

**Besides the Screen
Brazil 2017**

Desdobrando Imagens

Realidade Virtual, Cinema Volumétrico e Controle de Espaços

31 de Maio - 2 de Junho de 2017

Vitória (UFES)



A recente popularização de displays imersivos reacendeu o interesse pela realidade virtual. Esse movimento foi acompanhado pela explosão de outras formas de captura e exibição de imagens volumétricas, tais como o escaneamento 3D e o vídeo 360°. Tais sistemas, muitos dos quais criados para possibilitar a percepção computacional, agora informam outros tipos de observadores. O modo como são aplicados em campos que vão desde as redes sociais até a preservação de patrimônio e a medicina protética indica seu amplo impacto em ontologias espaciais futuras.

A sétima edição da conferência *Besides the Screen* busca enquadrar essas recentes tendências de imagem volumétrica na longa história que liga a geografia à óptica. Tomando o cinema como ponto de partida, o evento pretende explorar como o espaço e a imagem deram forma um ao outro em diferentes meios e sistemas culturais, traçando as relações de poder que provocam a emergência de subjetividades topológicas.

Além da programação acadêmica de palestras e painéis, o evento conta com performances, projeções, mostras de arte e vídeos 360°.

QUARTA-FEIRA 31/05

09h45 | Abertura

10h00 | Palestras

- *Realidade virtual como trajetória: observações e provocações* (Michael Naimark)
- *Documentários volumétricos imersivos* (Mei-Ling Wong)

14h30 | Palestras

- *Fotografia não humana: desdobrando o “nosso” mundo* (Joanna Zylinka)
- *Performando as memórias do cinema* (Matthew Jones)

18h00 | Palestra *Fullldome: uma breve história* (VJ Roger S)

19h30 | Abertura de exposição + apresentações: *Accelra* e *Line Describing a Cone* (GAP)

QUINTA-FEIRA 01/06

10h00 | Paineis *Composição de Espaços*

- *A região central: experiências do cinema no embrião da realidade virtual* (Miro Soares)
- *O documentário expandido e as imersões no real* (Alberto Greciano Merino)
- *Tópicos sobre o desenvolvimento da linguagem cinematográfica 360* (André Paz e Claudia Holanda)
- *A condição pós-virtual da imagem: dos ambientes imersivos à imagem performativa* (Cesar Baio)

14h00 | Paineis *Ecologias Infraestruturais*

- *Artivismo ambiental: intervenção em realidade aumentada na paisagem enferma* (Leci Augusto)
- *O pixel aparente: realismo, cinema e informação* (José Cláudio S. Castanheira)
- *Internet Landscapes, de Evan Roth: infraestrutura e espacialidade da imagem-rede* (André Mintz)
- *Metadados apropriados pela arte* (Bruno Zorzal)

16h30 | Pesquisa Artística

- *A realidade virtual como é vista (ou não vista) hoje* (Tadeu Jungle)
- *Mais-que-cinema, quase-arquitetura* (Raquel Garbelotti)

18h30 | Palestra *Automação da percepção em três imagens* (Fernanda Bruno)

20h00 | Mostra *Escalas Sônicas* (GAP)

SEXTA-FEIRA 02/06

10h00 | Painel *Vendo Dobrado / Seeing Double*

- *Novos gêneros artísticos e seus limites materiais: A estereoscopia no século XX e suas lições atuais* (German Alfonso Nunez)
- *Objecthood and Event: The 3rd Dimension in Expanded Cinema* (Kathryn Siegel)
- *Hyperplanes of Simultaneity. A virtual reality experience on canvas* (Malvina Giordana)
- *Elastic Spaces: projected narratives of being and belonging* (Anthony Head & Santiago Tavera)

14h00 | Painel *Narrativas Volumétricas / Volumetric Narratives*

- *Just in time - A contribuição de Peter Greenaway a 3x3D* (Fabiano Pereira de Souza)
- *Chronica Mobilis: um estudo de caso de eventos cinematográficos interativos e geolocalizados* (Vanessa Santos)
- *Desdobramento audiovisual entre plataformas no projeto @julietacapuleto* (Vicente Gosciola, Tainan Pinheiro, Ademir Correa, Maira Toledo, Leyslie Pereira, Bruno Ribeiro, Fabiana Guerra)
- *Fear of missing out: estratégias de controle e perda em ambientes imersivos de Realidade Virtual* (Tiago R. C. Lopes e Juliana Koetz)
- *MUSEUM 2.0: The Future of the Museum in the light of digitalization and popularization of VR technology* (Olga Kravchenko)

16h30 | Pesquisa artística

- *Demoscene: arte computacional em tempo real* (Hugo Cristo)
- *Arqueologia e Fantasmagoria: entre evidência, vidência e clarividência* (Paola Barreto)

18h30 | Palestra *It's Alive!: o cinema como efeito especial e a fantasmagoria da vida inorgânica* (Erick Felinto de Oliveira)

20h00 | *Cine Fantasma* (Paola Barreto, Rafael Pagatini e Pixxfluxx)

EXPOSIÇÃO E MOSTRA DE VÍDEOS 360º

Na Galeria de Arte e Pesquisa, entre 31/05 e 02/06

An abstract black and white composition featuring a complex grid of thin white lines on a dark background. Large, dark, angular shapes overlap the grid, creating a sense of depth and movement. The overall aesthetic is modern and architectural.

PALESTRAS

ΥΠΟ ΣΟΕΧ

Realidade virtual como trajetória: observações e provocações

Michael Naimark

A realidade virtual parece ter chegado ao *mainstream* repentinamente, com uma voracidade raramente vista, especialmente no Vale do Silício e em Hollywood. Investimentos estão fluindo, e as oportunidades se multiplicam. Mas com a velocidade e o crescimento também aparecem o caos, a confusão, a miopia e o *hype* vazio. Os próprios termos “realidade” e “virtual” estabelecem expectativas bastante altas. É hora de respirar fundo e dar um passo atrás. A arte e a ciência dos ambientes imersivos mediados possuem uma longa e rica história, da qual a RV pode ser vista como um píncaro revolucionário. Compreender essa evolução nos auxilia a compreender seus últimos desenvolvimentos. O estado atual da realidade virtual abre espaço para que a comunidade criativa que por tanto tempo esteve envolvida no seu desenvolvimento tenha um impacto excepcional. Michael Naimark possui um vasta experiência participando de projetos de pesquisa e de arte que antecederam a popularização da realidade virtual em décadas. Ele vai apresentar alguns de seus trabalhos como marcos em uma trajetória maior, na esperança de abordar alguns pontos de interesse contemporâneos tais como presença e abstração, produtores e participantes, entusiasmo e criticidade, e globalização e hegemonia. Michael também irá demonstrar aspectos de seu trabalho atual, que busca explorar nichos no ecossistema de realidade virtual, particularmente os sistemas interativos baseados na captura do mundo real por câmeras.

Michael Naimark é produtor, inventor e pesquisador nos campos da realidade virtual e da arte em novos meios. Ele é mais conhecido pelo seu trabalho com mapeamento de projeções, com o Google Street View, com transmissão global de vídeo e com patrimônio virtual – um corpo de obra ao qual frequentemente se refere como “representações de lugar”. Naimark possui dezesseis patentes referentes a câmeras, displays, sistemas hápticos e transmissão ao vivo. Seu trabalho já foi visto em mais de 300 exposições, festivais de cinema e apresentações ao redor do mundo. Ele já dirigiu projetos com o apoio de companhias como Apple, Disney, Atari, Panavision, Lucasfilm, Interval e Google; e também da National Geographic, Unesco, Fundação Rockefeller, Exploratorium, o Banff Centre, Ars Electronica, ZKM e o metrô de Paris. Desde 2009, integra o corpo docente da Divisão de Mídias Interativas do departamento de Cinema da Universidade da Califórnia do Sul, do programa de Telecomunicações Interativas da Universidade de Nova York e do Media Lab do MIT. Em 2015, Naimark foi contratado como o primeiro “artista residente” da Google, no seu recém-criado departamento de realidade virtual.

Documentários volumétricos imersivos

Mei-Ling Wong

Scatter é um estúdio que combina a dinâmica dos *engines* de jogos com a sensibilidade da realização cinematográfica. Ele traduz o mundo ao redor – histórias, lugares e pessoas reais – por meio do uso criativo de tecnologias para criar experiências imersivas. *Zero Days VR*, apresentado na conferência Besides the Screen, é parte de um catálogo que coloca o estúdio como um dos principais líderes no campo de cinema volumétrico. Nessa fala, a sua co-fundadora e coordenadora de produção, Mei-Ling Wong, irá apresentar o portfólio do estúdio e discutir sua abordagem na criação de histórias documentais.

Mei-Ling Wong é produtora multidisciplinar. É cofundadora e gerente de produção do estúdio Scatter, pioneiro em cinema volumétrico. Sua experiência na produção tanto de comerciais quanto de instalações interativas a possibilita combinar disciplinas tradicionais da produção numa ampla gama de meios, tais como filme, efeitos visuais, motion graphics, performances ao vivo, instalações sensoriais e narrativas documentais contadas por meio das lentes da realidade virtual. @msmeilingwong.

QUARTA-FEIRA 31/05, 14h30

Fotografia não humana: desdobrando o “nosso” mundo

Joanna Zylinska (Goldsmiths, Universidade de Londres)

Hoje, na era dos drones, das imagens de satélite, da composição multicâmera, do escaneamento 3D e da fotogrametria, a captura de imagens está cada vez mais desligada da agência e da visão humana. Essa prática abre diferentes formas de temporalidade e espacialidade: imagens agora podem literalmente alcançar o fim do nosso mundo. O conceito de “fotografia não humana” busca expandir a ideia antropocêntrica de fotografia de modo a abarcar formas de produção de imagem das quais o ser humano está ausente: desde exemplos de alta tecnologia como câmeras de controle de tráfego, fotografia espacial e o Google Earth, até os processos de impressão de duração profunda, tais como a fossilização. Pretendo argumentar que mesmo as imagens que são produzidas pelo humano – sejam artistas ou amadores – envolvem um elemento não-humano, mecânico. Em outras palavras, elas implicam a execução de algoritmos técnicos e culturais que dão forma tanto aos nossos aparelhos de produção de imagem quanto às nossas práticas de visualização. Ao mesmo tempo, a produção de imagens se encontra cada vez mais mobilizada para a documentação da precariedade do habitat humano. Por meio da publicidade, de pôsteres de campanha e do Instagram, vemos como ela nos auxilia a imaginar uma vida e um mundo melhores. Na junção de agência e visão humanas e não humanas, a fotografia se torna uma forma de

controlar e dar forma à vida. Meu objetivo nessa fala é analisar essa presente conjuntura ontológica e política. Também pretendo delinear uma nova filosofia para a produção de imagens, ancorada nas sensibilidades da chamada “virada não humana”. A fala contará com a apresentação de diversos projetos de minha própria prática artística.

Joanna Zylynska é escritora, professora, artista e curadora. Ela é professora titular de Novos Meios e Comunicação de Goldsmiths, Universidade de Londres. Possui seis livros publicados, incluindo Nonhuman Photography (MIT Press, 2017, no prelo), Minimal Ethics for the Anthropocene (Open Humanities Press, 2014, disponível on-line) e Life after New Media: Mediation as a Vital Process (com Sarah Kember; MIT Press, 2012). Ela também traduziu o tratado filosófico de Stanislaw Lem, Summa Technologiae (Minnesota UP, 2013). Em 2013 foi diretora artística de Transitio_MX05 “Biomediations”, o festival bienal de novos meios que acontece na Cidade do México. Sua própria prática artística envolve experimentações com diversos tipos de mídia fotográfica. Atualmente, ela explora “o fim do homem”, em todos os seus aspectos tragicômicos.

Performando as memórias do cinema: teatro imersivo como realidade virtual

Matthew Jones (Universidade De Montfort)

Em Março e Junho de 2016, dois cinemas britânicos foram transportados no tempo para o auge dos loucos anos sessenta. Envolvendo mais de trinta atores, dois diretores, um departamento de figurino teatral, o acervo do notório estúdio inglês Hammer e diversas contribuições de colecionadores privados, essas performances imersivas resgataram como seria uma noite no cinema nessa década crucial de suposta revolução cultural. Ainda que os eventos tenham sido planejados como lúdicos e experimentais, as performances dos atores, o design de set e a história interativa que se desenrolou pela noite foram todos retirados diretamente da memória de mil espectadores, levantados pelo projeto de pesquisa “Memória cultural e idas ao cinema na Grã-Bretanha dos anos 1960”. Com o objetivo de apresentar uma forma de aprendizado corporal, por meio do qual o passado é descoberto de maneira experiencial, pelos gostos, sons, cheiros e demais sensações de uma era passada, o projeto se situa na intersecção de diversas práticas performáticas condicionadas por contextos históricos e cinematográficos, incluindo a encenação histórica, a história viva, o *live cinema* e o teatro imersivo. Essa fala busca explorar os modos como esses eventos negociaram diversos modos de engajamento da audiência, bem como colocaram em xeque noções de acuidade histórica, de modo a produzir uma realidade virtual cocriativa, mediada pelo teatro.

Matthew Jones é professor associado de estudos de cinema na Universidade De Montfort, Reino Unido. Publicou material sobre a audiência de cinema na virada do século XX e foi o produtor da experiência imersiva “Uma noite no cinema em 1960”. Atualmente, Jones coordena o projeto “Ci-

nema, Memória e Comunidade”, financiado pela British Academy. Ele foi o primeiro pesquisador associado do projeto “Memória cultural e idas ao cinema na Grã-Bretanha dos anos 1960”, da Universidade Central de Londres (UCL). Sua monografia Science Fiction Cinema and 1950s Britain: Recontextualising the Golden Age será publicada pela Bloomsbury em 2017.

QUARTA-FEIRA 31/05, 18h

Fulldome: uma breve história

VJ Roger S

Essa palestra versa sobre a origem conceitual e histórica da visualização em 360 graus – seja do conhecimento, seja da abóbada celeste, seja da consciência humana – e sobre como essa busca nos levou à projeção em domos e aos sistemas *fulldome*.

Roger é VJ e coder criativo especializado no desenvolvimento de ferramentas de software para performances de vídeo, projection mapping, instalações interativas, arte procedural e games. É um dos United VJs, e desenvolveu muitas das ferramentas usadas pelo grupo, como a BLENDY VJ e a BLENDY DOME VJ.

QUINTA-FEIRA 01/06, 16h30

A realidade virtual como é vista (ou não vista) hoje

Tadeu Jungle

Tadeu Jungle apresentará um breve relato da origem da realidade virtual (VR), bem como o estágio atual do seu uso no Brasil e no mundo. Durante a apresentação, Jungle vai mostrar trechos dos seus documentários *Rio de Lama*, lançado em 2016, e trechos do recém-lançado *Fogo na Floresta*, o primeiro filme em VR a ser exibido no festival de documentários *É Tudo Verdade*.

Tadeu Jungle é roteirista e diretor de cinema, TV e realidade virtual. Foi um dos precursores da videoarte no país. Escreveu para vários jornais e revistas sobre vídeo e televisão. Apresentou e dirigiu programas de TV, entre eles o emblemático Fábrica do Som, nos anos 80, lançando várias bandas que são famosas até os dias de hoje. Concebeu e dirigiu programas e séries de TV – ficção e documentário – para as TVs Globo, Cultura e Band. Dirigiu o longa-metragem de ficção Amanhã Nunca Mais, com Lázaro Ramos. Em 2015 realizou duas videoinstalações para o Museu do Futebol e para o Museu do Amanhã. Videofotopoesia é o livro que mostra seus 30 anos de atividades artísticas. Rio de Lama, de 2016, é o curta-metragem feito em Realidade Virtual retratando os

sobreviventes da maior tragédia ambiental do Brasil, em Mariana. Lançou neste ano, no festival É Tudo Verdade, outro filme em VR chamado Fogo na Floresta, sobre o dilema dos índios Waurá. É sócio da produtora Academia de Filmes. www.tadeujungle.com.br

Mais-que-cinema, quase-arquitetura

Raquel Garbelotti (Ufes)

A artista visual Raquel Garbelotti desenvolverá aproximações das suas obras às questões de arquitetura, espaço e projeção. A artista desenvolveu pesquisa em seu doutorado na ECA/USP sobre o cinema de exposição. Trará para a fala questões dos dispositivos instalativos e sua noções de participação X interatividade.

Raquel Garbelotti é artista e pesquisadora. Doutora pela ECA/USP em 2011. Docente na Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes) desde 2004. Sua pesquisa relaciona-se com os problemas da vídeo-instalação e o cinema de exposição, da qual apresentou desdobramentos em exposições no Brasil e exterior, como o vídeo Involuntary Movement, realizado para a exposição SNEZZE 80X80, na Gazon Rouge Gallery, Atenas/Grécia em 2004. Desde 2002 trabalha com questões do vídeo e vídeo-instalações, como em projeto apresentado na 25ª Bienal de SP (Boa Vista), em 2002, e também o trabalho em vídeo e maquete na exposição coletiva COVER = Encenação + Repetição, no MAM de São Paulo, em 2008.

QUINTA-FEIRA 01/06, 18h30

Automação da percepção em três imagens

Fernanda Bruno (UFRJ)

Esta intervenção propõe uma breve história da automação da percepção contada em três imagens: das representações pictóricas dos atlas científicos do século XVIII aos algoritmos de reconhecimento de padrões de vida utilizados pela Agências de Segurança Nacional dos Estados Unidos, passando pela fotografia forense. Da mão que representa a natureza conduzida pelo juízo humano ao algoritmo que detecta alvos segundo regras lógicas automatizadas, que mundos e formas de vida se produzem?

Fernanda Bruno é professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro, onde coordena a Linha de Pesquisa Tecnologias da Comunicação e Estéticas. Atua também como docente no Instituto de Psicologia da UFRJ. Pós-doutora pela Sciences Po, Paris (2010-2011), e Pesquisadora do Conselho Nacional de Desen-

volvimento Científico e Tecnológico do Brasil/CNPq desde 2007. Coordenadora do Medialab. UFRJ e do CiberIDEA: núcleo de estudos sobre tecnologias da comunicação, cultura e subjetividade. Membro fundador da Rede Latino-Americana de Estudos sobre Vigilância, Tecnologia e Sociedade/LAVITS (2009) e da Associação Brasileira de Cibercultura (2006). Entre seus livros recentes estão: Máquinas de Ver, Modos de Ser: vigilância, tecnologia e subjetividade (2013) e Vigilância e Visibilidade: espaço, tecnologia e identificação (2010).

SEXTA-FEIRA 02/06, 16h30

Demoscene: arte computacional em tempo real

Hugo Cristo (Ufes)

A demoscene é um movimento iniciado em meados dos anos 1980 na Europa, combinando computação gráfica 2D e 3D em tempo real, música e ilustração digital na elaboração de programas executáveis denominados “demos” (abreviação de demonstrations). Os demogroups, coletivos criados por jovens programadores e artistas para desenvolver os programas, têm dinâmica particular de produção, distribuição, discussão e avaliação das demos por meio de eventos temáticos e redes sociais. Nos últimos 30 anos, a demoscene desafiou os limites de processamento dos computadores pessoais, influenciando as indústrias de animação, jogos, música digital e de software. Esta apresentação oferecerá um panorama da demoscene enquanto forma de expressão artística e plataforma de experimentação para a computação.

Hugo Cristo possui graduação em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Espírito Santo (2003), mestrado em Psicologia (2007) e doutorado em Psicologia (2014) pela Universidade Federal do Espírito Santo. Atualmente é professor adjunto da Universidade Federal do Espírito Santo (Departamento de Desenho Industrial). Coordena o Laboratório e Observatório de Ontologias Projetuais - LOOP, orientando pesquisas nas articulações entre Design e Psicologia.

Arqueologia e Fantasmagoria: entre evidência, vidência e clarividência

Paola Barreto Leblanc (UFRJ)

Nesta investigação acerca da materialidade dos meios, o cinema, em seu sentido expandido, é tomado como forma de aparição que revela um campo psicogeofísico onde a imaginação tem força de invocação. Por meio de um trabalho cartográfico que reúne estratégias narrativas ficcionais atravessadas pelo imaginário de um cinema que falta, o Cine Fantasma se constitui como ação crítica de um modelo industrial em crise, buscando, nos escombros dos cinemas abandonados, um cinema que nunca existiu, um cinema por vir. Ao analisar o progressivo fechamento

de salas de exibição tradicionais, propomos uma reflexão sobre a potência da imagem animada, produzindo uma microarqueologia de lugares em vias de desaparecimento.

Paola Barreto é artista audiovisual e pesquisadora. Por meio de uma produção prática e teórica que se desdobra entre circuitos de vídeo eletrônicos e digitais, fantasmagorias e sistemas híbridos, desenvolve sua pesquisa “Cinema vivo e mídias mortas”. Participou de exposições no circuito Sesc em diversas cidades brasileiras, além de festivais internacionais como Vorspiel/Transmediale, em Berlim, Live Performers Meeting, em Roma, e Live Cinema, no Rio de Janeiro. Formada em Cinema pela UFF e Mestre em Tecnologia e Estéticas pela Escola de Comunicação da UFRJ, é doutora em Poéticas Interdisciplinares pela Escola de Belas Artes da UFRJ. <http://cargocollective.com/paoleb>

SEXTA-FEIRA 02/06, 18h30

***It's Alive!:* o Cinema como Efeito Especial e a Fantasmagoria da Vida Inorgânica**

Erick Felinto de Oliveira (UERJ)

Para Sean Cubitt, o movimento constitui o primeiro “efeito especial” do cinema, um elemento que é instrumental para seu engajamento com a ideia de ilusão e uma “estética do espanto” (Cf. Cubitt, 2004, p.15). Em outras palavras, o cinema captura e manipula o tempo; o cinema faz o mundo mover-se em suas imagens. Mas não se trata, de modo algum, unicamente dos movimentos dos seres vivos. Especialmente no âmbito do cinema experimental, poderíamos falar em uma tradição de “animação do inorgânico” (Papapetros, 2012), responsável por criar a ilusão de uma vida dos objetos. Todavia, foi apenas muito recentemente que a teoria do cinema passou a dar atenção a essa vida secreta das coisas. Indicações claras desse interesse podem ser encontradas, por exemplo, no trabalho de Rachel Moore, *Savage Theory: Cinema as Modern Magic* (2000) ou numa coletânea de artigos como a organizada por Volker Pantenburg, *Cinematographic Objects: Things and Operations* (2015). O objetivo deste estudo é mapear essa ascensão dos objetos nos domínios do cinema, investigando seu protagonismo precisamente num cenário epistemológico marcado pelo declínio do antropocentrismo e pelo fascínio com a agência das coisas. A hipótese discutida aqui é que o cinema constituiu um dos primeiros campos de experiência da modernidade com o caráter estranho (*unheimliche*) da vida dos objetos, ao mesmo tempo fonte de ameaça e sedução para o sujeito moderno.

Erick Felinto é doutor em Literatura Comparada pela UERJ/University of California, Los Angeles, e tem pós-doutorado em Estudos de Mídia pela Universität der Künste Berlin. É pesquisador do CNPq e professor associado na UERJ, onde realiza pesquisas sobre cinema e cibercultura. É autor dos livros Avatar: o Futuro do Cinema e a Ecologia das Imagens Digitais (Sulina, com Ivana Bentes) e O Explorador de Abismos: Vilém Flusser e o Pós-Humanismo (Paulus), entre outros.

PAINÉIS



COMPOSIÇÃO DE ESPAÇOS

A região central: experiências do cinema no embrião da realidade virtual

Miro Soares (Ufes)

A partir da análise da obra *LA RÉGION CENTRALE* (1971), de Michael Snow, este artigo pretende apresentar algumas contribuições do cinema experimental ao desenvolvimento de práticas de realidade virtual. O caráter de investigação formal do cinema experimental sempre serviu para questionar o próprio meio cinematográfico e expandir seus limites. Integrando uma diversidade de técnicas manuais, mecânicas e eletrônicas estranhas ou alternativas à indústria, esse gênero foi frequentemente capaz de oferecer novas percepções de tempo e de espaço, para além das fórmulas estabelecidas no cinema tradicional. Nesse sentido, não é difícil de enxergar algumas de suas contribuições para as práticas realizadas no campo da realidade virtual. *La Région Centrale* é uma obra conceitual, um filme monumental de três horas, produzido por Michael Snow no alto de uma montanha deserta no norte do Quebec. Não narrativo, o filme trabalha sobre a exploração da paisagem e tem a particularidade de ter sido filmado com a ajuda de uma máquina concebida para girar a câmera em todas as direções. Não há cinegrafista. Trata-se de uma entidade visível sem um operador humano, criando um espaço fílmico automatizado. A narrativa cede espaço para a experiência do espaço. Trabalhos como esse são exemplos de como o cinema experimental foi capaz de promover mudanças em nossa percepção do espaço por meio de imagens técnicas, mudanças que continuariam progressivamente se completando em práticas de realidades virtuais com a integração de ambientes e elementos gerados por computador e com a possibilidade de interatividade do usuário a partir de uma interface.

Miro Soares é artista visual, filmmaker, pesquisador e viajante. Trabalha na interseção dos campos da fotografia, do cinema, do vídeo e de novas mídias. É doutor em Artes e Ciências da Arte pela Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. É mestre em Artes pela École Supérieure d'Art de Grenoble e mestre em Artes e Mídias Digitais pela Université Paris 1. Atualmente é professor adjunto do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes). Seus trabalhos têm sido exibidos em exposições, festivais de cinema e festivais de arte e tecnologia em mais de vinte países. Entre outros reconhecimentos, Miro Soares foi premiado pela Fundação Bienal de São Paulo, teve trabalho comissionado pelo Centre Pompidou e recebeu bolsa de produção da Bergen Kommune.

O documentário expandido e as imersões no real

Alberto Greciano Merino (IFMA)

O presente trabalho procura desenvolver uma reflexão crítica sobre como os documentaristas estão fazendo interagir na dramaturgia de suas obras os avanços tecnológicos que oferecem as tecnologias audiovisuais VR360. E, com isso, discutir sobre as marcas de constituição que estão deixando essas tecnologias no campo do documentário. Para elucidar esse fenômeno, proponho operar empiricamente com as obras *As It Is - A Grand Canyon* (360Labs, 2015), *Rio de Lama* (Tadeu Jungle, 2016) e *La Vampiria del Rava* (Jimena Tormo, 2016), apontando possibilidades de apreensão analítica em três níveis: mecanismos retóricos da imagem (símbolo, metáfora, alegoria), bases ontológicas (narrativa, verdade, reflexão) e marco epistemológico (clássico, moderno, complexo). O que se busca entender é que o documentário, ao se situar na conjuntura desse mundo visual, já não pode se focalizar como uma forma vetorial, e sim abre possibilidades reflexivas sobre a diversidade de condicionantes que albergam os fatos e sobre as ideias que se desenvolvem ao redor dessa variedade. Pois a operatividade consciente que oferecem essas tecnologias de representação provoca um amplo impacto na compreensão do espaço, que nos obriga e, ao mesmo tempo, nos ajuda a pensar de forma distinta - um modo de pensamento esférico que amplia a nossa capacidade humana.

Alberto Greciano Merino é doutor em Comunicação Audiovisual e Publicidade pela Facultat de Ciències de la Comunicació da Universitat Autònoma de Barcelona (UAB), na linha de pesquisa “Teoria e história da Representação Audiovisual”. Graduado e Especialista em Publicidade e Relações Públicas pela Faculdade de Ciências da Informação da Universidade Complutense de Madri (UCM). Estudou direção e roteiro de documentários na Escola Internacional de Cinema e Televisão EICTV (San Antonio de los Baños-Cuba) e cursou estudos sobre história e estética do cinema na Edinburgh University (Edimburgo-Escócia). Atualmente atua como pesquisador do Núcleo de Pesquisa e Produção de Imagem (Nuppi), no Departamento de Artes Visuais do Instituto Federal do Maranhão (IFMA). Tem experiência e interesse nas áreas de comunicação e estudos visuais, tecnologia midiática e redes digitais, cinema e documentário, relações culturais e interação social, programação e exibição.

Tópicos sobre o desenvolvimento da linguagem cinematográfica 360

André Paz (Unirio) e Claudia Holanda (UFRJ)

Nos últimos anos, houve uma intensa produção de narrativas imersivas cinematográficas 360 voltada para uma recepção em *mobile headsets*, reconhecida, em parte, em festivais internacionais, como na mostra *New Frontier* do Sundance Festival. Entre elas, *6 X 9*

(2015), *Nomads* (2016), *Clouds Over Sydra* (2016) e *Miyubi* (2017). Trabalhos como esses apontam para o desenvolvimento de uma linguagem incipiente de realidade virtual cinematográfica, com noções próprias de composição, continuidade e narrativa, para as dimensões imagética e sonora. Essas noções estão relacionadas em grande parte com as condicionantes tecnológicas de produção, distribuição e recepção. O trabalho se propõe a discutir tópicos sobre desenvolvimento dessa linguagem emergente levando ainda em conta a dimensão sonora das narrativas imersivas cinematográficas, a partir da análise de obras de referência internacional.

André Paz é professor, pesquisador e diretor de documentários e narrativas interativas e multiplataformas. É professor adjunto da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio). É coordenador e editor do Bug404 (bug404.net), rede e portal sobre narrativas interativas e imersivas. Faz pós-doutorado no Programa Avançado de Cultura Contemporânea (PACC) na UFRJ, com projeto de pesquisa sobre narrativas interativas não ficcionais em multiplataformas. Doutor pela COPPE/UFRJ, com tese sobre pensamento imagético, novas linguagens e mídias digitais no universo das imagens técnicas. É pesquisador associado ao Laboratório de Tecnologia e Desenvolvimento Social (LTDS/COPPE), onde trabalha com tecnologia, narrativa e filosofia contemporânea. Tem trabalhos e artigos publicados em congressos e revistas nacionais e internacionais. Produziu e dirigiu uma série de webdocumentários, vídeos e documentários.

Claudia Holanda é artista e pesquisadora. Graduada em Comunicação Social pela UFPE. Mestra e doutoranda em Engenharia de Produção pela COPPE/UFRJ com pesquisa sobre cartografias de sonoridades e escuta. Entre 2015 e 2016, cursou doutorado sanduíche no Sonic Arts Research Centre da Queen's University Belfast, Irlanda do Norte (UK), desenvolvendo trabalhos em arte sonora, música e tecnologia. Atua também como analista de projetos culturais na área de música no Ministério da Cultura e em editais nacionais. Parecerista do Leonardo Music Journal. Integra a rede e portal sobre narrativas interativas e imersivas BUG404. Professora do curso intensivo Narrativas Interativas, na Universidade Veiga de Almeida (Rio de Janeiro). Possui trabalhos artísticos e acadêmicos apresentados em festivais e congressos no Brasil e Europa, e artigos publicados em periódicos internacionais.

A condição pós-virtual da imagem: dos ambientes imersivos à imagem performativa Cesar Baio (UFC)

Se for possível identificar algum traço comum na arte produzida a partir do surgimento das interfaces digitais, esse poderia ser descrito como uma busca incessante por fazer da experiência estética uma especulação crítica sobre os modos de existência da imagem, as

formas de representação e os modelos de conhecimento em vigor atualmente. Sensível a esses aspectos da produção simbólica contemporânea, este texto parte da problematização dos regimes de imagem no contexto da realidade Virtual, das Caves e dos panoramas digitais, a partir de autores como Michael Heim, Anne Friedberg e Söke Dinkla. As análises empreendidas revelam que esses trabalhos estão alinhados às heranças platônicas que estiveram presentes de diferentes maneiras ao longo da história das imagens técnicas, de modo que eles estariam vinculados ao que será definido como regimes de absorção. Em contraposição ao regime de imagem instituído nessas obras, o exame da produção em arte cibernética, realidade aumentada, mídias locativas e vídeo interativo evidencia que muitas dessas obras respondem melhor a uma cultura permeada pela ubiquidade computacional e pelas redes híbridas (Peter Anders). Pensada a partir do conceito de “imagem como projeto”, de Vilém Flusser, essa produção tende a estabelecer outros regimes de imagem, fundados em sua condição performativa, no valor significativo da presença (Hans-Ulrich Gumbrecht e Paul Zumthor) e no gesto (Vilém Flusser). Assim, os argumentos finais conduzem à hipótese de um regime pós-virtual da imagem, no qual as virtualidades da imagem se integram definitivamente àquelas da experiência concreta do mundo.

Cesar Baio possui doutorado (2011) e mestrado (2007) em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Realizou estágio de doutorado sanduíche no Vilém Flusser Archive - Universität der Künste Berlin (UDK). Tem formação em Eletrônica e Comunicação Social. É professor do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, atuando no Programa de Pós-Graduação em Artes e no Curso de Cinema e Audiovisual. É pesquisador colaborador do Grupo de Pesquisa Fotografia, Imagem e Pensamento (UFRJ) e do CISC - Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (PUC/SP). Sua pesquisa está direcionada à imagem técnica e aos aparatos tecnológicos de mediação nos campos da arte e da comunicação. Seu trabalho tem sido elaborado crítica e poeticamente por meio de textos publicados em revistas, livros, seminários e, também, de instalações audiovisuais, obras interativas, intervenções urbanas e vídeos.

QUINTA-FEIRA 01/06, 14h

ECOLOGIAS INFRAESTRUTURAIS

Artivismo ambiental: intervenção em realidade aumentada na paisagem enferma

Leci Augusto (SEEDF)

Este artigo trata da pesquisa em arte e tecnologia científica aplicada à criação de intervenções artísticas em realidade aumentada em contextos de paisagens enfermas. Paisagens enfermas denotam ambientes que comprometem a qualidade de vida dos seus

habitantes como vetores de transmissão de doenças, tais como a dengue e a leptospirose. Partimos da hipótese de que a arte tecnologia voltada para o meio ambiente, em seus processos criativos transversais de sensibilização e diálogo, é capaz de articular diferentes níveis de percepção da realidade, promovendo processos de conscientização do lugar. Construímos estratégias que privilegiam a experimentação de uma prática artística contemporânea, tecnológica, interativa, e que também respaldam a reflexão de cunho ambientalista e evidenciam a sensibilização e ativação dos indivíduos em prol de suas comunidades. A discussão teórica proposta parte de um projeto artístico em realidade aumentada. Com o uso dessas tecnologias, a paisagem que é permanentemente moldada pelas práticas sociais em toda a sua diversidade faz com que novos padrões para a existência humana sejam (re)descobertos, (re)apropriados e (re)incorporados.

Leci Augusto é doutora em arte e tecnologia pelo Instituto de Arte da Universidade de Brasília. Sua pesquisa tem como base a investigação teórico-prática, resultante do desdobramento de estudos sobre paisagem no campo da arte e tecnologia, abordando o meio ambiente sob perspectivas transdisciplinares. É professora da Secretaria de Estado de Educação do distrito Federal. Como artista, trabalha com a questão ambiental na forma de instalações (environment art) e gameart. Realizou um projeto colaborativo de criação: um game para crianças de combate à dengue.

O pixel aparente: realismo, cinema e informação

José Cláudio S. Castanheira (UFSC)

Dispositivos tecnológicos – analógicos ou digitais – de alta ou de baixa definição trazem impressos em si novas formas de ver e ouvir. As oscilações entre padronização e singularização, entre controle e criatividade, entre corporificação e virtualização, entre *hardware* e *software* apresentam-se como questões ainda não resolvidas na atual cultura digital. É como se os mecanismos fisiológicos e psicológicos colocados em ação no ato de ver um filme – repertório cultivado a partir de investigações científicas do século XIX e de modelos surgidos com o estabelecimento de um sistema de produção em massa, no século XX – necessitassem de uma revisão. Desvios não intencionais na compreensão de novos processos técnicos podem levar a uma readaptação, também não prevista, do espectador. Tecnologias imersivas são, de modo geral, relacionadas a uma ideia bastante cambiante de reprodução do “real”. Essa reprodução se vale, na verdade, de uma subjugação dos processos perceptivos e de um apelo ao excesso de estímulos produzidos pelo dispositivo. A noção de “real” em pequenas telas; em tempos de fluxos informacionais fragmentados; ou a partir de serviços instáveis de streaming é ampliada e desestabilizada. A proposta deste trabalho é a de repensar conceitos desde sempre presentes em tecnologias audiovisuais tais como “fidelidade”, “realismo”, “imersão”, etc. e realocá-los em um universo mais contemporâneo na produção de imagens e sons.

José Cláudio S. Castanheira é doutor em comunicação pela Universidade Federal Fluminense. É professor e coordenador do curso de Cinema da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Pesquisador nas áreas de música, estudos do som e cinema. É um dos colaboradores no livro Reverberations: The Philosophy, Aesthetics and Politics of Noise (2012), editado por M. Goddard, B. Halligan e P. Hegarty; no livro Small Cinemas in Global Markets: Genres, Identities, Narratives (2015), editado por L. Giukin, J. Falkowska e D. Nasser; e no livro Music/Video: Histories, Aesthetics, Media, editado por G. Arnold, D. Cookney, K. Fairclough e M. Goddard (2017).

Internet Landscapes, de Evan Roth: infraestrutura e espacialidade da imagem-rede
André Mintz (UFMG)

Na sua recente série de trabalhos intitulada *Internet Landscapes* (2016-), o artista estadunidense Evan Roth apresenta vídeos registrados onde cabos submarinos da Internet chegam ao continente na costa da Austrália, Reino Unido, Suécia e França. Os vídeos são exibidos online, com seus arquivos hospedados em servidores daquelas localidades, de modo que seu acesso, inevitavelmente, ativa a infraestrutura retratada – o que pode ser percebido através de ferramentas de rastreamento da rota dos pacotes de dados trocados entre o computador do espectador e os servidores que hospedam o trabalho. Esta comunicação propõe abordar essa obra a partir de aspectos da teoria ator-rede, elaborando tentativamente a noção de imagem-rede, na articulação das relações da obra com suas infraestruturas de armazenamento e distribuição. Trata-se de proposição que pode ter múltiplas implicações considerando-se a arte e seus processos de produção, circulação e significação, mas que nesta comunicação terá como principal enfoque a maneira com que a obra de Roth põe em destaque suas dependências com a infraestrutura da Internet e as características particulares da espacialidade assim constituída. Nesse sentido, as “paisagens da Internet” elaboradas por Roth serão contrapostas às promessas do ciberespaço, em uma reconsideração das relações entre a Internet e seu imaginário.

André Mintz é artista e pesquisador da imagem e mídias digitais. Mestre e doutorando em Comunicação Social pela UFMG, com bolsa concedida pela Capes. Atualmente finaliza também mestrado em Media Arts Cultures (Donau University, Aalborg University e Lodz University). Foi professor de mídias digitais nos cursos técnicos da Oi Kabum! Escola de Arte e Tecnologia, de Belo Horizonte e também fundador e membro do coletivo Marginalia Project e do Marginalia+Lab.

Metadados apropriados pela arte

Bruno Zorzal

Mais do que nunca, os dados técnicos se fazem presentes e, talvez pela primeira vez na história, alcançam os espaços e tempos não somente públicos e concretos, mas também esses íntimos e subjetivos dos indivíduos. E o problema evolui e se complexifica visto que, com o advento do digital, à dimensão dos dados incorpora-se aquela dos metadados. Assim, como pensar a apropriação, o *détournement*, a “piratagem” quando o objeto da ação não são somente os dados, mas também os metadados? Explorados por empresas, visados por hackers, esses elementos que entram na constituição de nossas realidades, virtuais ou não, e permitem a padronização de dados a nível planetário são procurados também por artistas. Assim, de que maneira esse contexto renovaria a noção de apropriação e uso de criações humanas? Refletindo a partir de práticas com vocações artísticas tendo por objeto os metadados, colocaremos em perspectiva a própria noção de metadados, suas definições, seus alcances, bem como as relação que estabelecemos com essas metainformações que podem ser, ao mesmo tempo, instrumentos de poder e objetos para a produção subjetiva.

Bruno Zorzal é artista e teórico da fotografia, membro de RETINA Internacional e pesquisador associado do laboratório Art des images & art contemporain (Labo AIAC), Universidade Paris 8, na França. Publicou Les photos, un matériau pour la photographie e Exploitation photographique de photos déjà existantes (Paris, L'Harmattan, 2017). Expõe, desde 2007, no Brasil e no exterior.

SEXTA-FEIRA 02/06, 10h

VENDO DOBRADO / SEEING DOUBLE

Novos gêneros artísticos e seus limites materiais: A estereoscopia no século XX e suas lições atuais

German Alfonso Nunez

Desde a sua primeira explosão em popularidade no século XIX, superfícies planas que simulam volume e espaço têm atraído a curiosidade de profissionais, leigos e artistas. A sensação mágica ao percebermos o tridimensional a partir de fotos, desenhos ou imagens computacionais planas invariavelmente seduz tanto o observador quanto o criador que, comovidos com as possibilidades inerentes em diferentes técnicas, se jogam na exploração de novas tecnologias. Porém, ao longo dessa história, é comum reconhecermos períodos de vertiginoso crescimento seguidos por decepção, ostracismo e falência de técnicas, obras

e indústrias. Se, por um lado, a atração dessas técnicas parece ser óbvia para aqueles envolvidos em sua fruição, questões triviais acerca do preço, disponibilidade e concorrência de novas tecnologias são normalmente relegadas a um segundo plano, posterior às possibilidades dessa fruição. Observando o mais recente desenvolvimento dessa aventura, por meio da realidade virtual dos novos *head mounted displays*, esta apresentação questiona se não caminhamos para o mesmo resultado visto por outras tecnologias similares ao longo do século XX, ou seja, em direção a uma eventual decepção. Assim, de modo especulativo, revisamos alguns eventos cruciais nessa história, tanto para a indústria quanto para as artes, que talvez possam elucidar o atual estágio e futuro dessa tecnologia.

German Alfonso Nunez recentemente completou seu PhD na University of the Arts London e é coeditor de Popular Culture and Biomedicine: Knowledge in the life sciences as cultural artefacts (Springer, segundo semestre de 2017). Por meio de sociologia da cultura e história social, sua pesquisa é dedicada a elucidar o desenvolvimento e as particularidades do grupo de produtores culturais envolvidos com aquilo que podemos rotular de mundo da Arte, Ciência e Tecnologia. Ele atualmente é membro editorial e do comitê do Computers and Art History (CHArt – Reino Unido) e crítico da Studio International. Paralelo ao seu trabalho acadêmico ele também é membro do trio de arte computacional conhecido por [+zero], nomeado para o prêmio PIPA em 2011.

Objecthood and Event: The 3rd Dimension in Expanded Cinema

Kathryn Siegel (King's College London)

In cinema, 3D technology is often associated with a high degree of illusionism: a sensation of total immersion in an imaginary or virtual environment. At the same time, 3D designates instances in cinema where the image extends along a Z axis toward the spectator, appearing to occupy the space in front of, not merely beyond, the picture plane of the screen. In this literal sense, 3D moving images traverse the fourth wall that plays a part in maintaining cinematic illusion by using optical effects to generate volumetric bodies and relations that enter the immediate environment of the spectator. My paper highlights moving image works that engage this near side of the screen, placing special emphasis on historical examples of British and American expanded cinema as relevant for thinking through the issue of 3D. In the 1970s, Anthony McCall, Lis Rhodes, Malcolm Le Grice, Ken Jacobs and others experimented with expanded modes of filmmaking designed to activate the room rather than the screen as the active space of projection. Looking to early cinema instead of novel technologies, they created works at the intersection of the moving image, sculpture, and performance. Expanded cinema is useful for conceptualizing a mode of 3D practice that has potential to place primacy on objecthood and event rather than illusionism

by extending the moving image into spatial configurations and temporalities that aim to immerse audiences in the here and now rather than an elsewhere beyond.

Kathryn Siegel is 2nd year postgraduate researcher in Film Studies at King's College London. Her PhD looks at historical discourses surrounding experimental moving image practice in London between 1966 and 1980, focusing on the conceptualisation of these practices in writing by artists and critics at the time. She is supported in her research by LUX, the UK's primary agency for the collection of distribution of artist's film and video.

Hyperplanes of Simultaneity: A virtual reality experience on canvas

Malvina Giordana (Roma Tre)

Drawing upon Mauro Carbone's hypothesis concerning our experience of screens as our current way of seeing, I mean to present Fabio Giampietro's VR project *Hyperplanes of Simultaneity*, co-realized with the digital artist Alessio De Vecchi. The main theme of Giampietro's canvasses are dystopian cities seen from the highest vertical point. A space-environment takes form in the interaction of the users with the work. The immersive relationship between the space of the canvas and the one experienced during vision is characterized by vertigo. The aesthetic qualities of virtuality are not based on visual content, but seems to be more linked to the interactive dynamics that generate the sense of vision. In this perspective, working on this VR experience of the "canvas space" opens up to the pervasive aspect of the medium and even more to a movement of virtualization of the imaginary (Diodato). Achieving the desire of exploring the space behind and beyond the canvas, *Hyperplanes of Simultaneity* shows how a painted work may no longer embody the pivotal opaque surface, but on the contrary it allows the vision, as the screen inaugurated by the cinematographic apparatus. It therefore advances the research on the classical framework started with the Futurist theories at the beginning of the 19th century and continued in the velocity of Lucio Fontana's gesture of cutting the canvas to explore the space behind and beyond it. Simultaneously, it demonstrates how the canvas is transformed in an inhabited virtual interactive space.

Malvina Giordana is a PhD student at the Department of "Philosophy, Communication and Performing Arts" at the University of Roma Tre. She has worked on the configuration of the space in Andrej Arsen'evič Tarkovskij's cinema and on the relation between territory, location and landscape in contemporary underground Italian cinema. Her current research mainly concerns film and media studies in relation to perception and technology. She is now a visiting PhD student at the Department of Media and Communication at Goldsmiths, University of London. She has presented several papers to international conferences and has published on international academic journals.

Elastic Spaces: projected narratives of being and belonging

Anthony Head (Bath Spa) & Santiago Tavera

This is a double presentation of projects by researchers who are part of Elastic Spaces, an international network employing artist-led methodologies for exploring the interface of urban spaces and the body through digital projection, volumetric installations, virtual and augmented reality (elasticspaces.hexagram.ca). Anthony Head will be presenting his project, *SPHERE 3D House Visualisation*, exploring real-time sensing in a home environment with University of Bristol. In his paper, Head talks about the processes involved in the visualization project and the role of real-life narrative, as well as pointing towards wider implications for creative works from this kind of technology. Santiago Tavera will present his research on translational and elastic spaces as digital and physical experiences of dislocation and disembodiment. In his paper, Tavera talks about the construction of digital architectural environments that narrate experiences of perceptual dislocation and notions of displacement through the exploration of 3D stereographic animations, online and virtual projects, as well as immersive and interactive installations. Head and Tavera's immersive media works expand the cinematic experience into sensorial and interactive spaces that reframe physical sites, but through different approaches. *Elastic Spaces: Projected Narratives of Being and Belonging* will further develop by working together for a workshop Head and Tavera are organizing with collaborator and artist Laura Acosta for the International Symposium on Electronic Art and the International Images Festival in Manizales, Colombia in June 2017.

Anthony Head is a Senior Lecturer at Bath Spa University, digital artist and software designer. His practice often uses coding and realtime 3D graphics and he has exhibited digital media art in many exhibitions since 2001, focussing predominantly on public architectural projections since 2010. Recent projects include a participatory projection in 2014 in Stratford Upon Avon, UK for Shakespeare's Birthplace Trust and an 80 metre wide projection, You, Me and Everyone in Portsmouth, 2013. Head is currently working as part of a health care research project using ubiquitous sensors in the home. Working in the digital realm for Head is not always about screen/projection based work. A recent project iMigration featured thousands of paper butterflies, created from software, but representing individuals, who often are ignored by the media, where statistics are used to manipulate public opinion. Head organises the Illuminate Bath light festival, in Bath, United Kingdom. www.anthonyhead.co | www.illuminate2015.org

Santiago Tavera is an interdisciplinary Canadian and Colombian artist. He explores narratives of dislocation and migration through the construction of interactive and immersive

spaces that place the body in a state of translation between physical and virtual experiences. He designs models called digital architectural environments, to simulate the state of a displaced body in a constant process of being and becoming. He holds an MFA from Concordia University and a BA (Honors) Specialization in Visual Arts and Major in Psychology from Western University. His work has recently been exhibited in the pedestrian space of Agence TOPO (Montreal), at the Maison de la Culture Marie-Uguay during Montreal's International Digital Art Biennial, as well as The Wrong- A New Digital International Art Biennial and Solange Guez + Arte Contemporaneo (Buenos Aires), among others.
www.santiagotavera.com

SEXTA-FEIRA 02/06, 14h

NARRATIVAS VOLUMÉTRICAS / VOLUMETRIC NARRATIVES

***Just in time* - A contribuição de Peter Greenaway a 3x3D**

Fabiano Pereira de Souza (UAM)

O filme *3x3D* (França/Portugal, 2013) é composto de três segmentos, dirigidos, pela ordem da montagem, por Peter Greenaway, Jean-Luc Godard e Edgar Pêra. Todos exploram imagens em três dimensões com uma proposta de experimentação estética. O segmento de Greenaway, *Just in time*, ainda que seja o que mais desenvolve uma estrutura narrativa linear, conta com o diferencial da sobreposição de imagens em multicamadas. Habitual na filmografia desse cineasta britânico e utilizado desde os primórdios do cinema, esse recurso de montagem configura exceção, senão inovação, quando somado ao efeito do cinema 3D, entre as produções que chegam ao circuito exibidor comercial – excluindo-se aqui as animações. Assim, com este artigo pretende-se averiguar como o trabalho de Greenaway acrescenta, por meio da montagem, complexidade tanto à construção de imagens sobrepostas em camadas, criadas para serem visualmente perceptíveis com tal efeito, quanto à imagem fílmica tridimensional.

Fabiano Pereira de Souza é doutorando (2017-) e mestre em Comunicação, área de concentração Comunicação Audiovisual, linha de pesquisa Análises de Produtos Audiovisuais (2016) pela Universidade Anhembi Morumbi. Possui especialização em Cinema, Vídeo e Fotografia - Criação em Múltiplos Meios (2008), graduação em Comunicação Social - Jornalismo (2002) e graduação em Design Digital (1997), todos pela mesma instituição.

Desdobramento audiovisual entre plataformas no projeto @julietacapuleto

Vicente Gosciola, Tainan Pinheiro, Ademir Correa, Maira Toledo, Leyslie Pereira, Bruno Ribeiro, Fabiana Guerra (UAM)

O projeto *@julietacapuleto* consiste na livre adaptação transmidiática da peça *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare. O texto clássico foi o veículo utilizado para a discussão de preconceito em identidades de gênero minoritárias - Julieta Capuleto, uma mulher transgênera, e Romeu Montecchio, um homem cisgênero. Utilizando narrativa transmídia em múltiplas plataformas, o experimento híbrido rompe barreiras do teatro, do cinema, das redes sociais digitais e das webséries e conta com a interação entre atores-personagens e o público-coro em mídias sociais. A metodologia utilizada foi a da transformação de cenas em fotos, posts, vídeos gravados e transmissões ao vivo durante seis dias, mesclando verdade e ficção. A partir da consolidação das redes sociais digitais como importantes plataformas de comunicação nas primeiras décadas do século XXI, observamos este projeto como intrinsecamente ligado ao campo do audiovisual e das novas mídias. Também notamos o projeto *@julietacapuleto* como um campo vasto para experimentar e avaliar sobre o como convidar o público a procurar uma nova narrativa e/ou um novo meio de comunicação e o como uma plataforma e/ou uma narrativa podem melhor alternar e elucidar o que acabou de acontecer e anunciar o que ainda virá a acontecer. Assim, num contexto onde o alcance massivo de conteúdos nas redes sociais digitais é algo trivial, entendemos que este projeto, a seu modo, viabiliza a divulgação e fomentação do debate construtivo sobre os desdobramentos audiovisuais e suas tecnologias de comunicação, sobre Shakespeare e sobre relacionamentos intergêneros.

Vicente Gosciola, professor titular do PPGCom da Universidade Anhembí Morumbi. Tainan Dandara Costa Bacelar Pinheiro, mestranda do PPGCom da Universidade Anhembí Morumbi. Ademir Silveira Correa, mestrando do PPGCom da Universidade Anhembí Morumbi. Maira Tomyama Toledo, mestranda do PPGCom da Universidade Anhembí Morumbi. Leyslie de Oliveira Emiliano Martins Pereira, mestranda do PPGCom da Universidade Anhembí Morumbi. Bruno Gabriel Soares Ribeiro, mestrando do PPGCom da Universidade Anhembí Morumbi. Fabiana Veiga Guerra, mestranda do PPGCom da Universidade Anhembí Morumbi.

***Fear of missing out*: estratégias de controle e perda em ambientes imersivos de Realidade Virtual**

Tiago R. C. Lopes e Juliana Koetz (Unisinos)

A compulsão por tudo indexar, etiquetar, localizar e reconhecer é sintomática de uma sociedade que teme profundamente a desorientação em meio ao caos informacional gerado na tecnocultura dos bancos de dados. No afã de tudo controlar, o sujeito contemporâneo

desloca-se em meio à desordem munido de ferramentas que minimizem o risco de perdição – o GPS é provavelmente a mais emblemática dessas invenções. O medo de se perder é também o medo de não conseguir acompanhar a desenfreada atualização da timeline das redes sociais, o que faz com que seus usuários mantenham-se conectados por recearem perder, mesmo que virtualmente, algum acontecimento. A esse fenômeno dá-se o nome de FOMO – fear of missing out. No campo das narrativas imagéticas e audiovisuais, os realizadores jogam com esse sentimento, ora guiando gentilmente o espectador ao longo do fluxo de acontecimentos, ora incentivando a perdição e a deriva. O cinema é, por excelência, o território em que as estratégias de orientação (e de perdição) evoluíram com maior desenvoltura. Contudo, atualmente, (re)surgem formatos narrativos aportados pelas tecnologias imersivas, os quais estabelecem um novo ponto zero do aparecer das estratégias de impedimento (ou potencialização) da perdição em ambientes volumétricos de Realidade Virtual. Tendo isso em vista, este estudo propõe uma cartografia de elementos-chave da linguagem de produtos de Realidade Virtual, tendo como principal objetivo a autenticação de funções de impedimento ou incentivo ao fenômeno FOMO.

Juliana Koetz é estudante do curso de Publicidade e Propaganda na Universidade do Vale dos Sinos (Unisinos). Realiza pesquisa sobre linguagem e Realidade Virtual sob orientação do professor Dr. Tiago R. C. Lopes. Trabalha com comunicação digital em parceria com negócios de impacto social e ambiental, possui projetos de produção de conteúdo, videoclipes e vídeos documentais.

Tiago R. C. Lopes é doutor em Ciências da Comunicação (Unisinos) e professor nos cursos de graduação e pós-graduação lato sensu da Escola da Indústria Criativa da Unisinos, atuando principalmente em áreas relacionadas à convergência de formatos midiáticos. É coordenador da graduação em Publicidade e Propaganda da Unisinos (campus Porto Alegre) e criador do projeto de mapeamento urbano Cidade Transmídia.

Chronica Mobilis: um estudo de caso de eventos cinematográficos interativos e geolocalizados

Vanessa Santos

Este estudo investiga de que maneira o uso criativo das mídias móveis e locativas potencializa a formulação de eventos cinematográficos interativos e *site-specific*. A discussão acontece a partir do estudo de caso de *Chronica Mobilis*, um trabalho artístico de caráter coletivo em que participantes co-autoram o conteúdo, interagindo em um comportamento performativo. Nessa obra geolocalizada e com dinâmica de jogo, a apresentação acontece simultaneamente dentro de um espaço de exibição e pelas ruas da cidade, onde fragmentos de uma narrativa audiovisual não linear estão à espera por

serem encontrados. Aqueles que escolhem participar ativamente da performance navegam pelas ruas como se buscassem as peças de um quebra-cabeça, ao mesmo tempo em que reportam o progresso de sua exploração por variados meios e formas. Transmissão de vídeo, mensagens de texto e representações gráficas baseadas em coordenadas GPS são os conteúdos gerados por eles. Três canais distintos de vídeos que chegam das ruas servem como fonte para a recompilação ao vivo por Vjs, que se apresentam a uma audiência contemplativa que acompanha o desenrolar dessa atividade lúdica pelo espaço da cidade. A partir da análise dessa estrutura interativa experimentada em *Chronica Mobilis*, espera-se avaliar o potencial narrativo de eventos cinematográficos que utilizam e associam dados gerados em tempo real pelos participantes que interagem em um espaço urbano convertido em um universo diegético e lúdico. Observam-se também o funcionamento e os desafios de uma experiência interativa multimodal de caráter coletivo baseada em distintos níveis de participação.

Vanessa Santos é artista e pesquisadora multimídia. Doutora em Comunicação Social (2017) e mestre em Sistemas Cognitivos e Mídias Interativas (2011). Sua experiência acadêmica e atuação profissional perpassam os temas: narrativa audiovisual, comunicação digital interativa, design de interação, dispositivos móveis, realidade aumentada, mídias locativas, jogos. Ministra cursos e desenvolve metodologias para processos formativos em audiovisual. Fez parte de grupos de pesquisa e coletivos artísticos ligados à inovação e apropriação tecnológica, redes sociotécnicas, produção multimídia com software livre. Integrou o núcleo de Cultura Digital na implementação do Projeto Cultura Viva, MinC/PNUD. Atuou no Projeto “CEEDS”, do Fundo Europeu-FP7, no desenvolvimento de um aplicativo de realidade aumentada para o Bergen-Belsen Memorial. Seu último trabalho artístico é Chronica Mobilis (2014), uma performance audiovisual interativa e geolocalizada.

MUSEUM 2.0: The Future of the Museum in the light of digitalization and popularization of VR technology

Olga Kravchenko (King's College London)

This paper will outline findings of an art-informed research project that examines how VR technology has been used in museum and heritage environments in the UK and how the relationship between VR technology and museums can be developed to provide visitors with a more immersive experience. Using the ZAHA HADID exhibition at Serpentine Gallery and VIRTUALLY REAL at Royal Academy of Arts as case studies, this paper will argue that modern museum audiences would benefit from more engagement with the VR world and its possibilities. Drawing upon these findings, I am developing Museum 2.0, that is, software based on the principal of 3D VR Video Game techno-

logy that will allow audiences at the Bethnal Green Museum of Childhood to actively experience VR. Unlike the more passive observant experience that, for instance, Google Museum offers, Museum 2.0 will allow its customers to physically experience the museum from a more immersive perspective. Overall, this research project asks how virtual reality might develop a new relationship between the museum and its existing and potential audiences. Through creating a new type of immersive experience for museum, the project outlines the new possibilities of constructing and curating collections as well as maintains a platform for development of VR within museum and heritage field.

Olga Kravchenko is a postgraduate student in Arts and Cultural Management at King's College London. She currently explores VR/AR technologies in relation to modern museums and curatorial practices as well as developing new educational VR software for museums and the heritage sector in collaboration with Bethnal Green Museum of Childhood. She has worked with various companies and institutions as a project development leader and producer (for example, the National Theatre, Battersea Art Centre and Oxford House Theatre).

PROJEÇÕES & PERFORMANCES



QUARTA-FEIRA 31/05, 18h00

ABERTURA DE EXPOSIÇÃO (GAP)

Accelra

Gavin Singleton, Reino Unido, 2017, performance, 30'

Accelra é Gavin Singleton, compositor londrino cujo trabalho musical é marcado por um espírito narrativo com referências ao universo cinemático. Seu som mistura linhas de piano suaves, texturas eletrônicas sutis, drones e orquestração clássica com paisagens sonoras pulsantes e crescendos de guitarra post-rock. Aqui, ele estará apresentando uma série de improvisações e arranjos para sintetizador, instrumentos eletrônicos e computadores, com o intuito de criar mundos capazes de envolver o público. Com possível acompanhamento visual de Cristal Líquido.

Gavin Singleton compôs a trilha para diversos filmes de ficção e publicidade, tendo trabalhado para clientes como MADE, COS (H&M) e os Jogos Olímpicos de Londres 2012. Ele também já realizou sound design e Foley para Paramount Pictures e Jennifer Lopez. Como Accelra, trabalhou em colaborações com 65daysofstatic (Monotreme Records), Alessandro Cortini (NIN), Big Black Delta & The Protomen, e já se apresentou no Reino Unido ao lado de µ-Ziq (Planet Mu), Venetian Snares (Planet Mu), Chris Clark (Warp), Cylob (Rephlex) e Ceephax (Rephlex / Planet Mu). <http://accelra.co.uk/>

Line Describing a Cone

Anthony McCall, Reino Unido, 1973, filme 16mm, 30'

Line Describing a Cone é o precursor dos filmes de luz sólida de Anthony McCall. Na obra, “a primazia convencional da tela é abandonada em favor da primazia do evento de projeção”. A imagem de um círculo se desenhando lentamente é desdobrada no espaço e ganha forma escultórica, que o público é livre para explorar.

QUINTA-FEIRA 01/06, 20h00

MOSTRA ESCALAS SÔNICAS (GAP)

NanoSound

Giovanni Salice, Itália, 2016, vídeo, 6'

Essas imagens foram descobertas em 2013 no Centro de Nanomateriais Funcionais em Oak

Ridge. Elas aparecem pela primeira vez numa tela mostrando nanoestruturas que nunca foram vistas antes. Entretanto, a ampliação física desses processos ainda é tão pequena que só pode ser descrita utilizando dados. De modo a tornar apreensível a camada mais profunda da matéria, esses dados foram transformados em sons utilizando-se um processo de sonificação.

Giovanni Salice é um artista interessado nos meios sônicos. É formado em Oboé. Atualmente, trabalha com sons microscópicos, gravações de campo e inteligência artificial.

Engi

Julian Scordato, Itália, 2016, vídeo, 7'15"

Engi é baseado na sonificação de dados estelares relacionados às constelações do polo norte. Parâmetros sonoros são representados graficamente de acordo com certos dados de observação e características físicas das estrelas. Complexidade é produzida por meio de uma rede de processos de retroalimentação que atuam diacrônica e sincronicamente. O trabalho faz parte da pesquisa do autor explorando o sequenciador gráfico IanniX, um programa desenvolvido a partir do UPIC concebido em 1973 pelo compositor Iannis Xenakis.

Julian Scordato estudou composição e música eletrônica no conservatório de Veneza. Fez mestrado em arte sonora na universidade de Barcelona sobre a documentação do software IanniX. É cofundador do Arazzi Laptop Ensemble e pesquisador do Laboratório de Processamento Sonoro do conservatório de Pádua. Trabalha como professor de música eletrônica no conservatório de Brescia. Já apresentou trabalhos em diversos contextos internacionais, entre os quais a Bienal de Veneza, o ICA – Londres e a Quadrienal de Performance de Praga.

Imagens Sonoras

GEXS, Brasil, 2017, performance, 30'

Mais do que o olho, que pode ser direcionado, o ouvido se encontra exposto quase o tempo todo ao horizonte acústico próximo, tornando-se um “sensor” bem mais vulnerável, e ajudando a moldar em nós imagens bastante concretas. Pelo recorte e colagem de paisagens sonoras, a manipulação ao vivo dos sons pretende trazer outras possibilidades de escuta sobre o que há de habitual na cidade. Pequenos fragmentos retirados do cotidiano e colocados em loop podem capturar o que há de fugaz na urgência da cidade, como uma experiência de choque, levada ao extremo, sentida de forma tátil. Novas imagens vão surgindo dessa experiência, imagens que já não são mais suportadas pelas fontes originais do som, evidenciando uma escuta que aos poucos libera o som de sua história,

e reforça seu potencial imagético.

O Grupo de Experimentação Sonora (GEXS) é um projeto de extensão desenvolvido dentro dos Cursos de Música da UFES e concentra-se no estudo de composição e performances em tempo real dentro do campo da Música Experimental e das Artes Sonoras.

SEXTA-FEIRA 02/06, 20h00

CINE FANTASMA

Fantasmagorias do Espírito Santo: Amém! Arquivos, memórias e assombrações

Dr. Fantasma, Paola Barreto Leblanc, Rafael Pagatini e Pixxfluxx

Oficina de colagem audiovisual e videointervenção mapeada

O Cine Fantasma chega ao Espírito Santo convidando geral para um trabalho de invocação de espíritos no Cine Metrôpolis. A oficina propõe uma investigação coletiva sobre as origens deste cinema, que remontam ao movimento cineclubista de Vitória na década de setenta. O mergulho nestas origens faz parte de um esforço para entender dinâmicas de resistência em tempos de exceção em espaços de cultura, educação e arte, pensando em formas de resistência hoje. Ao final, uma performance e uma projeção em grade formato ao ar livre irão ocupar o campus da Ufes. Com a participação de Rafael Pagatini e Pixxfluxx.

Rafael Pagatini é artista, professor e pesquisador do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Espírito Santo. Mestre em Poéticas Visuais pelo Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da UFRGS. Sua produção recente se caracteriza pela crítica da sociedade contemporânea, através da investigação das relações entre arte, memória e política. Realizou exposições individuais e coletivas, tais como Fissuras (Paço das Artes - SP, 2016), Conversas com a Paisagem (João Pessoa - PB, 2014), Rumos Itaú Cultural (2013), Em Suspensão (Santander Cultural, 2012). Possui obras em coleções públicas e privadas, tais como Coleção Itaú Cultural, Pinacoteca do Estado de São Paulo, Coleção João Carlos de Figueiredo Ferraz, Fundação Iberê Camargo, entre outros. Recebeu o Prêmio Energias Artes Visuais, Bolsa Estímulo a Produção em Artes Visuais (FUNARTE), Bolsa Iberê Camargo - Ateliê de gravura e V Prêmio Açorianos de Artes Plásticas.

A Pixxfluxx atua com intervenção urbana e videomapping desde 2010. O grupo também realiza eventos, oficinas e ações culturais em diversas cidades brasileiras. Já participou de eventos na França, Suíça, Itália, África do Sul, Irlanda e Holanda. www.pixxfluxx.com.br

EXPOSIÇÃO



Zero Days VR

Scatter, EUA, 2017, documentário VR, 15'

Zero Days VR é um documentário sobre guerra cibernética baseado no longa dirigido por Alex Gibney, que conta a história de um vírus desenvolvido pelos governos dos Estados Unidos e de Israel para atacar usinas nucleares iranianas. O trabalho introduz uma nova dimensão à obra original ao adotar uma perspectiva que não era possível antes da emergência da realidade virtual, colocando o público dentro do mundo invisível dos vírus de computador. Exibido no festival de cinema de Sundance de 2017. Estréia fora dos EUA.

Scatter é um estúdio de mídias imersivas que acredita no poder da tecnologia de expandir a experiência humana de uma forma poderosa. São pioneiros no desenvolvimento de tecnologias de cinema volumétrico DIY. A equipe de Zero Days VR é formada por Yasmin Elayat (direção), Elie Zananiri (desenvolvimento de tecnologia), Mei-Ling Wong (produção), Alexander Porter (produção executiva/roteiro) e James George (produção executiva/consultoria técnica).

Prova de Contato

Ignez Capovilla, Brasil, 2016, vídeo, 4'30"

O ponto de partida do trabalho é o acúmulo de cenas capturadas do cotidiano, animado de maneira rudimentar pela interface de navegação do computador. A sequência estroboscópica associa a velocidade da informação à rapidez com que absorvemos e produzimos imagens. Aqui, a paisagem, o retrato, a escrita, o recibo, a tela do celular convivem num mesmo plano de importância. O trabalho coloca em questão as memórias descartáveis produzidas pela nossa necessidade de evidenciar presenças. O título faz referência ao *index*, material bruto do fotógrafo, onde seu processo de criação e edição fica à mostra.

Ignez Capovilla é artista, pesquisadora da fotografia e professora da Universidade de Vila Velha. É graduada em Artes Visuais e Fotografia e faz mestrado em artes visuais na Ufes. Vê na fotografia uma forma de diálogo com o outro. Participa de exposições coletivas desde 2006. A mais recente foi em Imagem-Passagem: Dinâmicas da Fotografia em Contexto de Viagem, no Centro Cultural SESC Glória. Trabalhou na documentação do acervo da GAEU-UFES entre 2014-2015. Realizou sua primeira exposição individual, Por Novos Horizontes, no Memorial da Paz, em 2013. Foi premiada na Bolsa Ateliê em Artes Visuais da Secult/ES em 2010 com o projeto [Re]encontro com a Paisagem.

Movimentos Contrários – Equador

Polliana Dalla Barba, Equador, 2014, vídeo, 40'

Ao longo da primeira fase da Copa do Mundo de 2014, a artista viajou aos países da América do Sul que participavam da competição (Argentina, Chile, Colômbia, Equador e Uruguai) para assistir às partidas que ocorriam no Brasil, seguindo no contrafluxo das pessoas que se deslocaram ao país-sede.

Polliana Dalla Barba (1988) vive e trabalha em Vitória (ES). Seu trabalho envolve o universo das viagens, deslocamentos e derivas. Utilizando de meios como o desenho, colagem, vídeo, fotografia e instalação, cria narrativas de trânsito. Realizou as exposições individuais Serendipidade (GAEU-UFES, 2016), Movimentos Contrários (Memorial da Paz, Vitória, 2014), Entre Santas (Museu do Colono, Santa Leopoldina, 2013), E você sai caminhando em dia vermelho (Galeria Homero Massena, Vitória, 2012). Também participou de coletivas como Tentativas de Esgotar um Lugar (MAES, Vitória, 2015), ondeandaonda (Museu Nacional de Brasília, 2015), cordilheira elefante (Centro Cultural Elefante, Brasília, 2015) e do 20º Salão de Arte de Anápolis (Goiás, 2014). Foi premiada no edital de pesquisa Bolsa-Ateliê da Secult-ES (2014) e no edital setorial de Artes Visuais (2015). Realizou residências artísticas no Uruguai, Chile e Brasília.

Translational Spaces

Santiago Tavera, Montreal, 2016, mixed media

Trabalho multimídia que consiste num livro de artista e uma série de animações 2D e 3D, apresentado como um projeto *online*, um vídeo e QR codes interativos. O livro inclui narrativas de pertencimento e de deslocamento. O site alinhado com o livro (dssots.com), que inclui mais de 50 composições digitais, é apresentado aqui como um vídeo *single channel*. *Translational spaces* explora narrativas em que sujeitos e lugares existem entre reinos *online* e *offline*, experiências físicas e digitais. Na Internet, sujeitos e objetos existem como representações que se deslocam constantemente de uma tela a outra, sempre em translação e devir. Esse sentido dinâmico de deslocamento é similar à jornada do corpo nômade e migrante. A obra busca estimular os sentidos do público por meio de experiências virtuais de deslocamento e investigar como processos de identificação, interação social e percepção espacial são afetadas pelos meios digitais.

Live Architectures

Chiara Passa, Reino Unido, 2015, video-esculturas em AR

Trabalhos multidimensionais das séries *Hidden Forces*, *Dimensioning* e *Geometric Breakepoints*. São matrizes que aparecem em porções liminares das paredes. As animações podem ser visualizadas com o aplicativo gratuito *Wikitude* (Android e iOS).

Chiara Passa vive e trabalha em Roma. Possui um mestrado em belas artes da Academia de Roma e outro em novos meios audiovisuais da Faculdade de Literatura Moderna. Seu trabalho combina diferentes meios, tais como animações, netart, videoinstalações interativas, arte digital em espaços públicos, videomapping e videoesculturas. Desde 1997 tem obras exibidas em festivais e galerias internacionais, como Dimensioning (Furtherfield Gallery, Londres), Vortextdome (L.A., EUA), Media Art Histories Conference (Riga, Letônia), Electrofringe (New Castle, Austrália), FILE (São Paulo, Brasil), MAK (Viena, Austria), CCCB (Barcelona, Espanha).

Escutamos, os espaços falam (rodapé)

Herbert Baioco, Brasil, 2017, instalação

Escutamos, os espaços falam é um trabalho que aborda as paredes como uma mídia plena de informações e o anseio de acessar essas informações pelo filtro da escuta, como uma forênsica dos testemunhos que os espaços guardam. Nessa montagem específica, serão explorados os rodapés por meio da instalação do dispositivo de leitura em um circuito de trilhos.

Herbert Baioco é artista multimídia, nascido em 1988 em Serra, Espírito Santo. Transita pela arte contemporânea por meio da produção de instalações e performances. Em 2015, realizou sua primeira exposição individual, Teatro Estúdio, na Galeria Homero Massena, em Vitória, ES. cargocollective.com/herbertbaioco

MOSTRA DE VÍDEOS 360°



Rio de Lama

Tadeu Jungle, Brasil, 2016, 9'34

Documentário de curta-metragem realizado em realidade virtual sobre o rompimento da barragem da Samarco, em Mariana, MG. O filme mostra o que restou da vila de Bento Rodrigues e contrapõe a paisagem arrasada com as alegres memórias de seus moradores. <http://riodelama.com.br>

Seleção Vice Brasil 360

Vice Media Inc, Brasil, 2016, 19'

Programa de vídeos de cunho jornalístico em 360° realizados pela Vice Brasil. Inclui os episódios *Por dentro da Torcida do Palmeiras* (3'40"), *Por dentro da Vila Mimosa* (2'34"), *Por dentro do ato Fora Temer* (3'18"), *Por dentro da Festa de Santa Bárbara* (4'00"), e *Por dentro da Batalha de Santa Cruz* (5'20"). *Não recomendado para menores de 15 anos.*

Catacombs II

Claire Hentschker, EUA, 2017, 8'

Catacombs II é uma reconstrução em vídeo 360° de um shopping norte-americano que já esteve abandonado e hoje se encontra destruído. O vídeo é realizado a partir de vídeos encontrados no YouTube e de um processo chamado fotogrametria. Fotogrametria é a extração de dados volumétricos a partir de imagens bidimensionais. Sequências de quadros de vídeos encontrados no YouTube foram utilizadas para, desta forma, criar modelos tridimensionais fragmentados de espaços que já não mais existem. A trilha original é de R. Luke DuBois.

Claire Hentschker é uma artista interessada na preservação digital de lugares defuntos e espaços imaginários. Seu trabalho já foi exibido no Carnegie Museum of Art, Art & Code - Weird Reality, The Free State Festival, no Kansas, Mutek Montreal, e Currents New Media. Atualmente, cursa mestrado em Design de Mídias Interativas na Universidade de Carnegie Mellon.

++ We Will Love You For Ever

Evan Meaney, EUA, 2017, 13'50"

Um simulador de desapontamento, que fala do processo de criação artística, síndrome do impostor, decadência, arquivos na lua, e exílio persistente. Superdivertido. Versão original em VR, aqui apresentado em vídeo 360.

Evan Meaney é artista e pesquisador, e ensina práticas de novos meios na Universidade da Carolina do Sul. Seu trabalho explora liminaridades e erros de todos os tipos; assimilando a falha de dados a fantasmas, seances e à espectrologia dos arquivos. Foi residente no Wexner Centro de Artes, membro fundador de GLI.TC/H, e contribuidor da Atlantic. Recentemente, Evan trabalhou com o time de supercomputadores no laboratório nacional de Oak Ridge em projetos financiados pela fundação nacional para a ciência dos EUA. Seu trabalho em mídias temporais está disponível no video data bank de Chicago.

Coordenação Besides the Screen

Virginia Crisp e Gabriel Menotti

Coordenação e Produção BTS Brasil 2017

Gabriel Menotti

Comitê BTS Brasil

Gabriel Menotti, Marcus Bastos, Patrícia Moran, Rafael Pagatini, Miro Soares

Assistência de produção Vitória

Melina Leal Galante

Assistência de produção São Paulo

Isolda Libório

Identidade Visual

Gavin Singleton

Diagramações

Gustavo Binda

Comunicação e Monitoria

Isabella Altoé, Heitor Andrade, Luciana Freitas, Aline Lopes, Jennifer Loyola, Otávio Naimeke, Ana Carolina Pagani, Lucas Rizolli, Ana Carolina Ronchi, Josué Silva, Camila Souza, Sidney Spacini

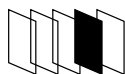
Agradecimentos

Rogerinho Borges, Sarah Cook, Sean Cubitt, Ursula Dart, Vitor Graize, Maria Fernanda Lauret, Grazielle Lautenschlaeger, LUX, Nilva Luz, Marcus Neves, André Paste, Yifrah Peled, Maria Grijó Simonetti, Gustavo Torrezan, Su-Anne Yeo

//besidesthescreen.com

besidesthescreen@gmail.com

REALIZAÇÃO



TELAS À PARTE
BESIDES THE SCREEN NETWORK

PÓSCOM

Programa de Pós-Graduação
em Comunicação
e Territorialidades - UFES

FINANCIAMENTO



MINISTÉRIO DA
**CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES**



APOIO



Superintendência de
Cultura e Comunicação
UNIVERSIDADE FEDERAL
DO ESPÍRITO SANTO

**GEXS
UFES**



GALERIA
DE ARTE E
PESQUISA



Funcultura
2016

GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Cultura

