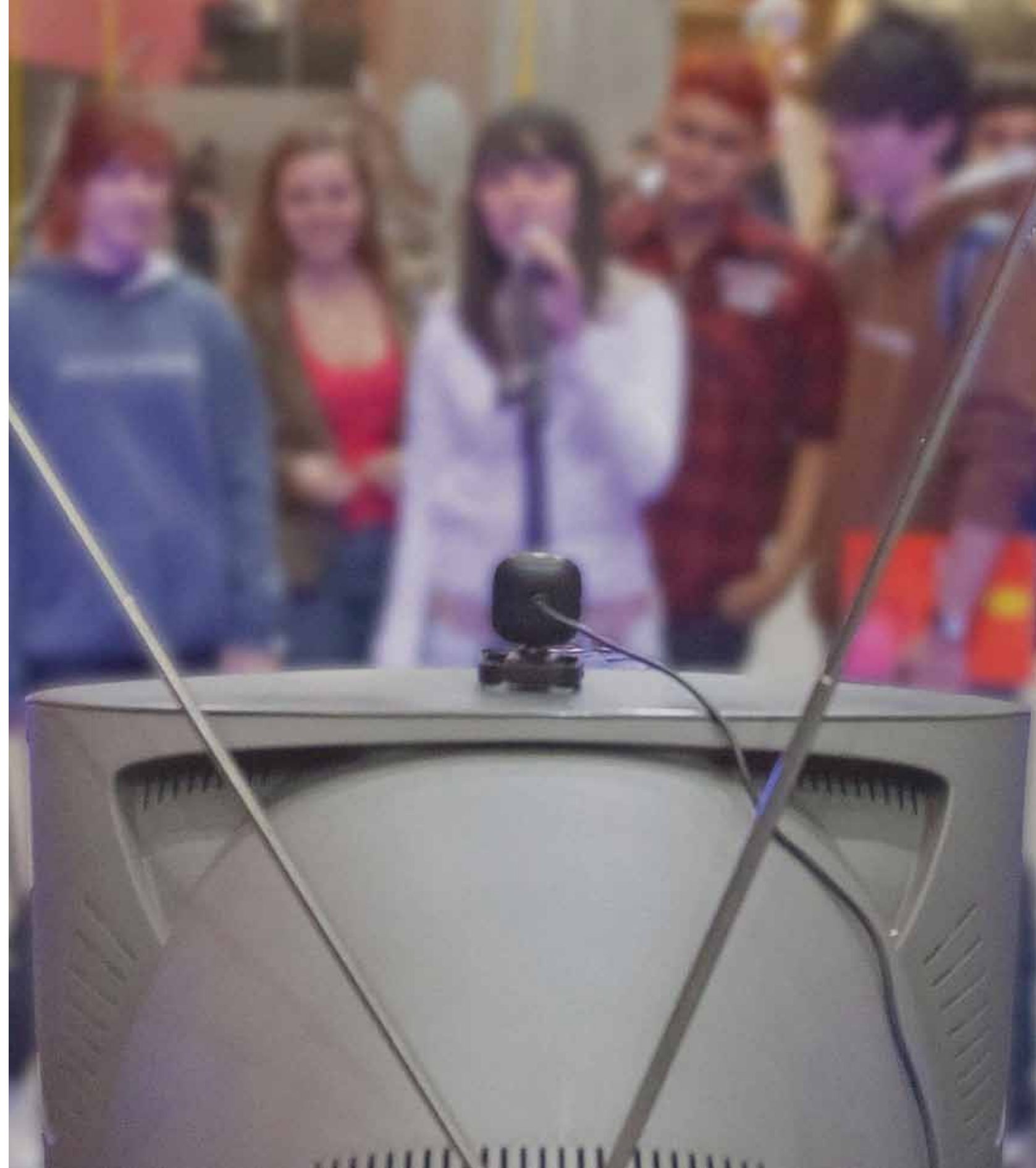
CREPÚSCULO DOS ÍDOLOS, 2008

INSTALAÇÃO INTERATIVA

A instalação Crepúsculo dos Ídolos é um ambiente com cinco TVs ligadas em um canal de TV aberta, uma câmera e um microfone à frente delas. Quando o visitante produz algum som próximo ao microfone, a imagem das TVs distorce de acordo com a intensidade e o tempo de duração do som produzido pelo visitante. As distorções evoluem seguindo algumas cores do crepúsculo: amarelo, laranja, vermelho, azul. Após passar pela cor azul, a imagem do canal desaparece e em seu lugar aparece a imagem do visitante com um efeito de brilho que também varia de acordo com a intensidade de sua voz. Enquanto o visitante produzir som, sua imagem permanece na TV. Quando houver silêncio, as TVs voltam, aos poucos, a exibir a imagem do canal, como antes.

As questões tratadas nessa obra estão ligadas às transformações no processo de migração do sistema broadcast (centralizado) para o sistema em rede que permite, como apregoa o slogan do YouTube - broadcast yourself - , a qualquer um ser a sua própria emissora de TV. Isso vem revolucionando as formas de se comunicar, mas também contribui para o fomento de uma cultura narcisista, na qual se vive em torno do que Paula Sibilia chamou de O Show do Eu. Afinada com o tempo das celebridades instantâneas e da autocomunicação de massas, como denominou o sociólogo Manuel Castells, a obra de Jarbas questiona: "Se hoje está havendo um crepúsculo de ídolos, quais serão os novos ídolos?"





TECNOFAGIAS

SÃO PARA MIM PROCESSOS DE TENTAR EXPERIMENTAR CONHECIMENTOS CIENTÍFICOS EM FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS DE SOFTWARE PARA COISAS "INÚTEIS", PORÉM DIVERTIDAS, COMO DISTORCER A IMAGEM CAPTURADA POR UMA WEBCAM GRITANDO AO MICROFONE. SÃO TAMBÉM ESCOLHAS ORIENTADAS PELA BUSCA DE UM VISUAL MAIS PARECIDO COM A REALIDADE DA MAIORIA DOS BRASILEIROS E UMA FORMA DE APROPRIAÇÃO DAS LIMITAÇÕES DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO LINGUAGEM.

BRASIL

A CULTURA "POPULAR" ESTÁ SEMPRE PRESENTE EM MEUS TRABALHOS. NÃO POR ACASO COLOQUEI O NOME DE VITALINO EM MINHA SEGUNDA INSTALAÇÃO, EM REFERÊNCIA AO MESTRE ARTESÃO PERNAMBUCANO. USAR NOMES DE LIVROS DE NIETZSCHE EM MINHAS OBRAS E LER ESSES LIVROS DEPOIS QUE AS OBRAS ESTÃO QUASE PRONTAS ESTÁ MUITO PRÓXIMO DA MANIA DE NORDESTINO, COMO DIZ NOSSO QUERIDO TOM ZÉ, DE "FALAR COM PRAZER DO QUE NÃO CONHECE".



JÁRBAS JACOME (Natal, RN) é músico e mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco. Recebeu o Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia (2009) e o Prêmio Rumos Itaú Cultural Arte Cibernética (2007). Desde 2003 desenvolve o software livre ViMus, utilizado em instalações interativas e audiovisuais. Participou de eventos nacionais e internacionais como FILE, Emoção Art.ficial, Arte.Mov e Extraordinary Sculptures (Taipei, Taiwan). É professor da Universidade Federal do Recôncavo Baiano (UFRB), em Cachoeira, Bahia, onde vive e trabalha. Foi guitarrista da banda Negroove e do Coletivo Re:combo.

jarbasjacome.wordpress.com

LEA VAN STEEN

JUKEBOX, 2011

VIDEOINSTALAÇÃO INTERATIVA

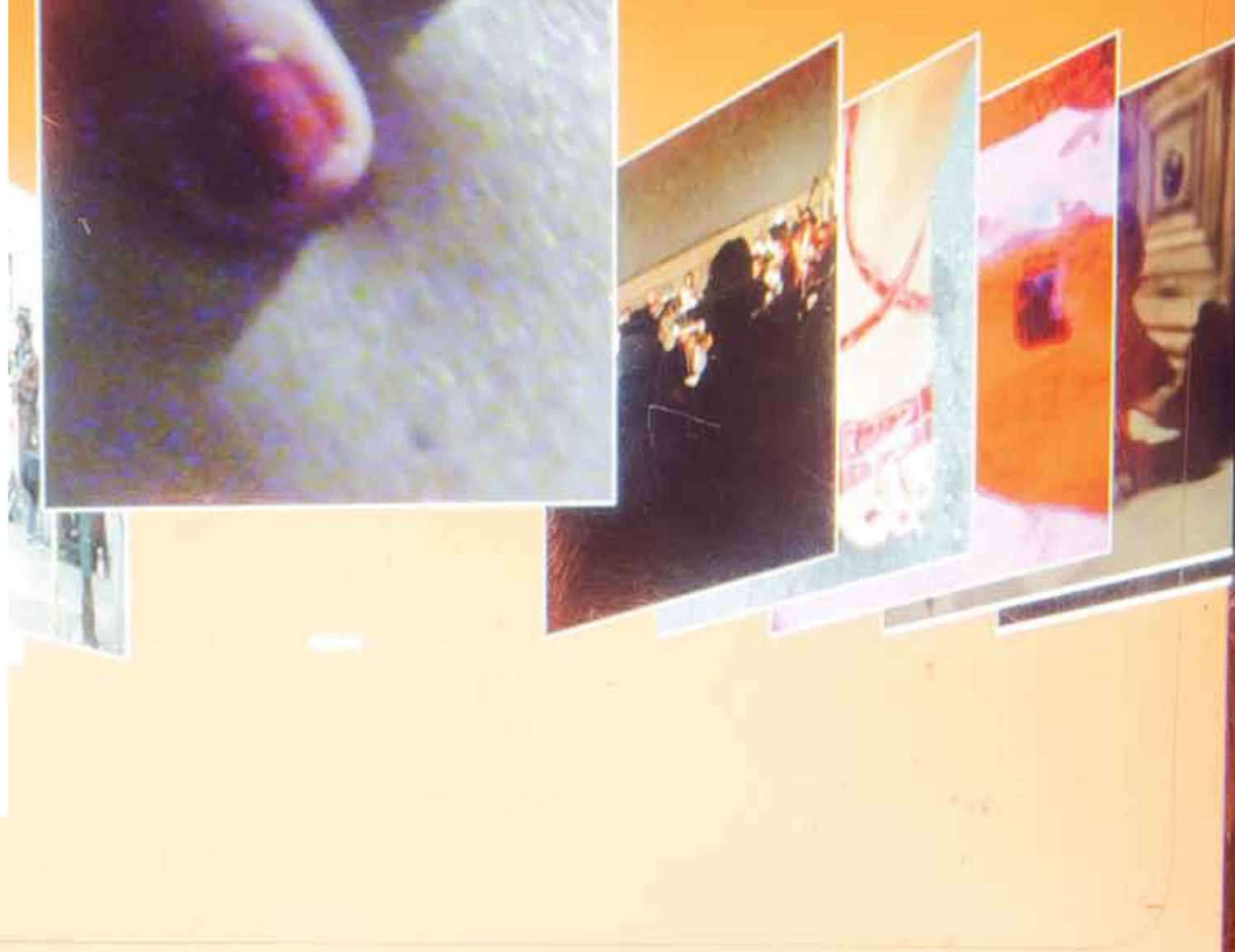


Jukebox propõe um espaço fragmentado, de reflexos múltiplos, gerados por um globo luminoso do tipo dos usados em casas noturnas vintage. A obra sobrepõe dois mecanismos de seleção arbitrários: um aparelho que permite ao público escolher qual vídeo será projetado (como nas antigas jukeboxes de lanchonetes e restaurantes, espécie de avô de nossos iPods) e um globo que fragmenta e multiplica a sequência escolhida pelo espaço. As imagens vão do coro escolar à festa na rua, passando por tangos e paisagens, um cardápio que remete ao imaginário de sites como o YouTube, recortado em ângulos e planos imprevisíveis. Apesar de sua semelhança com vídeos caseiros, quando estilhaçados pela sala, mudam seu status de banais para excepcionais. E é nessa migração que adquirem sentido: o de reconfigurar o olhar.



TECNOFAGIAS

GOSTO MUITO DA MISTURA DESSES DOIS CONCEITOS, CIÊNCIA DE PONTA E CIÊNCIA DE GARAGEM. SÃO TECNOLOGIAS DE TEMPOS DISTINTOS QUE SE HIBRIDIZAM PARA PRODUZIR UMA LINGUAGEM POÉTICA.



BRASIL

NÃO SABERIA DISSOCIAR MINHA PESSOA/ARTISTA DO BRASIL. AS CARACTERÍSTICAS DAS MINHAS OBRAS, NO ENTANTO, TALVEZ NÃO SEJAM ASSIM TÃO PARTICULARES, E SIM GENÉRICAS.

FICHA TÉCNICA

CONCEPÇÃO: LEA VAN STEEN
DESENVOLVIMENTO E MONTAGEM: A.M.U.D.I.
- NÚCLEO DE ARTE E TECNOLOGIA DA USP

LEA VAN STEEN (São Paulo, SP, 1965) é videoartista, diretora de filmes publicitários, de ficção e documentários. Dirige comerciais desde 1991, quando deixou a equipe de criação da MTV Brasil. Passou pelas melhores produtoras de São Paulo e é premiada por seus curtas e trabalhos em artes visuais, como Paisagens (2º Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, 2000) e Disco (HTTPVideo, 2008). Em 2011 realizou sua primeira individual na Galeria Mônica Filgueiras.

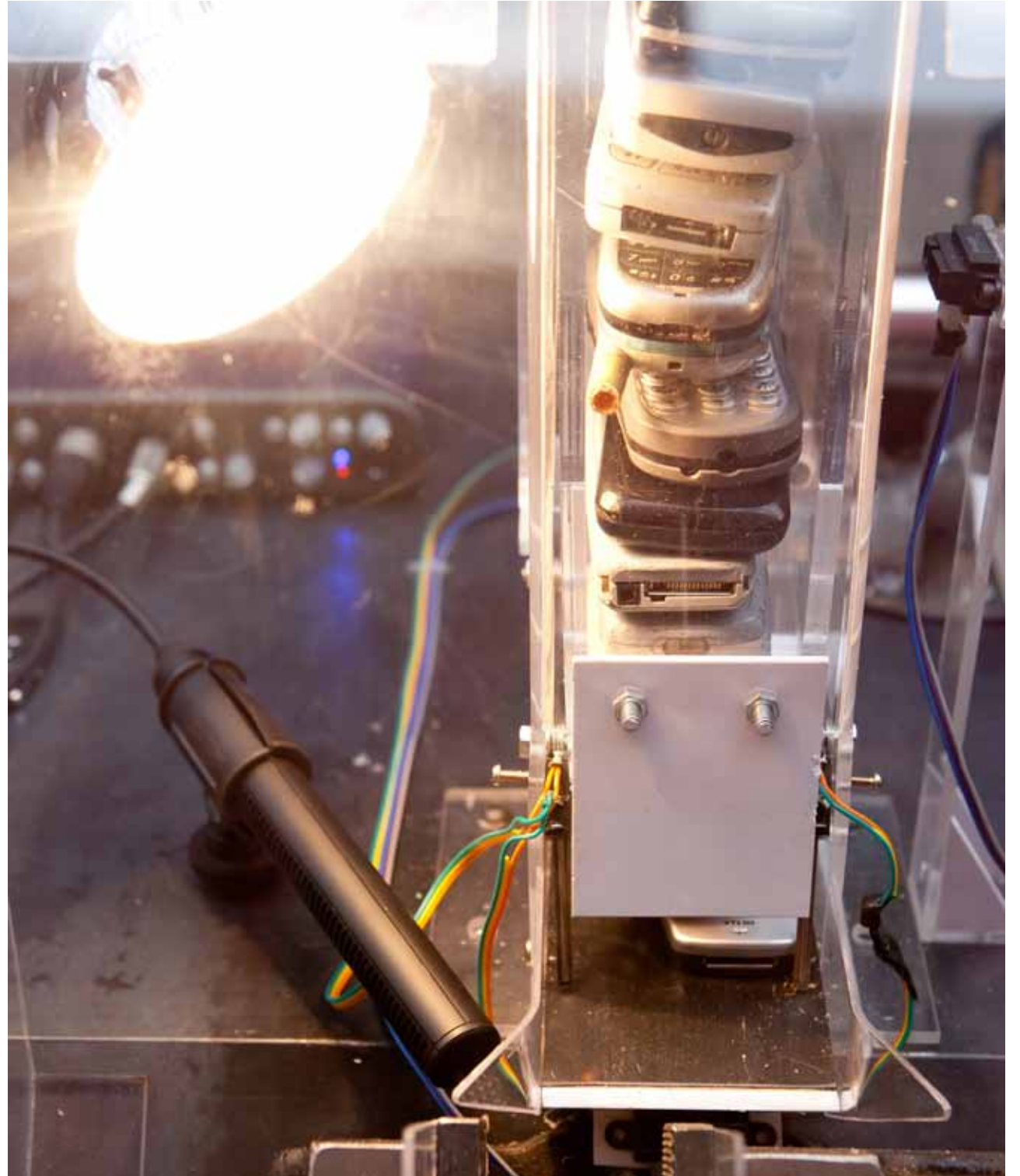
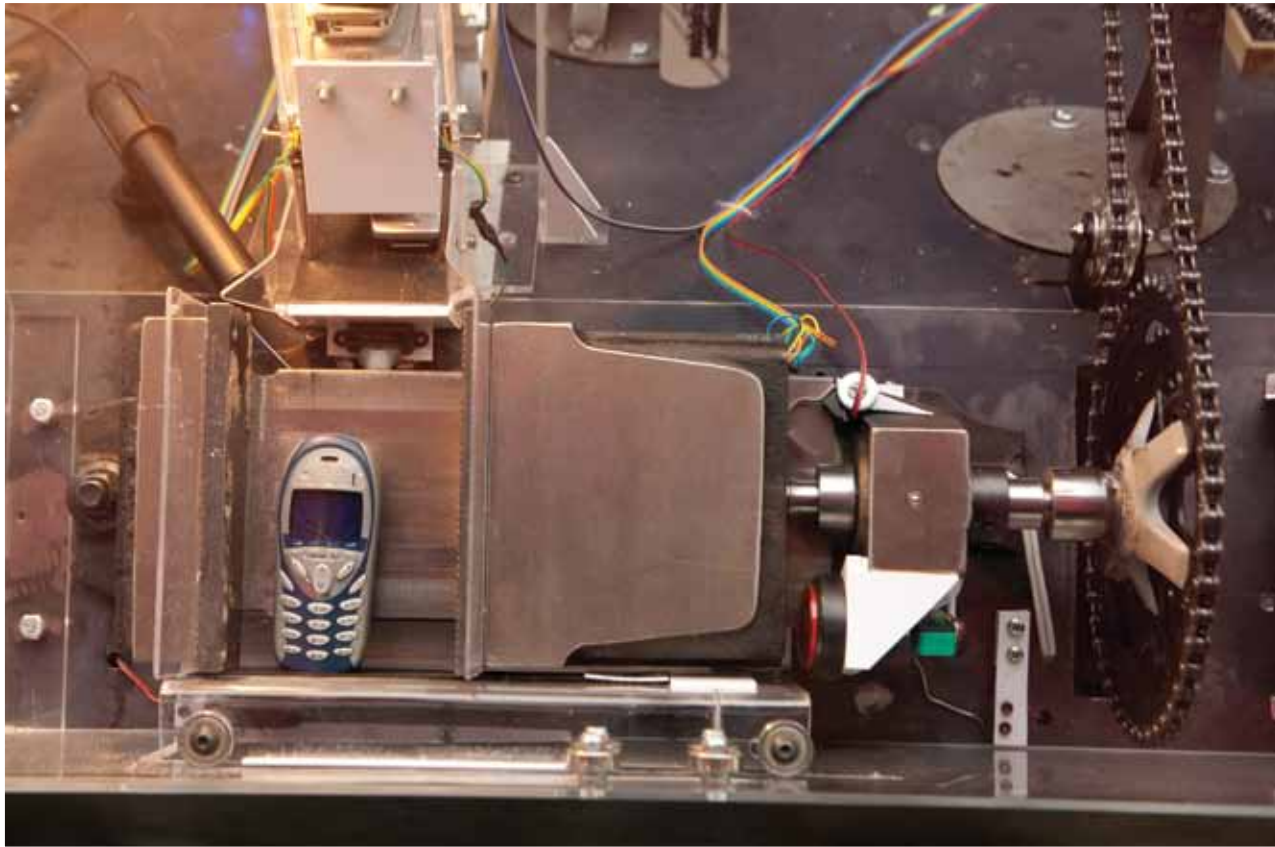
vimeo.com/user586179



LUCAS BAMBOZZI DAS COISAS QUEBRADAS, 2012 MÁQUINA DE CONSOLIDAÇÃO DE OBSOLESCÊNCIA A PARTIR DE CAMPOS ELETROMAGNÉTICOS

Das Coisas Quebradas trata do fluxo de comunicação que nos rodeia transformado em dejetos. Somos usuários de um sistema em teste contínuo, que jamais estará pronto. Construímos hardwares disfuncionais e nos deixamos regular por redes que cada vez mais avançam sobre nossas vidas. A onipresença da comunicação aumenta e passamos a ser agentes, operadores e reféns desse fluxo. A obra é uma máquina autônoma, que toma suas decisões a partir da intensidade dos campos eletromagnéticos que pairam sobre nós. O projeto tensiona as relações entre consumo, consumismo e obsolescência programada, sem recair em um discurso assistencialista de uma prática pretensamente ecológica, baseada apenas na disposição pessoal do indivíduo. É a simulação física de um mecanismo contínuo, que opera entre as redes e o mundo real, onde a autonomia eventualmente caduca, os princípios se mostram obsoletos e percebemos que estamos na era da Internet das Coisas Quebradas.





TECNOFAGIAS

SEMPRE ME AFINEI MAIS COM AS PERSPECTIVAS DE QUEM ESTÁ DENTRO DA GARAGEM. COMO DIZIA O SAUDOSO PESQUISADOR E TECNÓLOGO AUTODIDATA, RICARDO ROSAS (MENTOR DO DIGITOFAGIA), AS PRÁTICAS ENDÊMICAS NO BRASIL INCLUEM A PRECARIEDADE, A GAMBIARRA E A APROPRIAÇÃO TECNOLÓGICA. SE ATÉ ENTÃO RICARDO RECLAMAVA NÃO HAVER UMA TEORIA QUE CONTEMPLASSE TAIS PRÁXIS, O TEMA TECNOFAGIAS ENDOSSA O CORPO DE UM PENSAMENTO HOJE MAIS VISÍVEL, QUE CONTINUA A CRESCER EM PERTINÊNCIA.



FICHA TÉCNICA E CRÉDITOS

CONCEPÇÃO: LUCAS BAMBOZZI
DESENVOLVIMENTO
TECNOLÓGICO: RADAMÉS AJNA
MONTAGEM E MECÂNICA DA
MÁQUINA: LEONARDO CEOLIN
APOIO TÉCNICO: GUIMA SAN
ASSISTÊNCIA E PRODUÇÃO:
LUCIANA TOGNON

BRASIL

SOU BRASILEIRO E VEJO O MUNDO DESSA PERSPECTIVA PECULIAR, MEIO ENVIÉSADA E MEIO DE ESGUELHA, PRECÁRIA ÀS VEZES, EM VÁRIOS ASPECTOS. NÃO BUSCO ESSA CONDIÇÃO POR ESTRATÉGIA, NEM ACHO QUE HÁ ARQUÉTIPOS DESTA NATUREZA NO QUE FAÇO. MAS A SENSAÇÃO DE ESTAR À MARGEM ME É FAMILIAR. CHEGUEI A INICIAR TRABALHOS FORA DO PAÍS QUE, A PRINCÍPIO, NÃO TINHAM UMA RELAÇÃO COM O BRASIL. MAS EM ALGUM MOMENTO AS ABORDAGENS ACABAM SE APROXIMANDO, TENDO EM VISTA OS DESLOCAMENTOS CULTURAIS, OU OS EFEITOS DA GLOBALIZAÇÃO.

LUCAS BAMBOZZI (Matão, SP, 1965) é artista multimídia. Suas obras são constituídas por uma grande variedade de formatos, tais como instalações, vídeos, curtas-metragens e projetos interativos e foram apresentadas em exposições individuais e coletivas em mais de 40 países. Ele é um dos criadores e curadores do Arte.mov e de várias mostras internacionais, como Sonar Sound (2004). Em 2010 participou do Festival Ars Electronica (Linz, Áustria), do qual foi um dos artistas premiados. Em 2011 teve uma retrospectiva de suas obras no Laboratorio Arte Alameda, na Cidade do México. Vive e trabalha em São Paulo.

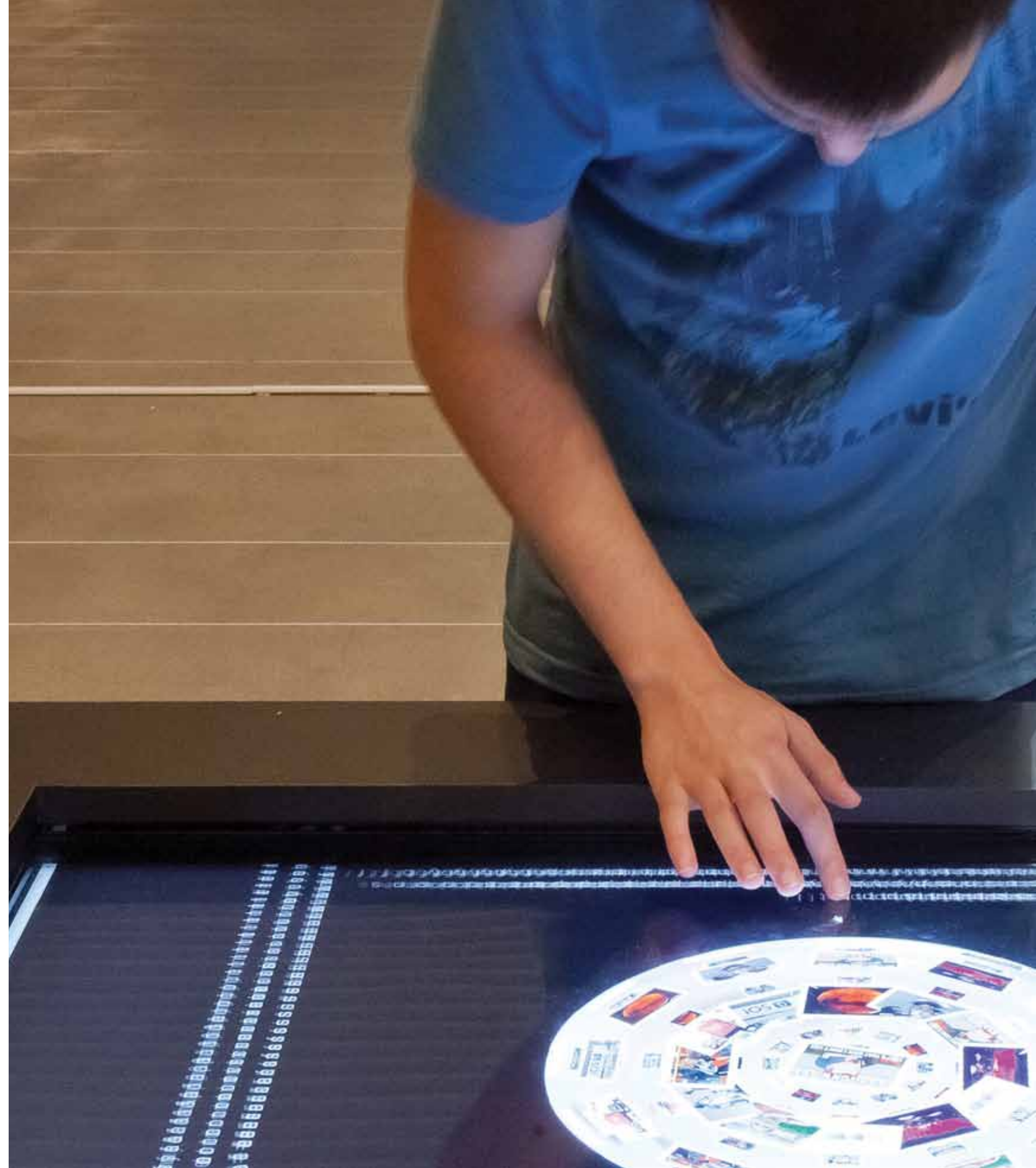
lucasbambozzi.net

MARTHA GABRIEL

CRYSTAL BALL, 2009

NET/MOBILE ART

Crystal Ball funciona como uma lente de aumento do que está acontecendo no mundo, em tempo real. Baseia-se nas Trending Topics, os assuntos mais comentados no Twitter. Esse universo representa as inquietações e acontecimentos que emergem a cada instante. As tendências são alimentadas pelo “mundo off-line”, mas também influem no fluxo dos acontecimentos, em um processo contínuo de retroalimentação de tendências e acontecimentos. Na obra, as dez Trending Topics do momento são traduzidas em imagens via Google Images. Não se trata, portanto, de uma ferramenta de visualização conceitual das microtrends em tempo real, mas de uma reflexão que permite à rede interpretar a si mesma, revelando-se ao público em uma bola de cristal.

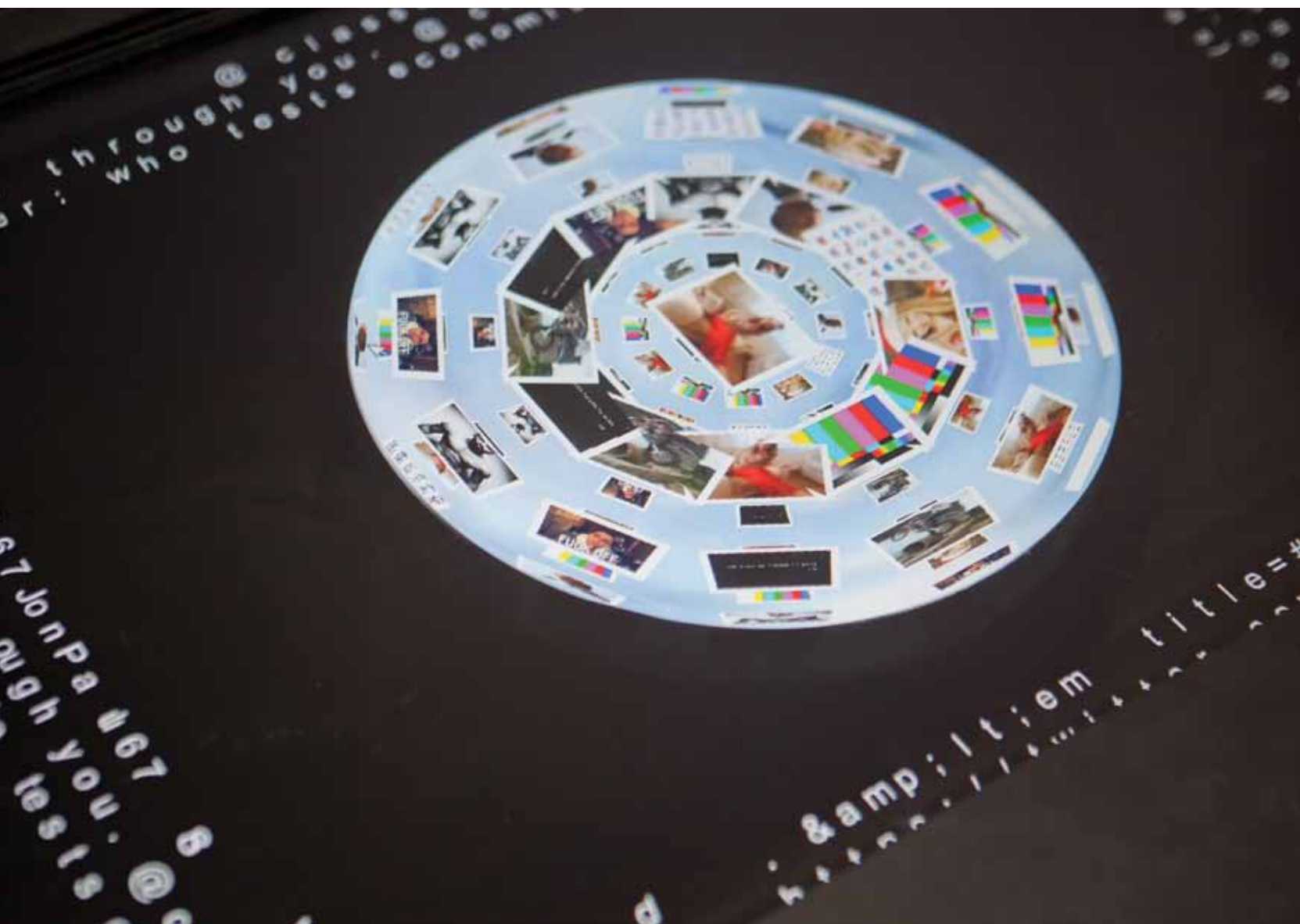


TECNOFAGIAS

GOSTO MUITO DE EXPERIMENTAR
TECNOLOGIAS DE PONTA, ELAS ME
ATRAEM MUITO. ADORO TESTAR O QUE
NÃO CONHEÇO. É A CIÊNCIA DE PONTA
E O QUANTO ELA NOS AFETA QUE TEM
INSPIRADO MAIS O MEU TRABALHO.

BRASIL

SOU UMA ARTISTA BRASILEIRA PORQUE
NASCI NO BRASIL. NO ENTANTO, ISSO NÃO
SE REFLETE EM MINHAS OBRAS. MEUS
QUESTIONAMENTOS MAIS LATENTES REFEREM-
SE AO EMBATE / CONTAMINAÇÃO / SIMBIOSE
ENTRE HOMEM-TECNOLOGIA, INDIVÍDUO-
COLETIVO, DE UMA FORMA GERAL.



FICHA TÉCNICA

CONCEPÇÃO:
MARTHA GABRIEL
DESENVOLVIMENTO:
MARTHA GABRIEL,
CRISTINA MIZUSHIMA E
RICHARD BROCHINI

MARTHA GABRIEL (São Paulo, SP, 1962) é diretora de tecnologia da New Media Developers. Coordenadora e professora do curso de MBA em Marketing da HSM Educação. Autora de quatro livros, entre eles o best seller Marketing na Era Digital. Engenheira formada pela UNICAMP, pós-graduada em Marketing pela ESPM e Design pela Belas Artes, mestre e doutora em Artes pela ECA/USP. Entre seus prêmios e projetos recentes, destaca-se I-Flux, apresentado na Bienal Internacional de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural (2012). Vive e trabalha em São Paulo.

crystalball.art.br

RAFAEL MARCHETTI

INEXISTENCES-OUT, 2012

INSTALAÇÃO MECATRÔNICA

TECNOFAGIAS

A obra é uma instalação-escultura que responde aos estímulos ambientais. A estrutura é feita com seis canos do tipo conduítes, contendo no interior cabos de aço ligados a motores de rotação independentes. Isso cria a articulação da escultura-instalação. Os movimentos são controlados pelas variações do ambiente, respondendo à circulação do público, do ar e da temperatura. A escultura redesenha-se, reage, transformando-se em relação ao repouso, tensões e trânsito ambiental. Esse conjunto de elementos é programado de forma que se torna imprevisível o controle absoluto do próprio sistema sobre si para criar relações com seu entorno. Desse modo, o projeto explora os sentidos do "indeterminismo de estados" não implícitos no próprio sistema formal.

Primeiro projeto individual do artista realizado sem demandar conexão à internet, retoma e acentua sua longa pesquisa no desenvolvimento de interfaces, sempre pensadas como mediadoras de conceitos em relação ao espaço como contexto de conectividade.

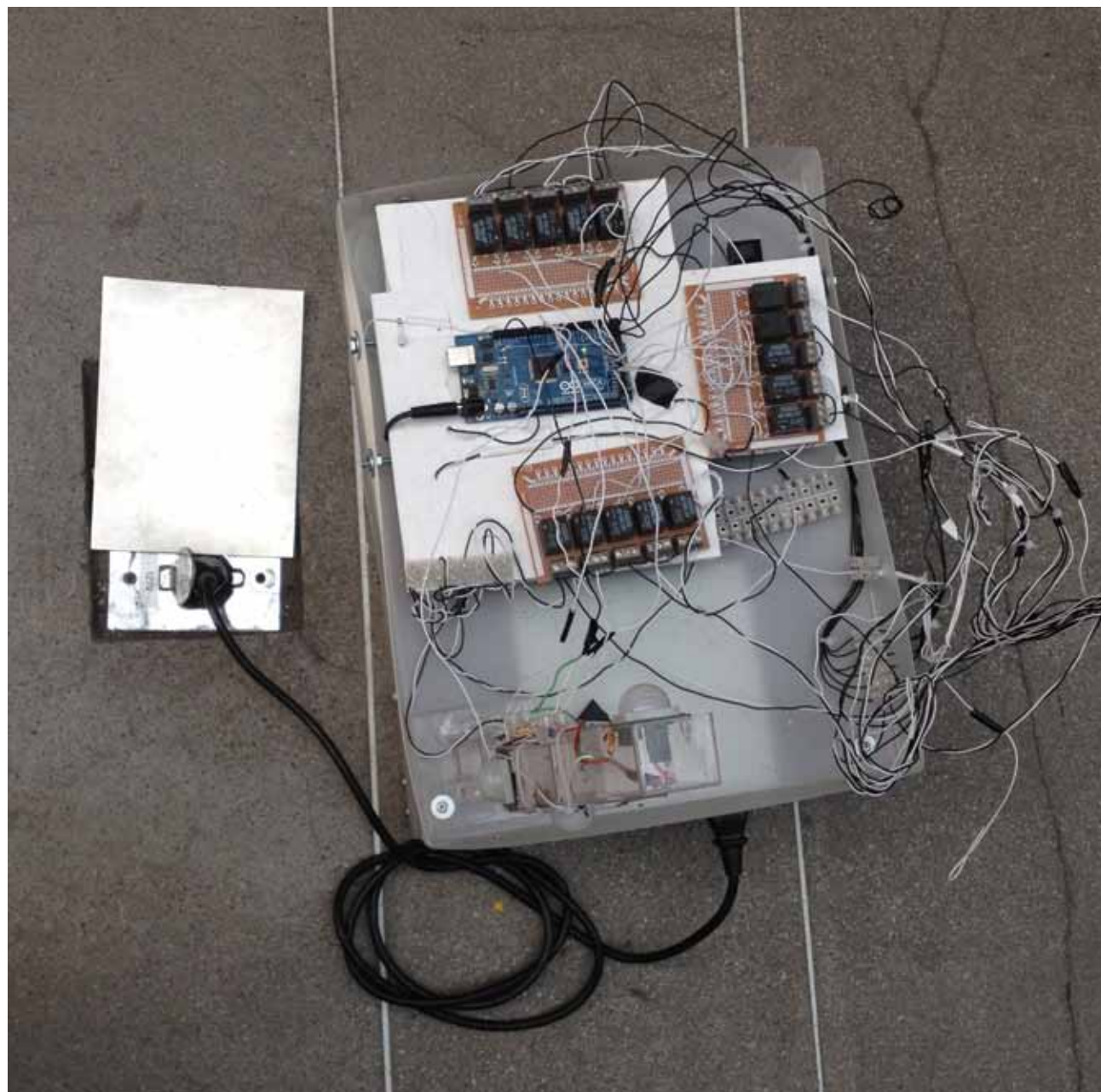
**COMO FAZER CIÊNCIA
DE GARAGEM SEM
SER INFLUENCIADO
POR TECNOLOGIA
DE PONTA, SE NÓS
ESTAMOS RODEADOS DE
TECNOLOGIAS DA ERA
ESPACIAL, VIVENDO EM
UM MOMENTO DIGITAL
QUE NOS PERMITE
EXTRAPOLAR O QUE
OS ANTROPOFÁGICOS
APONTARAM NOS ANOS
1920?!!**



BRASIL

O NACIONALISMO GEORREFERENCIADO SEMPRE ESTÁ PRESENTE. MAS QUANDO SE ACESSA O CÓDIGO DE PROGRAMAÇÃO DE UMA OBRA, EM QUE SÃO PERCEBIDAS AS CARACTERÍSTICAS DE USO/ORGANIZAÇÃO, VEMOS QUE É COMPLETAMENTE DIFERENTE DA FORMA FEITA NO HEMISFÉRIO NORTE. SOMOS MUITO MAIS "DESORGANIZADOS E CAÓTICOS" NA HORA DE PROGRAMAR. PREOCUPO-ME EM EVIDENCIAR ESSE "CAOS E DESORGANIZAÇÃO" NOS PROJETOS QUE DESENVOLVO. A FILOSOFIA DA CAIXA PRETA, DO VILÉM FLUSSER, É SEMPRE UM DOS PONTOS DE PARTIDA PARA MEU TRABALHO.





CRÉDITOS:

CONCEPÇÃO DESENVOLVIMENTO: RAFAEL MARCHETTI
AGRADECIMENTOS: RACHEL ROSALEN

RAFAEL MARCHETTI (Buenos Aires, Argentina, 1975) Sua obra é marcada pela discussão crítica sobre os significados das interfaces como objetos determinantes de conteúdo e sua interseções com informações geográficas de espaços urbanos e memória. Foi artista residente no Instituto Cypres, dirigido por Louis Bec, e do MediaLabMadrid (2005). Entre outros prêmios, recebeu Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia (2002) e participou de diversas exposições no Brasil e exterior com destaque para Ars Electronica (Linz), File (São Paulo), Novas Geografías (México DF), ZKM (Karlsruhe), Bienal de Arte Contemporânea de Sevilha e Bienal de Havana. Vive e trabalha em São Paulo.

rmarchetti.com

RAQUEL KOGAN

XYZ, 2011

INSTALAÇÃO

SONORA INTERATIVA

TECNOFAGIAS

DE TUDO UM POUCO

XYZ segue regras variáveis coletadas através de dados do público: altura, peso e frequência cardíaca. Esses três dados são transformados em sonoridades sobrepostas. No espaço, percebemos a variação dessas três coordenadas, mensuráveis e audíveis. Os três parâmetros são: timbre, altura e pulsação. A pulsação da música é determinada pela frequência cardíaca, o timbre de cada fragmento é determinado pela altura do visitante e a tonalidade, pelo peso. Emerge daí um corpo que se multiplica no espaço, desmembrado em variações sonoras, que multiplicam o sujeito, agora transformado em instrumento musical único.





BRASIL

SOU UMA ARTISTA
BRASILEIRA, SEM
PROBLEMAS DE LÍNGUA
OU LINGUAGEM!

FICHA TÉCNICA E CRÉDITOS:

CONCEPÇÃO: RAQUEL KOGAN
SOFTWARE - ALEXANDRE
RIBEIRO DE SÁ
HARDWARE - GIL TADEU
DE SÁ E LUIZ FERNANDO
RIBEIRO DE SÁ
COMPOSIÇÃO SONORA -
GUILHERME SCHWENCK

RAQUEL KOGAN (São Paulo, SP, 1955). Artista multimídia, formada em arquitetura pela Faculdade de Arquitetura da Universidade Mackenzie em 1978, participa de mostras individuais e coletivas em diversos países, tais como México, Espanha, França, Alemanha, Estados Unidos e Portugal. Entre outros prêmios, destacam-se: Rumos Transmídia Itaú Cultural, com Reflexão (2002), Rumos Cibernética Itaú Cultural, com a obra Reler (2007), Menção Honrosa no 6º Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, com Reflexões e suas Inflexões (2005).

raquelkogan.com

REJANE CANTONI E LEONARDO CRESCENTI ESPELHO, 2008 INSTALAÇÃO INTERATIVA

Espeho é um dispositivo ótico com um campo sensório de 8 metros a 60 centímetros. Fixo à parede, está programado para medir e reagir, a todo o tempo, à distância da qual quem o olha está dele. A 8 metros é convexo, a 60 centímetros é côncavo. Em um determinado ponto, ele se torna plano. A pessoa e o espaço físico a sua volta, refletidos nesse espeho, passarão por deformações esféricas dinâmicas, aumentando ou diminuindo, em função da distância que mantém dele. Inverte-se aí a lógica da espetacularização do sujeito. Ao invés de olhar, somos olhados o tempo todo por uma reflexão que teima em nos desassociar de nossa imagem idealizada. Nesse Espeho, em vez de buscar o ângulo mais perfeito de nossa figura projetada, somos incitados a repensar o posicionamento do corpo, como um todo, no espaço, como uma forma abstrata e dinâmica.

TECNOFAGIAS

PARA DESENVOLVER E IMPLEMENTAR INTERFACES ÁUDIO-TÁTIL-VISUAIS OU O QUE SE CONVENCIONA CHAMAR INSTALAÇÕES IMERSIVAS E INTERATIVAS QUE PRODUZEM IMAGENS, SONS, CHEIROS E SENSAÇÕES HÁPTICAS EM FUNÇÃO DE ESCOLHAS DOS VISITANTES, UTILIZAMOS DE MÉTODOS, ESTRATÉGIAS E INPUTS ADVINDOS DE TODAS AS ÁREAS DO CONHECIMENTO.





FICHA TÉCNICA E CRÉDITOS

MATERIAL: CHAPA DE ACRÍLICO
ESPELHADA, ESTRUTURA METÁLICA,
SENSOR ULTRA-SÔNICO, SISTEMA DE
CONTROLE LÓGICO (CLP), MOTOR DE
PASSO, BRAÇO ROBÓTICO.

CONCEPÇÃO: REJANE CANTONI E
LEONARDO CRESCENTI

TÉCNICO EM EFEITOS ESPECIAIS:
GUILHERME STEGER

PROGRAMAÇÃO DO CLP: FRANCISCO
DEODATO

APOIO: SCHNEIDER ELECTRIC BRASIL
LTD. - DIVISÃO ATOS E SENSE
ELETRÔNICA LTDA.

COLEÇÃO: REGINA PINHO

BRASIL

**NOSSOS PROJETOS
SÃO DESENHADOS
PARA HUMANOS.
PORTANTO,
NÃO REQUEREM
INTERLOCUTORES
GEOPOLÍTICOS
ESPECÍFICOS.**

REJANE CANTONI (São Paulo, SP, 1959) e

LEONARDO CRESCENTI (São Paulo, SP, 1954). A dupla atua em parceria no desenvolvimento de estratégias de experimentação e implementação de interfaces áudio-tátil-visuais, que possibilitam ao público explorar e interagir de maneira natural com bancos de dados e ambientes virtuais, remotos ou híbridos. Cantoni estudou Comunicação, Semiótica, Visualização de Sistemas de Informação e Interfaces Cinemáticas, em São Paulo e em Genebra. Dedicou-se a instalações imersivas com dispositivos de aquisição e manipulação de dados em ambientes naturais e ou sensorizados e automação. Crescenti estudou arquitetura na FAU-USP. Desenvolve projetos em várias mídias e suportes e, como diretor, realizou 13 curta-metragens, com diversas premiações nacionais e internacionais, com destaque para a Quinzena dos Realizadores no Festival de Cannes.

cantoni-crescenti.com.br

PRAIA DE PAULISTA

IVANA BENTES,
CIA DE FOTO,
PEDRO PAULO ROCHA,
AFACTORY TRANZMÍDIA
E THIAGO DEZAN

BRASIL GLOBAL, BRASIL
REMIX, BRASIL CANIBAL

A ação Praia de Paulista completa a III Mostra 3M de Arte Digital. Reuniu a crítica e midiativista Ivana Bentes, a Cia de Foto, Pedro Paulo Rocha, o coletivo TranzMídia e Thiago Denzan, do Circuito Fora do Eixo, para atualizar Glauber Rocha, artista paradigmático para pensar a cultura tecnofágica e novos modos de recriar para além dos clichês do exotismo e da precariedade as ideias e representações do Brasil no século 21. Fruto de reflexões paralelas minhas e de Ivana, a ação foi pensada a partir de alguns conceitos nossos que aparecem nessa conversa.



Giselle Beiguelman: A exposição tem como eixo o conceito de tecnofagias, que estou definindo como o encontro da ciência de ponta com a ciência de garagem, as reinvenções estéticas da combinação entre o high e o low tech, a combinação da tradição com a inovação. Desde o começo, pensei em Glauber Rocha como paradigmático para essa discussão - a forma como transformou o “problema” da luz tropical, zenital, em referência plástica, a interrogação das imagens de Brasil como negação do exotismo, a imbricação do aparato cinematográfico numa visualidade desmistificadora de nacionalismos culturais. Como você vê isso? Dá para falar em um Glauber Tecnofágico?

Ivana Bentes: Glauber se insere de forma singular na linha antropofágica/tecnofágica, a meu ver, com as proposições do manifesto “estética da fome”, ao transformar a “precariedade” e instabilidade em estilo e pensamento: câmera na mão, fotografia estourada e contrastada, “nossa originalidade é nossa fome”, ao incorporar o making of e o acaso nas filmagens, etc. Pensa a própria cultura brasileira como uma “tecnologia” capaz de produzir uma capitalização ou desvio de forças hostis em um ato criador.

Do Manifesto Antropofágico, de Oswald de Andrade à Eztetyka da Fome, de Glauber Rocha, chegando ao capitalismo antropofágico na era das redes e da globalização, temos um mesmo impulso: experimentar práticas culturais de dissolução-devoração-incorporação-hibridação-criação. Mas é preciso tomar cuidado com os processos, pois eles não são auto-explicativos. É preciso qualificar e valorar: a antropofagia pode virar autofagia, a estética da fome pode virar “exotismo” e folclore-mundo de exportação; e o tecnofágico pode funcionar tanto como potência e modo de ação, resistência e criação, quanto o modo mesmo de funcionamento do capitalismo cognitivo que não tem um “fora” e se apropria de tudo, monetizando e privatizando o comum.

GB: O que é a ação Praia de Paulista para você?

IB: Significa ativar a potência das imagens, partilhar

os processos de criação e se apropriar do imaginário de um artista tão vital e poderoso como Glauber Rocha, colocado num “gueto” do cinema, quando a meu ver ele está entre os fabuladores e inventores da “experiência-Brasil”.

Esse Glauber Remix funciona como uma forma de “devorar” Glauber pelos contemporâneos, por outros artistas e coletivos. É muito difícil se apropriar de um artista tão singular e “sem herdeiros” como Glauber. Por isso essa operação de disponibilizar um banco de dados, imagens, trilhas, diálogos glauberianos para um processo de recriação e reinvenção coletivo capaz de reinseri-lo no fluxo e no imaginário contemporâneo me parece uma deriva tecnofágica decisiva. Nesse sentido tanto as propostas individuais dos artistas e coletivos como essa ideia de uma “plataforma”, o Kynorama Glauber Machine, do Pedro Paulo Rocha, trazem esse desafio: tirar Glauber da história do cinema e dos guetos, que o despotencializam, e reinseri-lo no fluxo da produção estética e midiática contemporânea.

GB: Outro ponto importante da III Mostra 3M de Arte Digital é o fato de reunir apenas artistas brasileiros. A decisão de trabalhar apenas com brasileiros foi a de abrir uma reflexão sobre respostas estéticas à globalização, ou melhor, ao processo de globalização do Brasil, para concentrar-se em um conjunto de artistas que vêm se notabilizando por uma abordagem crítica e criativa das mídias e das tecnologias. Perguntei a todos os participantes como era sua relação com o Brasil - se se definiam como artistas brasileiros; por que nasceram no Brasil ou por que identificavam alguma característica em seu trabalho que o particulariza como tal. As respostas foram as mais díspares. Os mais “cientistas” responderam, via de regra, nascidos no Brasil. Os mais “garagistas”, totalmente comprometidos com o Brasil no seu horizonte estético. E você como vê a questão? Considere-se uma crítica/ curadora/ midiativista nascida no Brasil ou o fato de ser brasileira particulariza a sua produção?

IB: Estou totalmente tomada pela deriva pop-xamanís-

tica brasileira! Nascer e passar a infância na beira do rio em Parintins, passar a adolescência em Rio Branco-Acre, ter cotidianamente o impacto sensorial e cognitivo desse “fato estético” que é a cidade do Rio de Janeiro, conhecer cada vez mais o interior do país - é forte demais para se abstrair -, por isso me vejo envolvida radicalmente na experiência-Brasil, essa singularidade, essa dobra, essa deriva que é ser brasileiro. O que hoje significa ser um dos laboratórios de ponta do capitalismo contemporâneo que precisa de “singularidades”, precisa de afetividade (a tecnologia afetiva e relacional brasileira é extremamente sofisticada), precisa de mundos, precisa de uma biodiversidade e de uma neurodiversidade. Eu acho que como brasileiros (pela singularidade como acavalamos etapas históricas do capitalismo, pela nossa heterogenidade) somos e estamos dentro desse laboratório do biopoder, mas também no limiar de nos reinventarmos enquanto comunidade imaginada, nesse Brasil Global, Brasil Remix, Brasil Canibal.

GB: Muitos tendem a associar a ideia de tecnofagias a uma versão 2.0 da antropofagia oswaldiana. Mas se eu tivesse que procurar uma matriz, eu associaria sempre com o Cinema Novo, porque me parece ter sido o primeiro esboço de uma estética tecnológica na interface local/global. Gostaria muito de te ouvir sobre essas questões. Podemos falar em uma arte.br, sem ceder a clichês nacionalóides e sem perder o passo da história e do processo de globalização?

IB: Acredito que a “antropofagia”, prática cultural de “bárbaros tecnizados”, como dizia Oswald, ainda funciona como um “dispositivo” de interpretação e análise da cultura brasileira, mas não podemos reduzir a complexidade do Brasil contemporâneo a essa única matriz. O que vejo de potente na matriz antropofágica é sua deriva de desconstruir, liquidificar para reciclar e re-criar. Dissolução e incorporação são duas práticas decisivas em nossa cultura, mas há muitos modos e riscos na devoração. Glauber por exemplo vai além do impulso “desmistificador” ou desconstrutor, ao criar mitos e mitologias. Impulso construtivo! Criar novas místicas. Ou seja,

Glauber faz um remix de imaginários latino-americanos, luso-afro-tropical, transcontinental, um remix multicultural de iconografias, línguas e linguagens. Esse Brasil Remix sempre foi um dispositivo capaz de desqualificar uma série de oposições clássicas: eu e outro, nacional e estrangeiro, bárbaro e civilizado, religioso e profano, uno e múltiplo, caos e cosmos, transgressão e ordem, entre outras. A Antropofagia, o Cinema Novo, mas também o Tropicalismo (o Manguê Beat contemporaneamente) e hoje a Cultura Digital foram e são decisivos para essa saída dos nacionalismos engessados, a volta no parafuso dado pelo Brasil que sempre experimentou um multiculturalismo quente, tenso, problemático. Hoje o mundo é que vem se tornando Brasil. Ou seja, as bordas articuladas, a periferia global é a nova centralidade. Só entendo arte brasileira pensada assim, o mapa mundi do Brasil, mas indo além do imaginário antropofágico ou cinemanovista e conectando essas incríveis intuições e descobertas às práticas da cultura digital, da cultura das redes, ou seja, quando essas noções, conceitos e imaginários não se fossilizam nem viram um novo folclore, não viram história, nem museu, mas estão atuando como processos potencializadores e inspiradores de práticas contemporâneas.







Nada de construções
como as que eles fabricaram.

10 dias
de cultura
digital

10 dias
de cultura
digital

10 dias
de cultura
digital



OFICINAS

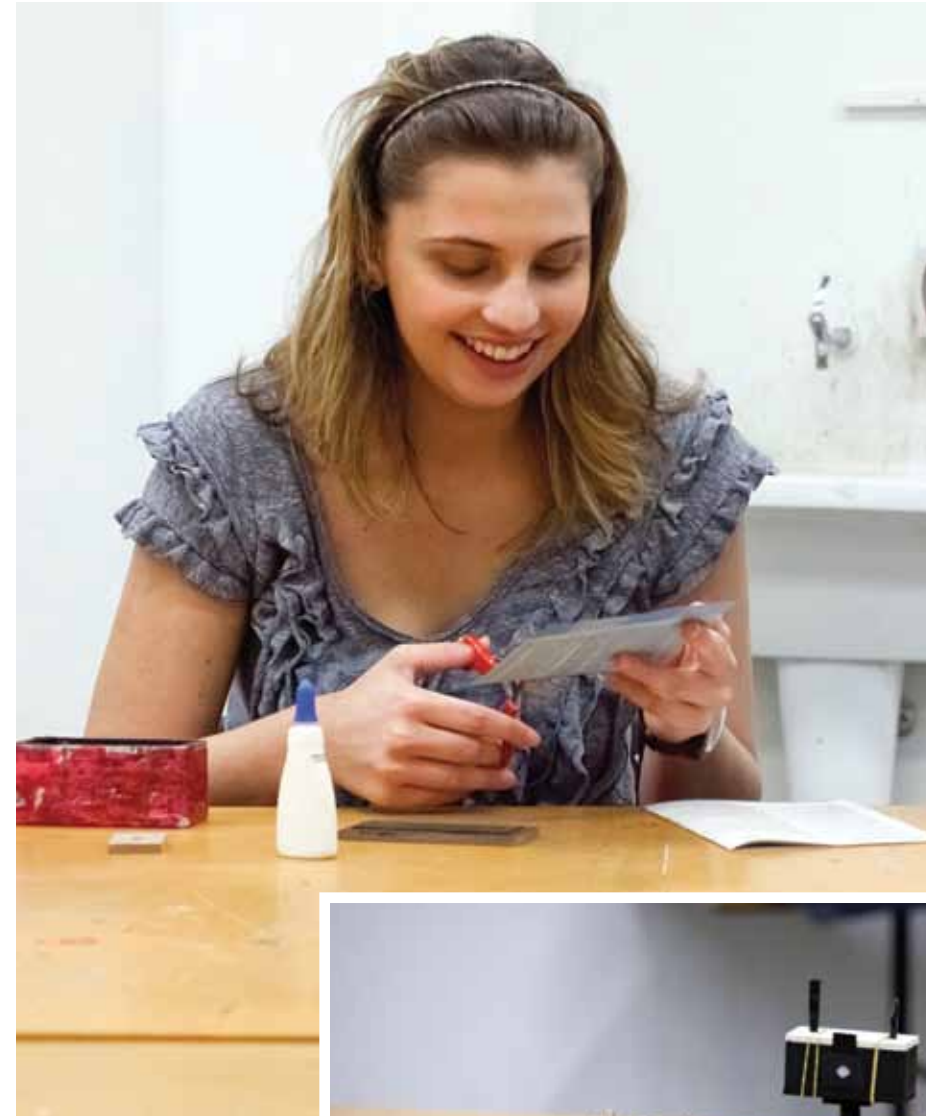


DIRCEU MAUÉS E O COLETIVO GAMBIOLOGIA
COORDENARAM OFICINAS DURANTE A
III MOSTRA 3M DE ARTE DIGITAL.

DIRCEU MAUÉS

A OFICINA DE DIRCEU
FOI DEDICADA À
CRIAÇÃO E USO DE
CÂMERAS ARTESANAIS.



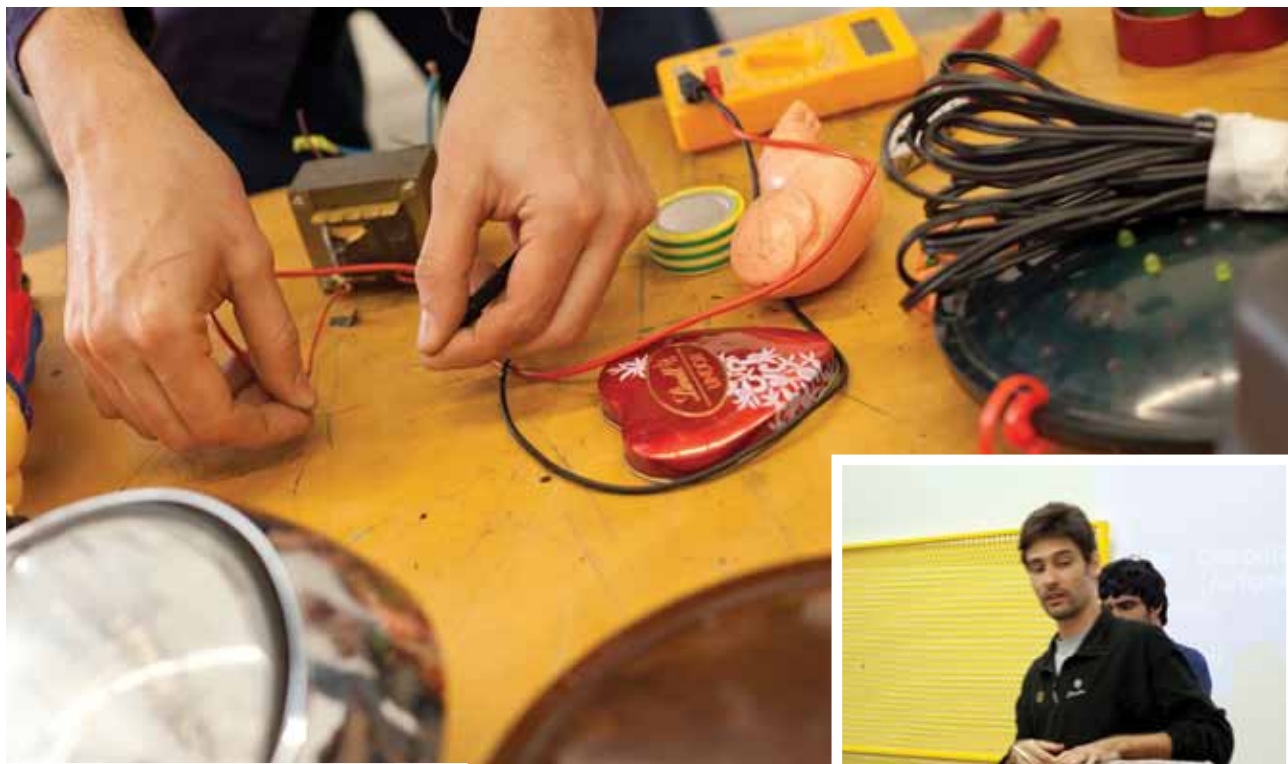




GAMBIOLOGIA

A OFICINA COORDENADA PELOS MEMBROS DO COLETIVO GAMBIOLOGIA FOI FEITA COM PROFESSORES DO CENTRO CULTURA DA JUVENTUDE NOVA CACHOEIRINHA PARA O DESENVOLVIMENTO DO SEU "PAINEL GAMBIÓLOGICO" (RANDOM GAMBIÈRRE MACHINE 2.0), EXPOSTO NA MOSTRA.

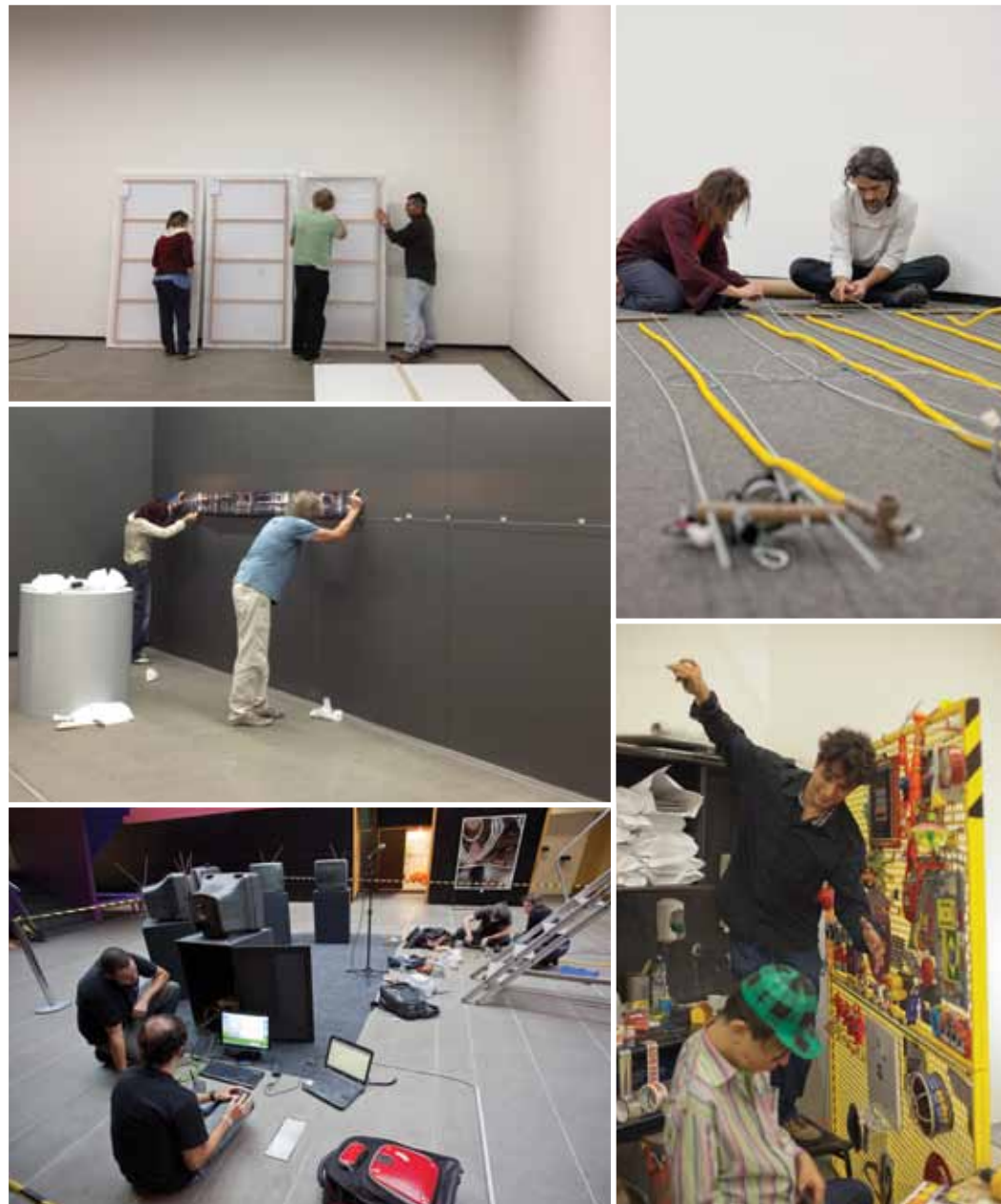




10, 11 E 12 DE AGOSTO
INSTITUTO TOMIE OHTAKE, SÃO PAULO



ÁLBUM



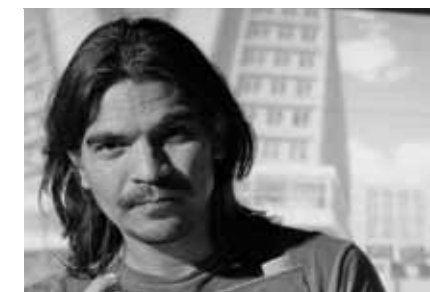
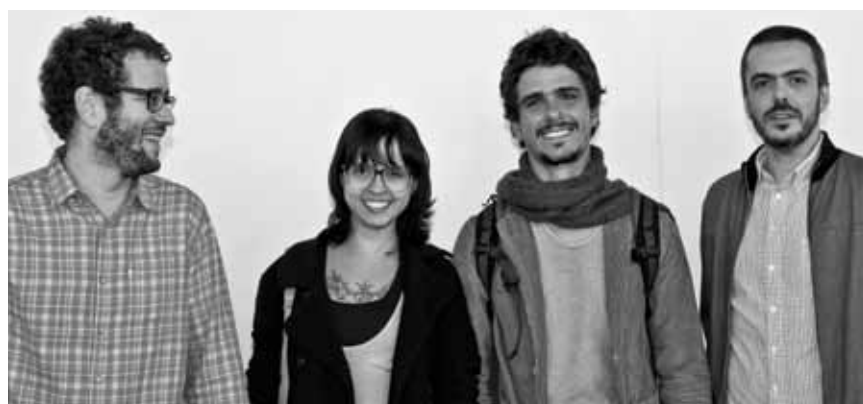










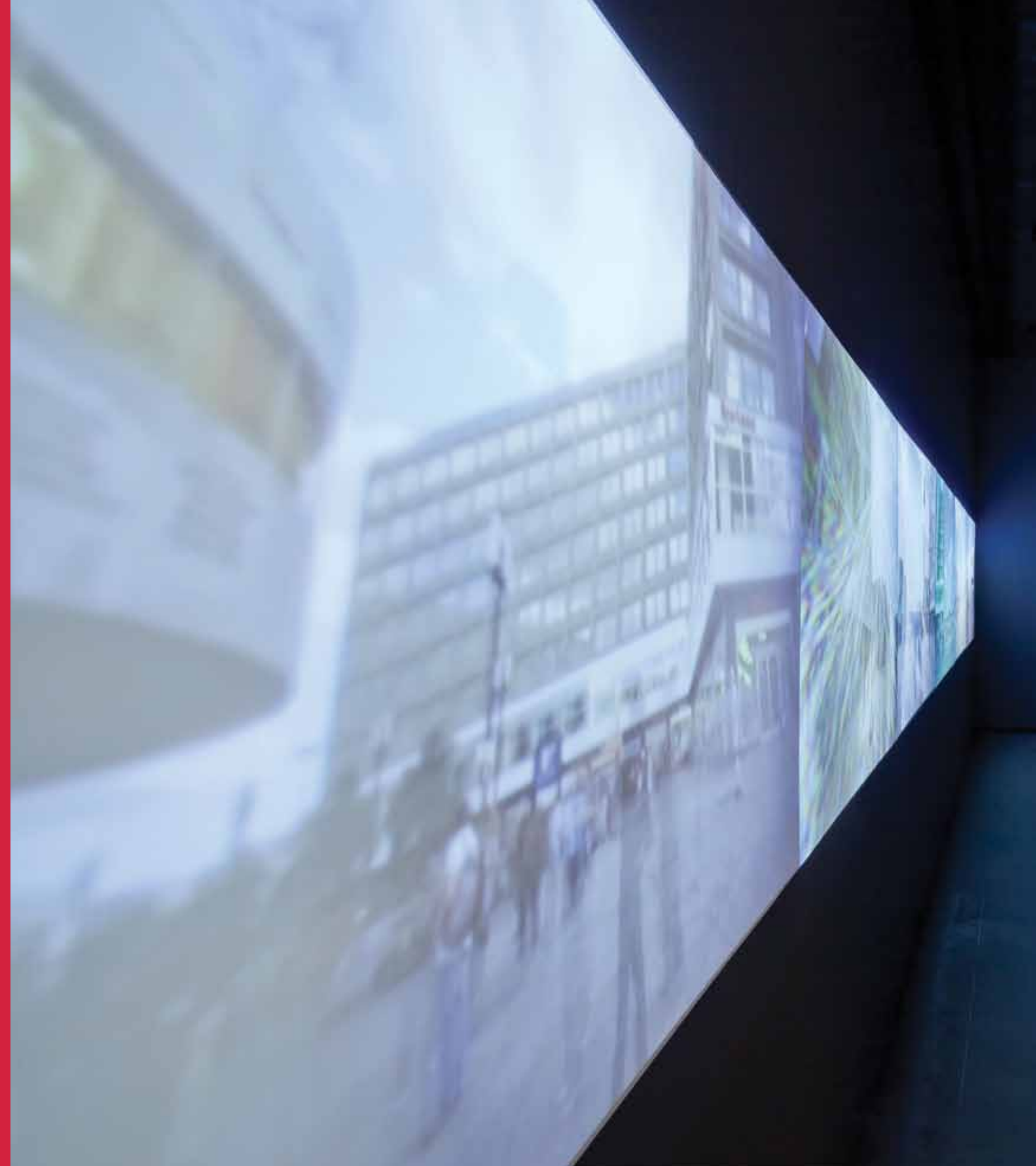


PÁGINA ANTERIOR DA ESQUERDA PARA A DIREITA EM SENTIDO HORARIO:
COLETIVO GAMBIOLOGIA, REJANE CANTONI E LEONARDO CRESCENTI, JARBAS JACOMÉ, GILBERTO PRADO, LEA VAN STEEN, E CIA DE FOTO.

NESTA PÁGINA, DA ESQUERDA PARA A DIREITA EM SENTIDO HORARIO:
MARTHA GABRIEL, RAQUEL KOOGAN, JANE DE ALMEIDA, DIRCEU MAUÉS, CÁSSIO VASCONCELOS, RAFAEL MARCHETTI, ARRTUR OMAR, LUCAS BAMBOZZI, GISELA MOTTA E LEANDRO LIMA E GISELLE BEIGUELMAN

ENGLISH VERSION

The III 3M Digital Art Exhibition has gathered 15 artists who, as a group and in each one of their works, reflect in different ways the relations among media and culture, appropriating technologies in all of their versants (analog, mechanic, electronic and digital). The texts about their participation in the exhibition are the result of individual interviews in which we have talked about the projects presented, the relationships between their production and Brazil, and their interpretations of the show's central concept, Technophagy.



Arthur Omar
Mechanical skin, 2012
Multimedia installation

Mechanical skin is a visual multiplying machine. Over 3000 chromatic variations were created out of the now classic black and white photographic series Anthropology of the Glorious Face. A vertiginous succession where copying, manipulation and coloring make the original photographs undergo a process of confrontation and transformation as regards the classic black and white shots, which are a monumental and definitive piece of photographic work. The collection becomes a process, subject to a new series of images, abstractions and alterations traversing different phases and styles of art history. A photographic installation using five projectors controlled by five computers with WatchOut programming.

Credits:

Photography: Arthur Omar (from the series Anthropology of the Glorious Face)
Editor: (2012 version): Alice Dalgarrondo
Original music and sound effects: Arthur Omar
Projection: Watch-out
Visual Effects: Hiperespaço
Production: CórTEX Digital

Arthur Omar works with various media and languages, addressing topics such as aesthetic ecstasy, sensory and social violence and the search for a new iconography to represent elements of Brazilian culture. His work stood out at the 2002 São Paulo Biennale with his series Journey to Afghanistan, carried out in a disaster area between Kabul and Bamyan. In 1999 a comprehensive retrospective exhibition of his films and videos was held at MoMA (New York). In 2001 he was awarded for two solo exhibitions by the Associação Paulista de Críticos de Arte - Sao Paulo Association of Art Critics and in 2006 his exhibition Zooprismas was chosen as the best show of the year by the newspaper O Globo. Among his recent works it is worth naming his long video films Sonhos e Histórias de Fantasmas - Dreams and Ghost Stories and Os Cavalos de Goethe - Goethe's Horses. He published, among others, the following books: Antropologia da Face Gloriosa - Anthropology the Glori-

ous Face, O Esplendor dos Contrários - The Splendor of Contraries and Viagem ao Afeganistão - Trip to Afghanistan, with an introduction by Italian philosopher Antonio Negri. He lives and works in Rio de Janeiro.

Cássio Vasconcellos
Airport, 2012, and CEASA, 2012
Photography

Airport and CEASA question the transformations introduced by the latest means created to capture and show images. These images discuss both the status of photography as evidence and the aerial view presented by Google Maps. "Over the last 10 years it has been common to see things from this perspective, everything looking rather flat from above, a vision offered by aerial photography, a form of territorial recognition and mapping of very restricted circulation in the past," says the artist. Not only visual representations have changed, but also the pace of viewing. Produced in larger numbers and shorter time (every minute about 2500 images are available on Flickr and about 3600 on Instagram) today images seem to intoxicate us with reality. "The big question is to simulate something as if it were true, working on the edge," states Cássio Vasconcellos. Manufactured landscapes resulting from meticulous collages of photos taken on various flights, CEASA and Airport impose themselves as possible absurdities. Their compelling non-sense is related to the ambivalence between maps and territories, stating: this is not a photocopy. They are representations engraved in the midst of imagination.

Technophagies

CEASA and Airport have lots of embedded technology. Shots were taken from helicopter flights and these projects would not have been possible a few years ago. This work is only possible nowadays by means of computing and image-editing programs. Taking this into consideration, they are pieces of cutting-edge science. But to get to that point you need to go through the manual assembly of the maquette, with plasticine and a good deal of Garage Science.

Brazil

It is increasingly difficult to see a work of art and say: "This was done by a Brazilian." That doesn't happen anymore, everything is globalized already. The urban issue is always present for me. Maybe somebody who doesn't live in the middle of all this [São Paulo] won't feel these images as drawn on their own skin.

Information and Credits

Airport: Ink jet on cotton paper on PS (MR Estúdio Digital). 2,00 m X 5,00 m (five pannels of 2,00 m x 1,00 m each)

Image processing: Carlos Buchmann

CEASA: Printing on photo paper on ACM (Image Press). 1,48 m X 3,70 m

Image processing: Carlos Buchmann

Photography: Cássio Vasconcellos

Cássio Vasconcellos (São Paulo, 1965) began his career as a photographer in 1981 at the school Imagem-Ação. He is experienced in photo journalism and advertising. He is the author of Noturnos - Nocturnal, a series of images taken with a Polaroid camera, one of the most awarded Brazilian photographic projects both nationally and internationally. His photos are part of museum and private collections in Brazil and abroad.

cassiovasconcellos.com.br

Cia de Foto

(Photo Company)

Inner Country, 2012

(Series of re-photographies from the film Terra em Transe

(Entranced Land)

Inner Country (2012) is a rereading of Entranced Land (Glauber Rocha, 1967), a piece made by capturing and coloring frames interspersed by texts that combine fragments of the script with critical excerpts about photography and aesthetics, plus remixes of the original sound track. On the time lag among image, text and audio another story is projected. It develops, simultaneously and paradoxically, in the separation between what is apprehensible from the visible and the spoken and in the expression of those bodies that do not dissolve into

the audiovisual flux, sparking a sort of attraction and reaction. However, it is neither a landscape nor an indoor scene, but a scenery of intimacy and gestures.

"We interrupted movement and deprived the film of its cinematic dimension. By suppressing movement and words only disembodied acts were left, expelling any guarantee to restart. Then, a passage to the hinterland opened up, where this piece emerges. The life given to these photos is the victory of time, which lives in this movie as a subject and comes to us exhaling a future. These were pictures even before the movie that they constructed had been started, and they did not lose their integrity, surviving in a world that no longer needs to respect the image", claim the artists of Cia de Foto.

Technophagies

The term 'Technophagy' leads us to re-think a certain reprogramming of technological possibilities or to reconceive meaning via insatiable software and through the accuracy of the tools available, the artistic outcome thereof derived.

Technology re-positioned values, ridiculed the obsession with photographic equipment, divided the camera up into various devices; it abandoned matter and became binary; leaving the film aside, it became something "raw", it left its static condition behind and let itself be led by movement. Photography regurgitates in reprogrammed paths and technophagic possibilities, a scenario that leads us inherently in opposition to technocratic expectations.

Brazil

The fact of being Brazilian already creates a tangled weave of human outcomes. In our case, we are from São Paulo and Pernambuco, we used to be from the neighborhoods of Moema or Casa-Forte. We were children in Chapada and have already lived in João Pessoa, London and Florida. We cheer for São Paulo and for Sport. Our last names are German, Portuguese, Italian, Spanish. Our assistant is Japanese from Kyoto and we all live in the west side of São Paulo. The way we perceive the world is influenced by the multiplicity that enhances this country. Brazil is the land of our criticism as well as the means of our reason. The unfairness that here exists moves us constantly.

Credits:

Three polyptychs consisting of 8 parts and 18 photographs (35.7 x 55 cm), inkjet print on cotton paper and five texts (42 x 29.7cm), inkjet print on cotton paper

Cia de Foto with Greg

Cia de Foto is a group based in São Paulo, Brazil, which was founded in 2003. It is formed by Pio Figuroa (Recife, 1974), Rafael Jacinto (São Paulo, 1975), João Kehl (São Paulo, 1982) and Carol Lopes (Recife, 1982). They develop projects that challenge the space of images and their understanding, expanding boundaries and bringing languages closer. Cia de Foto has participated in several national and international exhibitions, worth naming are BES Photo 2012 (Lisbon and Sao Paulo), Photo Quai (Paris), Netherlands Fotomuseum (Rotterdam) and Laberinto de Miradas Labyrinth of Glances (Madrid).

ciadefoto.com.br

Dirceu Maués

Somewhere - Alexanderplatz, 2009, Far Horizon, 2012, Handmade Cameras, 2003-2012

Video-installation and Craft Photography

Dirceu Maués presents a set of three works. Somewhere-Alexanderplatz (2009) a video-installation never shown in São Paulo before, photos of the Far Horizon series (unpublished) and the handmade cameras he crafts to create his images. In Somewhere... six screens form a large 360 degrees panoramic image of the famous Alexanderplatz, one of Berlin's landmarks, captured with pinhole cameras made out of matchboxes. These moving images never reconstitute the flow of events, which appear interrupted by the temporal slicing of photography. "Made with pinhole cameras, these images have a different temporal dimension, as if they were images of thaw. Moreover, the time between images is not linear. It is a time broken by the photographer's discontinuous actions operating his handmade cameras" says Dirceu. Far Horizon represents a certain return of film to its origins. Movement is (re)circumscribed within large panoramic images set against contemporary urban scenery, which reminds us of some experiments carried out by Étienne Jules Marey in the late XIX century.

Technophagies

The relationship between cutting-edge science and garage science attracts me. In my work this is quite evident. I like precariousness, makeshift devices and the DIY (Do It Yourself) for the most important stage of work which is the production of images. Noise, error, chance ... everything is there in the images, in poetic form and indicating a process as a counterpoint to the ideological discourse about substituting the old for the new, which is always related to the emergence of some new technology.

Brazil

The experiences of my childhood, my most common experiences from every-day life are present in my works. These are experiences related to a particular territory that clings to my work and ends up being identified or characterized as Brazilian ... Being Brazilian means having a very diverse identity: there is a unit, but there are very different realities among regions within the same territory.

Credits:

Somewhere - Alexanderplatz, 2009
Video-installation (6 videos, 2 ", looping)

Directed by Dirceu Maués

Berlin Staff:
O Piso Collective:
Lorenzo Rodriguez
Catarina Miranda
Francisco Queimadela
Jorge Gonçalves
Mariana Caló

Belém Staff:
Daniel Cruz
Michel Pinho
Bruno Assis (In Memoriam)
Luciana Magno
Fabio Hassegawa
Ionaldo Filho
Veronique Isabelle
Far Horizon:

Size: 0.20 x 3 m

Inkjet print on cotton paper glued on aluminum

Dirceu Maués (Belém do Pará, 1968). Majoring in fine arts at the University of Brasília (UnB), he was a photographic reporter for more than a decade. Since 2003 he has worked with photography, film and video, carrying on a research project consisting of handmade cameras. He was awarded with a resident scholarship at Künstlerhaus Bethanien, Berlin, Germany, by the Rumos Itaú Cultural Program (2009) and at the WBK Vrije Academie in the Hague, Netherlands by the 17th VideoBrasil (2011). His work is part of the following collections: Pirelli-Masp, FNAC, MEP (Museum of the State of Pará) and the Joaquim Paiva Collection. He lives and works in Brasília.

Gambiologia

(Fred Paulino, Lucas Mafra, Paulo Henrique Ganso Person with CCJ Vila Nova Cachoeirinha)

Random Gambièrre Machine 2.0, 2012

Interactive Makeshiftologic Panel

The Random Gambièrre Machine is an interactive panel constructed exclusively with scrap found in junkyards and collections, equipped with electronic gadgets and makeshift devices. This "makeshiftologic assembly" operates under the coordination of a microcontroller that randomly turns on and off the electronic components installed, which are independent from each other. The installation is the continuation of previous projects by the Coletivo Gambiologia, which follows their principle of mixing old and new technologies, with a strong spirit of improvisation and inspired by a "non-methodology" of makeshift solutions. As regards this work, improvisation is extreme: it was made without a prior sketch. It is the result of a workshop held a few days prior to the exhibition with youngsters from the Youth Cultural Center of Nova Cachoeirinha (São Paulo, SP). The Random Gambièrre Machine is inspired by Rube Goldberg's Machines. This piece of work is homage to the drawings of American cartoonist Rube Goldberg, famous for his illustrations of fictional dysfunctional machines. The main feature of Rube Goldberg's machines is to carry out very simple tasks in very cumbersome ways. But isn't that the way most part of our amazing technological gadgets seem to work?

Technophagies

Besides featuring a dialogue between low and high-tech, in our projects we propose a spontaneous relationship with technology, which has to do with the free and almost naive know-how of popular culture. We take technology critically as any technical feature used to solve a problem or as a way to produce something, even though resources may be precarious. We do not regard technology as an innovative technique, but as a way to make a creative effort possible using any device whatsoever. We also try to avoid simple and easy arguments on sustainability naively stating that by "reusing products we are saving the world". We simply suggest a way to rethink excessive consumption. Our workshops provide participants with "analog inclusion", which demystifies devices and gadgets and in this sense is technophagic.

Brazil

We are Brazilian tupiniquim artists. Our production is obviously influenced by the peculiarities of Brazilian popular aesthetics and the industrial objects that are produced, marketed and discarded in this territory. There is a certain extent of nationalism in our proposal, as for instance the idea of industrial counter-revolution: we creatively and provocatively return pieces of work to whom once colonized us.

The Random Gambièrre Machine is an interactive panel constructed exclusively with scrap found in junkyards and collections, equipped with electronic gadgets and makeshift devices. This "makeshiftologic assembly" operates under the coordination of a microcontroller that randomly turns on and off the electronic components installed, which are independent from each other. The installation is the continuation of previous projects by the Coletivo Gambiologia, which follows their principle of mixing old and new technologies, with a strong spirit of improvisation and inspired by a "non-methodology" of makeshift solutions. As regards this work, improvisation is extreme: it was made without a prior sketch. It is the result of a workshop held a few days prior to the exhibition with youngsters from the Youth Cultural Center of Nova Cachoeirinha (São Paulo, SP). The Random Gambièrre Machine is inspired by Rube Goldberg's Machines. This piece of work is homage to the drawings

of American cartoonist Rube Goldberg, famous for his illustrations of fictional dysfunctional machines. The main feature of Rube Goldberg's machines is to carry out very simple tasks in very cumbersome ways. But isn't that the way most part of our amazing technological gadgets seem to work?

Credits

Conception: Coletivo Gambiologia
Assembly: Fred Paulino, Lucas Mafra, Paulo Henrique Pessoa

Gambiologia
(Fred Paulino, Lucas Mafra, Paulo Henrique Ganso Person with CCJ Vila Nova Cacheirinha)
Random Gambièrre Machine 2.0, 2012
Interactive Makeshiftologic Panel

Gambiologia (Belo Horizonte, 2008) is a art collective that promotes exhibitions, free electronic workshops and the exchange of information with anyone who is interested in 'tupiniquim' pop culture, do-it-yourself initiatives, sustainable design, contemporary art, networks, stickers, collecting, hacking theory and practice, workaround and makeshift devices, entertainment and its consequences. Its members are: Fred Paulino (Belo Horizonte-MG, 1977), Lucas Mafra (Belo Horizonte-MG, 1983) and Paulo Henrique "Ganso" Pessoa (Martinópolis-SP, 1955). The group received an honorable mention at Ars Electronica (Linz, Austria, 2011) and is one of the highlights of the 18th Edition of ISEA (International Symposium on Electronic Arts) in Albuquerque, New Mexico (USA) in 2012.

gambiologia.net

Gisela Motta and Leandro Lima I.E.D, 2007 Video-installation

According to Motta and Lima, video is a language that demands a specific reading time, different from the experience at a movie theater. They claim that in their videos the loop works not only as a restart, but as a feature "able to suspend a moment of time and keep this fraction of time in continuous motion". This is quite striking in I.E.D. (Improvised Explosive Device), a video-

installation for which they created the representation of a heart made up of four homemade bombs that keeps beating just about to explode, thus revealing the lingering imminent violence of a potential explosion. Thus, they resume a frequent strategy found in their work: the combination of opposing elements in rational exercises of routine deprogramming. In several projects this feature is seen in the way equipment is used to perform the same functions for which they were designed, but not in the way they work in everyday life. In this case, a camera designed to film takes of intense movement and action in high speed, sustains the beats of a bomb that never fulfills its deadly outcome. Entirely made from household waste, on the verge of a tragedy that never takes place, this "heart" implies a subtle and strong criticism against the banal militarization of daily life.

Technophagies

In the case of I.E.D. (Improvised Explosive Device), we made a home-made bomb out of bottles of cheap everyday products and we recorded the explosion using a super high speed camera of military technology, filming at 4000 frames per second, which is able to make a second become almost 3 minutes long. By editing the video, we aimed at revealing the imminent violence of such a construction by means of cutting-edge technology combined with an explosive DIY (Do It Yourself).

Brazil

We are quite critical against nationalistic aesthetics, where a principle of localization would only allow us to work with regional issues. Nevertheless, we position ourselves vis-à-vis challenges and small obstructions for the development of each work in a way that could be understood as such. In some works a Brazilian feature known as "jeitinho" becomes apparent, which is a creative adjustment performed due to precarious means or lack of specific materials.

Credits:

Single-channel video-installation, 4' loop, audio 5.1
Creation and post-production: Gisela Motta and Leandro Lima
Production: Trattoria di Frame, Guto Carvalho
High speed capture: Fernando Huszar

Explosives: Vitor Quintella
Gisela Motta and Leandro Lima (São Paulo, SP, 1976) graduated in fine arts at FAAP in 1999. Since 1998 they have participated in several collective exhibitions in Brazil and abroad. Among them: 1st End of the World Biennial, Ushuaia, Argentina, the 10th Havana Biennial, Höhenrausch.2, OK_Centrum, Linz, AU and Supertemporal-International Videoart Today, Kulturhuset Museum, Stockholm, SE. In 2012 they presented the individual exhibition "Anti-Horário" (Counterclockwise) at Galeria Vermelho. They were resident artists in Hiap, Helsinki, Finland, through a Unesco programme (2007) and at MAMAM (Recife, Brazil, 2011). They were awarded the following prizes: 2nd Prize Marcantonio Vilaça, SESI CNI, 13th Cultura Inglesa Festival Award, 8th Sergio Motta Art and Technology Prize, and CIFO 2010 - Cisneros Fontanals Art Foundation, Miami, USA. In 2012 they were nominated to compete for the Nam June Paik Award 2012.

Gisela Motta and Leandro Lima (São Paulo, SP, 1976) graduated in fine arts at FAAP in 1999. Since 1998 they have participated in several group exhibitions in Brazil and abroad. Among them are: 1st Biennial Fin del Mundo - End of the World Biennial, Ushuaia, Argentina, the 10th Havana Biennial, Höhenrausch. 2, OK_Centrum, Linz, AU and Supertemporal-International Videoart Today, Kulturhuset Museum, Stockholm, SE. In 2012 they presented their solo exhibition "Anti-Horário - Counterclockwise" at Galeria Vermelho. They were resident artists at Hiap, Helsinki, Finland, through a Unesco program (2007) and at MAMAM (Recife, Brazil, 2011). They were awarded the following prizes: 2nd Prize Marcantonio Vilaça, SESI CNI, 13th Cultura Inglesa Festival Award, 8th Sergio Motta Art and Technology Prize, and CIFO 2010 - Cisneros Fontanals Art Foundation, Miami, USA. In 2012 they were appointed to compete for the Nam June Paik Award 2012.

Gilberto Prado and Grupo Poéticas Digitais (Digital Poetics Group) Amoreiras (Mulberry Trees), 2010 Interactive installation

Amoreiras (Mulberry Trees) is a project about autonomy, artificial learning, nature and environment. The main actors are five trees planted in large vases, laid out on public space. With the first sounds of early morning

the trees respond to the pollution that already begins to deposit on their leaves by moving to get rid of the dirt. The higher the street noise of engines, car horns and voices of passers-by, the more the trees sway. The mapping of pollution is done by analogy. Microphones capture and measure noise variations and discrepancies as symptoms of various pollutants and polluters. The movement of the branches and leaves is caused by a vibrating motorized prosthesis located at the basis of the trunk of each tree. The behavior of the trees is made possible through an artificial learning algorithm. Over the days, the trees move in accordance with the variation of factors causing pollution in a tree dance of prostheses and algorithms. They swing poetically, sometimes moved (in)voluntarily by a machine, sometimes due to the wind blowing against the leaves. This project is the continuation of other pieces of work by the Digital Poetics Group, whose research projects investigate the dialogue among mechanics, electronics, digitalization and the environment and its fluxes. Their works propose a non-reactive interactivity, where individuals see themselves as part of a collectivity.

Technophagies

The line of work of Grupo Poéticas Digitais - Digital Poetics Group lies on the friction between everyday technology and its usage working with it in a deviant way, creating poetic devices and establishing dialogues on artistic experimentation.

Brazil

We are a Brazilian group and we collaborate with artists of different nationalities and hold frequent contact with other groups in Brazil and abroad. We incorporate local elements in our production that may produce resonances and dissonances in other contexts.

Credits:

Grupo Poéticas Digitais: Gilberto Prado, Andrei Thomaz, Agnus Valente, Clarissa Ribeiro, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, José Dario Vargas, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Renata La Rocca, Sérgio Bonilha, Tânia Fraga, Tatiana Travisani e Val Sampaio.

Gilberto Prado and Grupo Poéticas Digitais

(Digital Poetics Group).

Grupo Poéticas Digitais was created in 2002 in the Department of Visual Arts of the University of São Paulo with the intention of generating a multidisciplinary nucleus, promoting the development of experimental projects and the reflection on the impact of new technologies in the field of arts. Regarding their Amoreiras - Mullberry Trees installation the group is formed by: Gilberto Prado (Coordinator, Santos, SP, 1954), Andrei Thomaz, Agnus Valente, Clarissa Ribeiro, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, José Dario Vargas, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Renata La Rocca, Sérgio Bonilha, Tania Fraga, Tatiana Trivisani and Val Sampaio.

poeticasdigitais.net

Jane de Almeida
EstereoEnsaio - StereoEssays, 2011
4k, 3D Movie

A high-tech audio-visual essay using ultra-definition images (4 k), which depict Rio de Janeiro in three dimensions and in high definition. The film's stereoscopic projection (3D) has a definition of 20 million pixels per frame once the images corresponding to the left and right eyes are added. In a nutshell, what we call high definition TV (HDTV) has 2 million pixels and is not stereoscopic. The aforesaid should give you a good idea of the difference between the images that we usually watch and what is coming up, as shown by the technology used in this film, which was directed by Jane de Almeida.

StereoEssays is divided into five segments plus a prologue and an epilogue and focuses on standard images of Rio de Janeiro (landscape, football, favelas and samba), as well as unusual takes of the concrete structures under the Rio-Niteroi bridge and impressive images of cranes operating in the port of Rio, which seem to throw themselves against our 3D glasses. The conventional takes remove the emphasis from the narrative power of images to highlight technology, however avoiding the banal worship of high-tech equipment. The project relies on replacing the aesthetics of almost deranged anxiety with which Hollywood disaster movies are edited (notorious customers of this technology at present) with a decelerated, pleasurable, casual observation usual in the unhurried perception of landscape and places.

Technophagies

In an interview Alexander Kluge asks Godard: "How would you respond to a man from Sirius what cinema is?" Godard answers: "it is a machine that helps man to see what he cannot see with his own eyes." The man from Sirius is like the giant character of Voltaire called Micromegas who has more than 2,000 senses and is stunned when he encounters some little human beings on a ship in the Mediterranean Sea and discovers that these tiny men only have five senses. Moreover, how would you explain to the man from Sirius what your computer is? If we cannot define the computer, we have not been consumed by it. However we claim that we are able to devour it by the edges!

Brazil

My standpoint is post-nationalistic, I dream of a world beyond the borders of nationalism. I would say that there are some countries in the world in which I would thrive living and working. Of course, this would be so because of technology. However, my work - as anyone else's - comes from someplace on the planet, from its climate, its language and its cultural production. In this case, that is Brazil.

Credits:

Directed by: Jane de Almeida

Photography: Fabio Pestana

Production: Cicero Inacio da Silva

Screenplay: Jane de Almeida and Alfredo Suppia

Realization: RNP

Jane de Almeida (Pará de Minas, MG, 1964) investigates the intersection between media, subjectivity and perception. She was a Visiting Scholar at the Department of Philosophy of Boston College (1999), a Visiting Fellow at the Department of Architecture and Art History at Harvard University (2005), researcher at MediaLab-Madrid (2006) and Visiting Scholar at the Department of Communication of the University of California, San Diego (2007). PhD in Communication and Semiotics at PUCSP, she is a teacher at Universidade Mackenzie (São Paulo, SP) and visiting professor of the Department of

Arts of the University of California, San Diego. He lives and works in São Paulo.

janedealmeida.com

Jarbas Jácome
Twilight of the Idols, 2008
Interactive installation

Twilight of the Idols is an environment with five TVs connected to a TV channel, plus a camera and a microphone in front of them. When a visitor makes a noise near the microphone, the images on the TVs get distorted according to the intensity and duration of the sound emitted by the visitor. Distortions evolve following the colors of twilight: yellow, orange, red and blue. After the color blue the TV channel image disappears and instead the image of the visitor pops up with a glowing effect that also varies according to the intensity of the visitor's voice. While the visitors keep on emitting sounds their image remains on the TVs. When they go silent, the TVs gradually start to show the television image again.

The issues dealt with in this installation relate to the process of migration from conventional broadcasting systems (centralized) to the networked system that allows anyone to become their own TV station, as proclaimed in the YouTube slogan - broadcast yourself -. This has revolutionized the ways in which we communicate, but has also contributed to the emergence of a narcissistic culture, which features what Argentinian psychoanalyst Paula Sibilía called the Show of the Self. In tune with the era of instant celebrities and mass self-communication, as sociologist Manuel Castells claims, Jarbas' installation poses the following question: "If today we experience the twilight of the idols, who will be the new idols?"

Technophagies

In my opinion, technophagies are processes where we experiment using scientific knowledge through technological software tools for "useless" but funny things, such as distorting the image caught on a webcam while you shout into a microphone. These are also choices driven by the search for an image that better resembles the reality experienced by most Brazilians and a way to take control of the limitations of digital technologies as a language.

Brazil

I am very keen on "popular" culture and that is surely present in my works. It is not by chance that I named my second art piece Vitalino, the master craftsman from Pernambuco. Obviously, the fact of using Nietzsche's book titles to name my works and reading these books once my works are almost finished, has to do with what Tom Zé, a famous northeastern Brazilian singer and composer, refers to as particular to Brazilian Northeast people "talking with pleasure about things you do not know", rather than having to do with academic expertise, which despite admiring I am not at all familiar with.

Credits

Project and software development: Jarbas Jácome

Jarbas Jácome (Natal, RN) is a musician and holds a Master's Degree in Computer Science from the Federal University of Pernambuco. He was awarded with the Sérgio Motta Art and Technology Prize (2009) and the Rumos Itaú Cultural Cybernetic Art Award (2007). Since 2003 he has been developing the free software ViMus, used in interactive and audiovisual installations. He has participated in national and international events such as FILE, Emoção Artificial, Arte.Mov and Extraordinary Sculptures (Taipei, Taiwan). He is a teacher at the Universidade Federal do Recôncavo of Bahia (UFRB) in Cachoeira, Bahia, where he lives and works. He was a guitarist of the Negroove band and the Coletivo Re:combo. jarbasjacome.wordpress.com

Lucas Bambozzi
On Broken Things, 2012
Obsolescence consolidation machine based on electromagnetic fields

On Broken Things deals with the flow of communication around us turned into waste. We are the users of a system under a never-ending test, which will never be totally finished. We build dysfunctional hardware and we let ourselves be regulated by networks which increasingly encroach upon our lives. Ubiquitous communication is ever more pervasive making us become agents, operators and hostages of such a flux. This piece of work is an autonomous machine, which makes its own deci-

sions based on the intensity of electromagnetic fields that hover over us. The project refers to tensions found in the relations between consumption, consumerism and planned obsolescence, avoiding a paternalistic discourse on an allegedly ecological practice solely based on individual good will. It is a physical simulation of a continuous mechanism which operates between the networks and the real world, where autonomy eventually expires and principles become obsolete, making us realize that we live in the era of the Internet of broken things.

Technophagies

Regarding the ambivalence between cutting-edge science and garage science, I have always leaned towards the projects of those working in garages. In times of euphoria over high-resolution videos, I remained seeking the aesthetics associated with low resolution. As the late researcher and self-taught technologist Ricardo Rosas (mentor of Digitophagy) used to say, endemic practices in Brazil include precariousness, gambiarra (makeshift) solutions and the appropriation of technology. If at that time Ricardo complained about the lack of a theory that could embrace such praxis, the issue of Technophagy endorses a body of thought that is more visible today and is getting increasingly relevant.

Brazil

I am Brazilian and I see the world from this peculiar perspective, partly skewed and partly precarious at times. I do not seek after such a condition as a strategy, but I think there are archetypes in what I do related to this nature. The feeling of being on the sidelines is familiar and present, regardless of any theory. The time when I avoided such a characterization is now far behind. I got to start pieces of work abroad that to begin with were not at all related to Brazil. But at some point different approaches end up coming closer attracted by certain aesthetic themes, bearing in mind cultural transferences and the effects of globalization.

Credits

Design: Lucas Bambozzi
Technological development: Radames Ajna
Assembly and machine mechanics: Leonardo Ceolin

Technological Support: Guima san
Assistance and production: Luciana Tognon

Lucas Bambozzi (Matão, SP, 1965) is a multimedia artist. His works consist of a wide variety of formats, such as installations, videos, short films and interactive projects that have been shown in solo and group exhibitions in over 40 countries. He is one of the creators and curators of Arte.mov and of various international shows, such as Sonar Sound (2004). In 2010 he participated in the Festival Ars Eletrocnica (Linz, Austria), where he was one of the award-winning artists. In 2011 a retrospective exhibition of his works was held at the Laboratorio Arte Alameda, Mexico City. He lives and works in São Paulo.

lucasbambozzi.net

Lea van Steen Jukebox, 2011 Interactive video-installation

Jukebox consists of a fragmented space with multiple reflections generated by a luminous vintage globe of the sort used in nightclubs. Two arbitrary selection mechanisms overlap in this piece of work: a device to choose which video will be projected (like an old Jukebox, which were sort of the grandparents of our iPods) and a globe that breaks down the chosen video sequence into fragments, scattering them around in space. The images range from a school choir to a street party, tangos and landscapes, a menu that reminds us of the imaginary of websites like YouTube, cut into unpredictable angles and takes. Despite their similarity to homemade videos, when shattered and scattered around the room, their mundane status becomes exceptional. In this process, they reconfigure our visual perception.

Technophagies

I love the mixture of these two concepts: cutting-edge science and garage science. These are technologies of different times that are combined to produce a poetic language.

Brazil

I cannot dissociate my person/artist from Brazil. However, the features of my works are generic rather than

specific.
Credits:

Design: Lea van Steen
Development and assembly: AMUDI - Núcleo de Arte e Tecnologia da USP (Art and technology Nucleus of the University of Sao Paul.

Lea van Steen (São Paulo, 1965) is a video artist, director of advertising and fiction films and documentaries. She has directed advertising films since 1991, when he left the creation team at MTV Brazil. She has worked for the best studios in São Paulo and she has been awarded for her short films and visual vrt works, such as Paisagens - Landscapes (2nd Sergio Motta Art and Technology Prize, 2000) and Disco (HTTPVideo, 2008). In 2011 she put up her first solo exhibition at Monica Filgueiras Gallery . <https://vimeo.com/user586179>

Martha Gabriel Crystal Ball, 2009 Net/mobile art

Crystal Ball acts as a magnifier of what is happening in the world, in real time. It is based on the topics most commented on Twitter (Trending Topics). This realm consists of the concerns and events that come up at every moment. Trends are fed by the “offline world”, but they also exert an influence on the flow of events forming a continuous feedback loop of trends and events. In this piece, the top ten Trending Topics of the moment are translated into images via Google Images. Therefore, it is not a conceptual visualization tool of real-time micro-trends, but a reflection that allows the net to interpret itself, unveiling itself to the public in a crystal ball.

Technophagies

I love to experience cutting-edge technologies, they appeal to me. I love to test what I do not know anything about. Cutting-edge science and how it affects us has inspired my work.

Brazil

I'm a Brazilian artist because I was born in Brazil. However, this does not reflect onto my works. In general, my

most profound questions refer to the clash/contamination/symbiosis between man and technology, the individual and society.

Factsheet

Design: Martha Gabriel
Development: Martha Gabriel, Cristina Mizushima and Richard Brochini

Martha Gabriel (São Paulo, SP, 1962) is the Technology Director at New Media Technology Developers. She is the coordinator and teacher of the Marketing MBA course at HSM Educação. She is the author of four books, including the bestselling Marketing na Era Digital (Marketing in the Digital Age). Engineer graduated at UNICAMP, post-graduate in Marketing at ESPM and Design at Belas Artes, she holds a Master and PhD degrees in Arts from the University of São Paulo. Among her awards and recent projects it is worth naming I-Flux, presented at the Itaú Cultural International Biennial of Art and Technology (2012). She lives and works in São Paulo.

crystalball.art.br

Rafael Marchetti in_existences-out, 2012 Mechatronic Installation

This project is a mobile electronic sculpture that reacts to environmental stimuli. The structure is assembled with 6 conduit pipes holding steel cables linked to independent rotational motors. This articulates the sculpture-installation. The movements are controlled by varying environmental factors, such as the movement of the spectators, air flow and temperature variations. The sculpture redesigns itself; it reacts transforming itself in relation to stillness, tensions and environmental flux. This set of elements is programmed so that absolute control of the system is impossible, which creates unpredictable random relationships with the surroundings. Hence, the project explores the idea of “undetermined states”, which are not implicit in any formal system. This is the first individual project accomplished by the artist which does not require an Internet connection. It resumes and furthers the artist's long lasting research on the development of interfaces, which are regarded as concept mediators in spatial connectivity.

Technophagies

How could one do garage science without being influenced by cutting-edge technology? We are surrounded by space-age technologies in a digital era that allows us to extrapolate that which was pointed out by members of the anthropophagic movement in the 1920's!

Brazil

Geographically referred nationalism is always present. However, when you have access to the program code of a piece of work, you can see that the features and organization used in the south are completely different from what is done in the northern hemisphere. We are much more "messy and chaotic" when it comes to programming. I am concerned about showing such "chaos and disorganization" in the projects I develop. The philosophy of the Black Box, Vilém Flusser, is always one of the starting points of my work.

Credits:

Project and development: Rafael Marchetti

Acknowledgments: Rachel Rosalen

Rafael Marchetti (Buenos Aires, Argentina, 1975) his work features the critical discussion on the meanings of interfaces as objects determining content and their intersections with geographical information of urban spaces and memory. He was a resident artist at the Cypres Institute, directed by Louis Bec, and at MediaLab-Madrid (2005). Among others, he has been awarded with the Sergio Motta Art and Technology Prize (2002) and has participated in various exhibitions in Brazil and abroad, such as Ars Electronica (Linz), FILE (Sao Paulo), Novas Geografias (Mexico DF), ZKM (Karlsruhe), the Biennial of Contemporary Art of Seville and the Havana Biennale. He lives and works in São Paulo.

rmarchetti.com

Raquel Kogan

XYZ, 2011

Interactive sound installation

XYZ follows rule variables related to data collected from the audience: height, weight and heart rate of participants. These three data are transformed into overlap-

ping sounds. We perceive the variation of these three measurable and audible coordinates in space. The three parameters are: weight, height and heartbeat. The rhythm of the music is determined by the heartbeat, the tonality of each musical fragment by the height and the pitch by the weight of the visitor. This triggers an emerging body that multiplies itself in space, broken down into sound variations, which multiply the individual now turned into a unique musical instrument.

Technophagies

A bit of everything.

Brazil

I'm a Brazilian artist, without tongue or language problems!

Credits:

Design: Raquel Kogan

Software: Alexandre Ribeiro de Sá

Hardware: Gil Tadeu de Sá and Luiz Fernando Ribeiro de Sá

Sound composition: Guilherme Schwenck

Raquel Kogan (São Paulo, SP, 1955). Multimedia artist, graduated in architecture at the School of Architecture of Mackenzie University in 1978, she has participated in individual and collective shows in several countries, such as Mexico, Spain, France, Germany, United States and Portugal. Among others she has been awarded with the Itaú Cultural Rumos Transmedia award, with Reflection (2002), Itaú Cultural Rumos Cybernetics award with her work Reread (2007), she earned an Honorable Mention in the 6th Sergio Motta Art and Technology, with Reflections and Inflections (2005).

raquelkogan.com

Rejane Cantoni and Leonardo Crescenti

Mirror, 2008

Interactive installation

Mirror is an optical device with a sensory field ranging from 8 meters to 60 centimeters. Fixed to the wall, it is programmed to measure its distance from the onlookers and to react at any time. At 8 meters it is convex,

at 60 cm it is concave. At a certain point, it becomes flat. The person and the surrounding physical space reflected in the mirror undergo increasing or decreasing dynamic spherical deformations depending on the distance from the mirror. Here, the logic of subject spectacularization is reversed. Instead of looking at something, we are constantly looked at by a reflection that insists on disassociating us from our idealized image. In this mirror, rather than seeking the perfect angle of our projected figure, we are encouraged to rethink how our body stands in space, as an abstract and dynamic shape.

Technophagies

In order to develop and implement audio-visual-tactile interfaces, which are conventionally called immersive and interactive installations that produce images, sounds, smells and haptic sensations depending on the visitors' choices, we use methods, strategies and inputs from all areas of knowledge.

Brazil

Our projects are designed for humans. Therefore, they do not require specific geopolitical interlocutors.

Information and Credits:

Material: mirrored acrylic plate, metal structure, ultrasonic sensor, logical control system (PLC), stepper motor, robotic arm.

Project: Rejane Cantoni and Leonardo Crescenti

Special effects technician: Guilherme Steger

PLC programming: Francisco Deodato

Support: Schneider Electric Brazil Ltda. Divisão Atos e Sense Eletrônica Ltda

Collection: Regina Pinho

Rejane Cantoni (São Paulo, SP, 1959) and Leonardo Crescenti (São Paulo, SP, 1954). The two artists are partners in developing experimental and implementation strategies of audio-tactile-visual interfaces, which allow the public to explore and interact in a natural way with databases and remote or hybrid virtual environments. Cantoni studied Communication and Semiotics, Visualization of Information Systems and Cinematic Interfaces, in São Paulo and Geneva.

She works with immersive installations with data acquisition and manipulation devices in natural and/or sensorized environments and automation. Crescenti studied architecture at FAU-USP. He develops projects in various media and platforms, as a director he has made 13 short films winning several national and international awards, such as the Directors Fortnight at Cannes Film Festival.

cantoni-crescenti.com.br

PAULISTA'S BEACH

IVANA BENTES, CIA DE FOTO, PEDRO PAULO ROCHA, AFACTORY TRANZMÍDIA AND THIAGO DEZAN

GLOBAL BRAZIL, REMIX BRAZIL, CANNIBAL BRAZIL

The action Paulistas' Beach completes the III 3M Digital Art Show. This happening gathered the critic and media activist Ivana Bentes, Cia de Foto, Pedro Paulo Rocha, the TranzMidia collective and guests to update Glauber Rocha, the paradigmatic artist, in order to reflect upon technophagic culture and new ways of recreating representations of Brazil in the XXI century, beyond the clichés of exoticism and precariousness. As a result of parallel reflections by Ivana and myself, this action was planned on the basis of some ideas of ours, which are discussed in the following conversation.

Giselle Beiguelman: the exhibition has as its axis the concept of technophagy, which I define as the encounter between cutting-edge science and garage science; that is, aesthetic reinventions combining high-tech and low-tech, tradition and innovation. Since the beginning, I thought of Glauber Rocha as paradigmatic for this discussion—the way he turned the “problem” of tropical light from the zenith into a plastic artistic reference, questioning the images of Brazil as denial of exoticism, using cinematic techniques to create a demystifying vision of cultural nationalisms. What do you think about that? Can we speak about a technophagic Glauber?

Ivana Bentes: In my view Glauber fits in a unique way within the anthropophagic /technophagic trend according to propositions in his manifesto “aesthetics of hunger”, turning “precariousness” and instability into a style and way of thinking: camera in hand, overexposed photography and high contrast, “our originality is our hunger”, while incorporating making-of and chance in the filming, and so on. He thinks Brazilian culture as a “technology” capable of capitalizing or diverting hostile



forces into an act of creation. From the Anthropophagic Manifest by Oswald de Andrade and Eytetyka of Hunger by Glauber Rocha up to anthropophagic capitalism in the era of the web and globalisation, we've been moved by the same drive: to experience cultural practices of dissolution-devouring-incorporation-hybridization-creation. But we must be cautious with such procedures, because they are not self-explanatory. One should qualify and assess situations: anthropophagy can turn autophagy or self-cannibalism, the aesthetics of hunger can turn into "exoticism" and exportable folklore. Technophagy can either function as power, mode of action, resistance and creation or function as cognitive capitalism, which doesn't have an "off" and owns everything, monetizing and privatizing what is common.

GB: What does the Paulistas' Beach action mean to you?

IB: It means to activate the power of images, share the processes of creation and take ownership of the imaginaire of an artist as vital and powerful as Glauber Rocha, now confined to a cinema "ghetto", when in my view he is among the great inventors and narrators of the "Brazilian experience".

The Glauber Remix is a way to "devour" Glauber by contemporary artists and groups. It is very difficult to take ownership of an artist so unique and "with no heirs" as Glauber is. So, an operation to make images, sound tracks, glauberian dialogues and data available for a process of reconstruction and collective re-invention, so as to re-insert him in the contemporary trends and imaginaire seems to be a crucial technophagic move. In this sense, both individual and group proposals, such as this idea of a "platform", i.e. the Kynorama Glauber Machine by Pedro Paulo Rocha, set a challenge before us: to remove Glauber from the history of cinema and from the ghettos that deprive him of his due potential and re-insert him in the new stream of contemporary aesthetic and media production.

GB: Another important point of the 3rd 3M Digital Art Show is the fact of gathering Brazilian artists exclusively. The decision to only work with Brazilian artists gives us an opportunity to reflect on aesthetic responses to

globalization, or better, to the process of globalization of Brazil. The idea is to focus on a group of artists that are noteworthy for their critical and creative approach to media and technologies. I asked all the participants what they felt about their particular relationship with Brazil. They defined themselves as Brazilian artists, either because they were born in Brazil or because they identified some features of their work as being Brazilian. The answers were very varied. Those that we characterize as "scientists" responded, as a rule, about the fact of being born in Brazil. Those who we call "garage artists" were absolutely committed to having Brazil as their creative horizon. How do you see this issue? Do you regard yourself as a critic / curator / media activist born in Brazil or does the fact of being Brazilian exert an influence on your work in any way?

IB: I am totally taken by the Brazilian pop-shamanic trends! I mean, being born in the banks of the Parintins river, spending my teen-age years in Rio Branco, State of Acre, taking in the daily sensory and cognitive impact of this "aesthetic fact" that is the city of Rio de Janeiro and being able to frequently travel further inland is too strong an experience not to get radically involved in Brazil, being Brazilian is a very singular and powerful experience. That means that this country is one of the leading laboratories of contemporary capitalism, which needs "singularities", it needs affectivity (Brazilian affective and relational technology is extremely sophisticated), it also needs worlds, biodiversity and neurodiversity. I think that as Brazilians (because we have undergone singular historical phases of capitalism and because of our heterogeneity) we find ourselves engulfed in this laboratory of biopower, we stand at the threshold of reinventing ourselves as an imagined community, this Global Brazil, Remix Brazil, Cannibal Brazil .

GB: Many tend to associate the idea of tecnophagy to a version 2.0 of oswaldian anthropophagy (cannibalism). But if one had to find a matrix, I would associate myself to the Cinema Novo, because it seems to have been the first technological aesthetic outline within the local/global interface. I'd love to hear what you have to say about these issues. Can we think of an art.

br without giving in to pseudo-nationalistic clichés and without missing the pace of history and the process of globalization?

IB: I believe that "anthropophagy", the cultural practice of "technicized barbarians", as Oswald used to say, still works as a "device" to interpret and analyze Brazilian culture, but we cannot reduce the complexity of contemporary Brazil to that single matrix. I believe that the anthropophagic matrix is powerful as a means to deconstruct, liquidize, recycle and recreate. Dissolution and incorporation are two decisive practices in our culture, but there are many ways to devour and many risks involved. Glauber for example goes beyond the drive to "demystify" and deconstruct by creating myths and mythologies. That is a constructive drive! Creating new mysticism. For instance, Glauber remixes the Latin American, Luso-Afro-tropical and transcontinental imaginaires. He operates a multicultural remix of iconographies, tongues and languages. This Brazil Remix has always been a tool able to disqualify a series of classic oppositions, such as myself and the other, national and foreign, barbarian and civilized, religious and profane, one and multiplicity, chaos and cosmos, transgression and order, among others. Anthropophagy, Cinema Novo and also Tropicalism (the Mangue Beat currently) and today's Digital Culture were and are decisive to get away from rigid nationalism, this is the Brazilian trick of the trade as we have always experienced such a hot, tense and problematic multi-cultural reality. Today the world is becoming Brazil. That is, the organized edges of the global periphery are about to become the new center. I only understand Brazilian art in these terms, as drawing the world map of Brazil, but going beyond the anthropophagic or Cinema Novo imaginaire, connecting these amazing insights and discoveries to the practices of digital and web culture, that is, not letting these notions and imaginaire get fossilized becoming a new sort of folklore, history or museum items, but using them to stimulate and enhance contemporary practices.

Tecnofagias é o conceito central da III Mostra 3M de Arte Digital. Realizada no Instituto Tomie Ohtake, de 15 de agosto a 16 de setembro de 2012, em São Paulo, a exposição reuniu artistas que se destacam pelo uso crítico e criativo das tecnologias e das mídias. Em suas abordagens, evidenciam a combinação entre o high e low tech e as novas acomodações entre saberes imemoriais e de última geração. Em uma frase, as relações entre a ciência de ponta e a ciência de garagem.

Giselle Beiguelman
Curadora

Technophagies is the central concept of the III 3M Digital Art Show, accomplished at Instituto Tomie Ohtake, in São Paulo, from August 15 to September 16, 2012. The exhibition has gathered artists who stand out for the creative and critical use of technologies and media. In their approaches, they manifest a combination between high- and low-tech, and the new accommodations among immemorial and last-generation knowledges. In a phrase, the relationships between cutting-edge science and garage science.

Giselle Beiguelman
Curator



PATROCÍNIO



APOIO CULTURAL



REALIZAÇÃO



Ministério da
Cultura



ISBN 978-85-65933-00-1



9 788565 933001