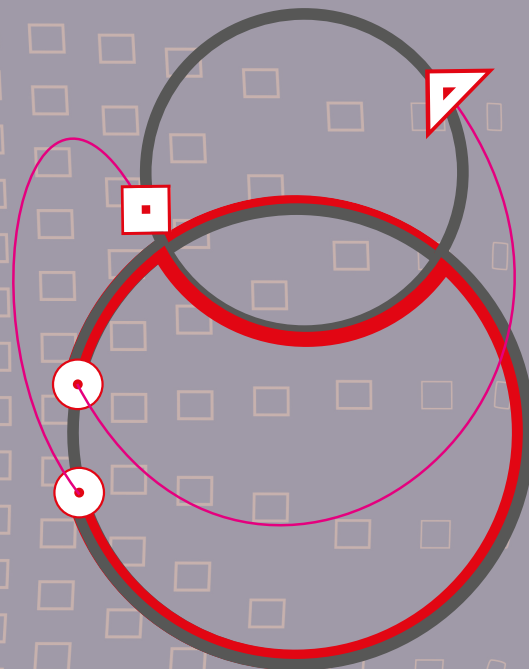


ENCONTRO INTERNACIONAL
DOS GRUPOS DE PESQUISA
REALIDADES MISTAS & CONVERGÊNCIAS
ENTRE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA



ENCONTRO INTERNACIONAL DOS GRUPOS DE PESQUISA

REALIDADES MISTAS & CONVERGÊNCIAS
ENTRE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

22 a 24 de outubro

2 0 1 8

— — — —

Palestras
Mesas de Debate
& Mostra dos resultados
das oficinas

Espaço das Artes
Rua da Praça do Relógio, 160
Cidade Universitária, São Paulo

Departamento de Artes Visuais
Escola de Comunicações e Artes
Universidade de São Paulo

www2.eca.usp.br/realidades/pt/

GRUPO DE PESQUISA

REALIDADES

Das Realidades Inováveis às Realidades Críticas e seus Correlatos



GIIP

cAt

ciência/Arte/tecnologia

USP

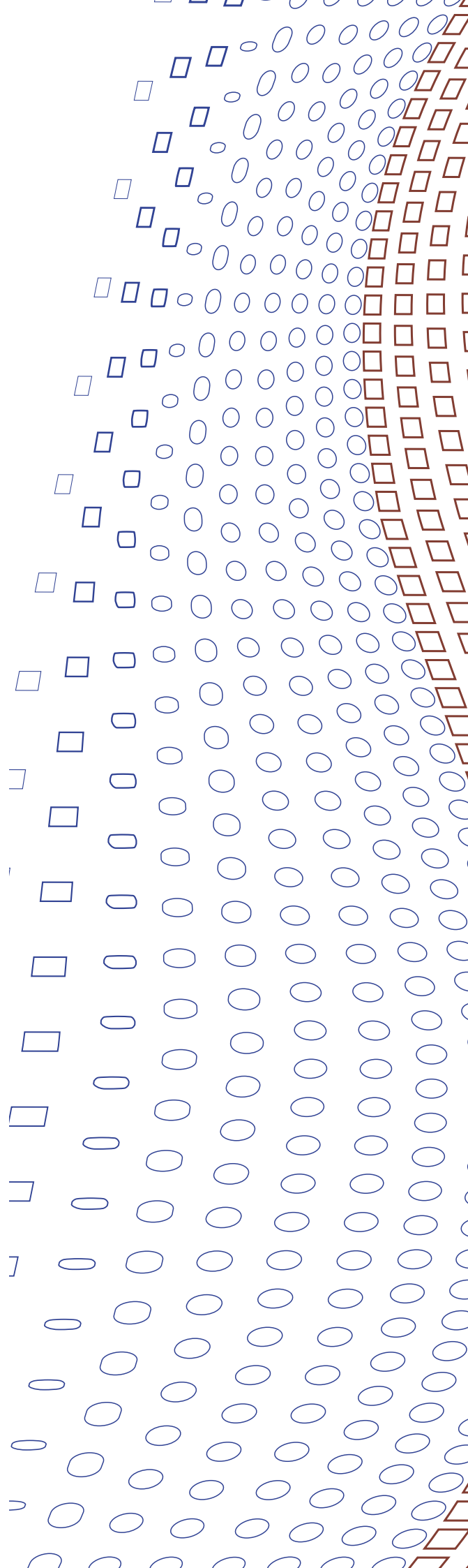
eca
Departamento
de Artes Plásticas

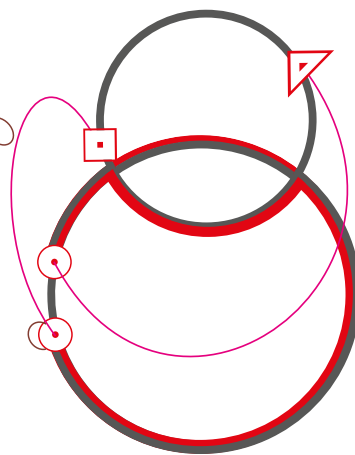
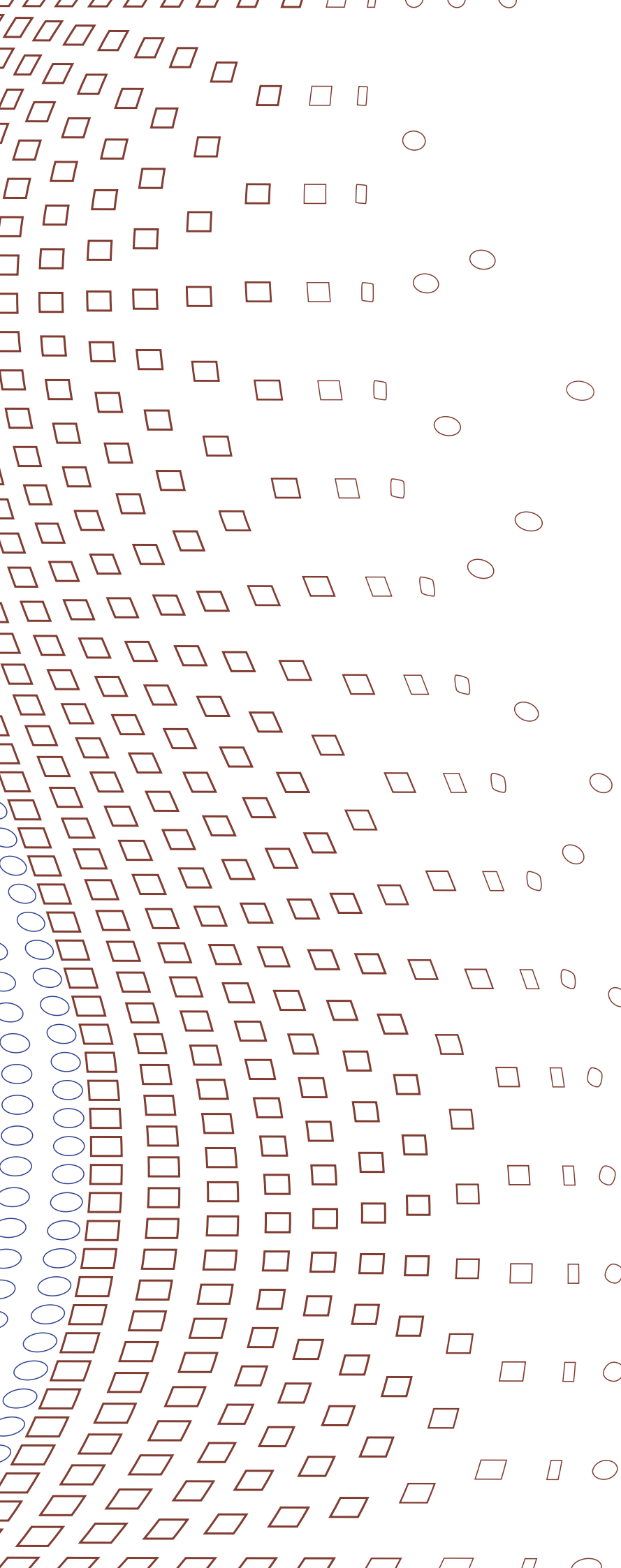
unesp

FAPESP

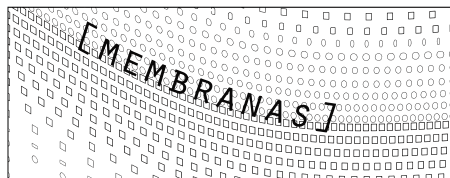
PPG artes

PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO
EM ARTES DA UNESP





ENCONTRO INTERNACIONAL
DOS GRUPOS DE PESQUISA
REALIDADES MISTAS & CONVERGÊNCIAS
ENTRE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA



CADERNO DE RESUMOS

Expediente

Universidade de São Paulo
Reitor: Prof. Dr. Vahan Agopyan
Vice-Reitor: Prof. Dr. Antonio Carlos Hernandes

Pró-Reitoria de Pesquisa
Pró-Reitor de Pesquisa: Prof. Dr. Sylvio Roberto Accioly Canuto

Escola de Comunicação e Artes - ECA
Diretor: Prof. Dr. Eduardo Henrique Soares Monteiro
Vice-diretora: Profa. Dra. Brasilina Passarelli

Comissão de Pesquisa da ECA
Presidente: Prof. Dr. Silvio Ferraz Mello Filho
Vice-Presidente: Profa. Dra. Sumaya Mattar

Departamento de Artes Plásticas da ECA
Chefe: Prof. Dr. Luiz Claudio Mubarac
Vice-Chefe: Profa. Dra. Silvia Laurentiz

8º ENCONTRO INTERNACIONAL DE GRUPOS DE PESQUISA
REALIDADES MISTAS & CONVERGÊNCIAS ENTRE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
MEMBRANAS
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE ESTADUAL "JÚLIO DE MESQUITA FILHO", INSTITUTO DE ARTES

Coordenação Geral
Grupo de Pesquisa Realidades, Departamento de Artes Plásticas (ECA/USP)
Profa. Dra. Silvia Laurentiz - Prof. Dr. Marcus Bastos

Grupos de Pesquisa Organizadores

Grupo Realidades: das Realidades Tangíveis às Realidades Ontológicas e seus Correlatos – CAP-ECA-USP
coordenado pela Profa. Dra. Silvia Laurentiz e pelo Prof. Dr. Marcus Bastos

GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia IA – UNESP/CNPq
coordenado pela Profa. Dra. Rosangella Leote.

cAt – Ciência/Arte/Tecnologia – IA-UNESP/CNPq
coordenado pelo Prof. Dr. Milton Sogabe e pelo Prof. Dr. Fernando Fogliano (SENAC).

Comitê Científico

Profa. Dra. Silvia Laurentiz (USP)
Prof. Dr. Marcus Bastos (USP/PUC)
Profa. Dra. Rosangella Leote (UNESP)
Prof. Dr. Milton Sogabe (UNESP)
Prof. Dr. Fernando Fogliano (SENAC).

Comissão Organizadora e Comunicações

Aline Gabrielle Renner, Ana Elisa Carramaschi, Beatriz Murakami, Bruna Mayer, Cássia Aranha, Clayton Policarpo, Dario Vargas, Lali Krotoszynski, Loren Bergantini, Marcus Bastos, Sergio Venancio, Silvia Laurentiz

Apoio

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo - FAPESP - Processo nº 2018/13696-7
Programa de Pós-graduação em Artes da UNESP - PPG Artes

Oficinas

20 a 21 de outubro de 2018
Departamento de Artes Visuais
Avenida Professor Lúcio Martins Rodrigues, 443 - Prédio 5, Cidade Universitária, São Paulo

Palestras, Mesas de Trabalho e Mostra dos Resultados das Oficinas

22 a 24 de outubro de 2018
Das 14h às 18h
Espaço da Artes - EdA
Rua da Praça do Relógio, 160, Cidade Universitária, São Paulo

<http://www2.eca.usp.br/realidades/pt/8o-encontro-de-grupos-de-pesquisa-em-arte-e-tecnologia/>

Universidade de São Paulo

The background features a repeating pattern of blue circles and red squares, arranged in a grid that is slightly offset and tilted, creating a sense of depth and movement. The circles are on the left side, and the squares are on the right side, with a vertical line separating them.

Membranas

WGUPT 9UG2

SUMÁRIO

Apresentação 9

22-10-2018 | SEGUNDA-FEIRA

PALESTRA | La mecanología como membrana entre norma y valor: el aura de los objetos técnicos a la luz del pensamiento tecno-estético de Gilbert Simondon 11

Gonzalo S. Aguirre

MESAS | Tema: as contingências, intersecções e acessos de processos relacionados com as realidades mistas

Rosangella Leote/Mediadora

MESA 1

Sobre processos e imagens: articulações e atravessamentos 12

Carolina Peres

Contra a cegueira da ordem estabelecida 13

Aline Renner/Bruna Mayer/Clayton Policarpo

Escutas do cotidiano na cidade 13

Mirian Steinberg

Sala dos Milagres 14

Agda Carvalho/Clayton Policarpo/Daniel Malva/Edilson Ferri/Miguel Alonso/Sergio Venancio

MESA 2

Temporalidades da arte interativa 14

Cleomar Rocha

Sistemas de neurofeedback baseados em registros de sinais 15

Antônio Pereira Jr

Tecnoperformance e instalação: possibilidades emergentes de produção artística com drones 15

Rosangella Leote/Caio Cavalhier

Vidro a 45 Graus: das Trucagens de da Vinci às Soluções para Realidades Mistas 16

Cláudio Yutaka

Abertura Exposição 16

23-10-2018 | TERÇA-FEIRA

PALESTRA | Advances and implications of creative AI 17

Philippe Pasquier

Mesas | Tema: as aplicações da inteligência artificial que promovem situações em que humano e máquina tornam-se cada vez mais imbricados

Silvia Laurentiz & Marcus Bastos/Mediadores

MESA 3

Arte, Inteligência Artificial e Criatividade 18

Sergio Venancio

Arte transviada de código aberto 18

Tiago Rubini

Inteligência Artificial e a algoritmação da Vida 18

Gustavo Lemos

A relação de causalidade na criação artística em que figuram o <i>clinamen</i> e sua lógica de atuação no caos.....	19
<i>Livia Mara Botazzo França</i>	

MESA 4

Laboratório Autograph: o corpo na letra/ a letra no corpo	20
<i>Lali Krotoszynski</i>	
As máquinas como membranas do biopoder e leituras de obras de Jean Tinguely	20
<i>Miguel Alonso</i>	
cAt no Siggraph 2018 - Relato	21
<i>Fernando Fogliano/Milton Sogabe</i>	

RELATO DAS OFICINAS

Corpo-Vetor	21
<i>Carolina Berger/Paulo Costa</i>	
Game Jam United: Game Design & Unity 3D.....	22
<i>Gilles Pedroza Leite</i>	
Vida urbana, memória acústica e meios locativos.....	22
<i>Julián Jaramillo Arango</i>	

24-10-2018 | QUARTA-FEIRA

PALESTRA Post-digital lutherie at the tangible music lab	24
<i>Martin Kaltenbrunner</i>	

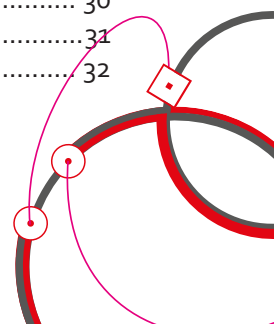
MESAS | Tema: dispositivos e processos de transmutação entre sinais de diferentes naturezas *Milton Sogabe/Mediador*

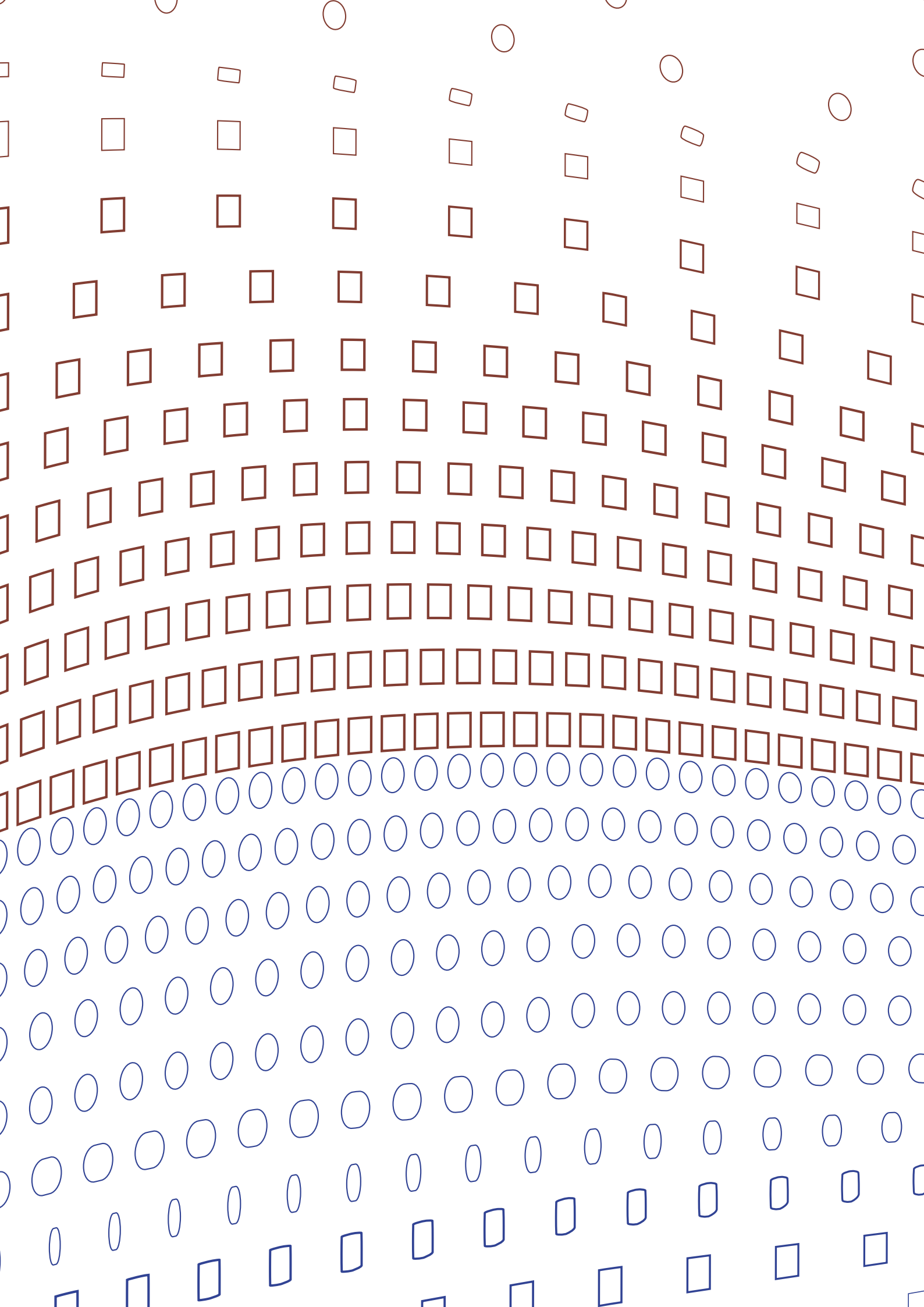
MESA 5

Espacialidades flutuantes	25
<i>Luisa Paraguai</i>	
Arte, estabilidade e ruptura do modernismo ao Zeitgeist da contemporaneidade	25
<i>Fernando Fogliano/Daniel Malva/Melina Furquim</i>	
Sons e imagens do motor interior.....	25
<i>Hosana Celeste Oliveira/Nicolau Centola/Alysson Mazoni</i>	
Alteridade como ferramenta de análise do cinema contemporâneo	26
<i>Jorge Ribail Reyes González</i>	

MESA 6

Dynamic Crossings	27
<i>Loren Bergantini/Beatriz Murakami/Cássia Aranha</i>	
Projeto Symbiosis	27
<i>Roberta Carvalho</i>	
Orchis Food Truck.....	28
<i>Suzete Venturelli/Artur Cabral Reis/Prahlada Hargreaves/Nycacia Desmondes/Tainá Martins</i>	
Factors 5.0: projetos curatoriais e práticas expositivas.....	28
<i>Nara Cristina Santos</i>	
Lançamento do e-book Anais do 5º Encontro Internacional de Grupos De Pesquisa:	29
Programação dia 1	30
Programação dia 2.....	31
Programação dia 3.....	32





APRESENTAÇÃO

O 8º Encontro Internacional de Grupos de pesquisa: “Realidades Mistas & Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia” é realizado pelas Universidades de São Paulo e Universidade Estadual Paulista no mês de outubro de 2018, dias 20, 21, 22, 23 e 24. O encontro compreende dois dias de oficinas (20 e 21) e três de seminários acadêmicos (dos dias 22 a 24) com palestras e debates sobre o tema, proferidos por pesquisadores de Arte e Tecnologia Nacionais e Internacionais. O evento ocorre em dois lugares no Campus Butantã da Universidade de São Paulo. Os Seminários acontecem no auditório das antigas dependências do MAC/USP, no novo EdA (Espaço das Artes) da Escola de Comunicações e Artes (Rua da Praça do Relógio 160, Cidade Universitária, SP). Já, as dinâmicas coletivas, na forma de oficinas para desenvolvimento de projetos, ocorrem na sede do Departamento de Artes Visuais da Escola de Comunicações e Artes (Av. Professor Lúcio Martins Rodrigues, 443 — Prédio 5, Cidade Universitária, São Paulo, SP). A escolha de propostas de projetos, protótipos ou processos visando trabalhos coletivos a serem desenvolvidos durante estas oficinas, assim como a seleção dos participantes, seguem critérios definidos em Chamada Pública criada especialmente para este fim.

O tema do Encontro de Grupos deste ano é “**Membranas**”, que na perspectiva dos grupos organizadores são interseções permeáveis, que ao mesmo tempo unem e separam coisas, corpos ou ambientes. O conceito de membrana atualiza a ideia de interface, em um momento da cultura de redes em que a sobreposição entre geografias, arquiteturas e virtualidades, assim como a sinergia entre corpos e máquinas resultam em afetos, comportamentos e topologias esponjosas. Membranas, neste contexto, são dispositivos cuja porosidade delinea confluências maleáveis, sem divisas rígidas. De forma mais específica, a partir do tema mais geral das Membranas, o 8º Encontro de Grupos de Pesquisa em Arte e Tecnologia discute: (a) as contingências, intersecções e acessos de processos relacionados com as realidades mistas; (b) as aplicações da inteligência artificial que promovem situações em que humano e máquina tornam-se cada vez mais imbricados; (c) dispositivos e processos de transmutação entre sinais de diferentes naturezas.

Silvia Laurentiz & Marcus Bastos

COORDENADORES

Grupo Realidades: das Realidades Tangíveis às Realidades Ontológicas e seus Correlatos

CAP-ECA-USP



22-10-2018

SEGUNDA-FEIRA

EDA-USP

13h – 14h30

PALESTRA

La mecanología como membrana entre norma y valor: el aura de los objetos técnicos a la luz del pensamiento tecno-estético de Gilbert Simondon

Gonzalo S. Aguirre

Universidad de Buenos Aires/AR

Mediadora: Carolina Peres ^{GIIP/cAt - UNESP}

La obra de Gilbert Simondon recupera tres objetos perdidos de la Filosofía Moderna: el objeto metafísico, el objeto técnico y el objeto normativo (siempre junto al objeto estético). Esta triple recuperación conceptual tiene su correlato en propuestas de carácter educativo para dar lugar concreto a esa recuperación. Así, una Mecanología o Psicología de las máquinas. Así la necesidad imperiosa de una nueva tecnología, de un nuevo tecno-logos, de una "ciencia de las correlaciones y transformaciones", de un nuevo discurso sobre la técnica que al menos altere el oído contemporáneo ante la palabra "tecnología". Esta noción se ha fijado a tal punto que refiere a cierto conjunto de los objetos técnicos "electro-digitales" sin dar cuenta de la concepción filosófica que los engloba. Son habituales expresiones del tipo "no me llevo bien con la tecnología" para indicar que no se es usuario de ninguna red social digital, pero no para dar razones por las que no se toca ningún instrumento musical o no se dedica alguien a la escultura, o no utiliza licuadoras o algún otro electrodoméstico. Mucho menos para dar cuenta de un malestar específico con una concepción (logos) de la técnica o incluso con una técnica del logos, con un tecno-logos específico.

Pues bien, aquí procuramos dar cuenta del malestar de Gilbert Simondon con la concepción actual de la técnica y de los objetos técnicos. El actual tecno-logos habilita a pensar a "la tecnología" como si fuera un estado de cosas determinado y no una concepción discursiva de procesos tecno-estéticos en juego. Más aún, quisiéramos señalar que también ese tecno-logos resulta ser un objeto tecno-estético cuyo modo de producción y composición responde hoy día a las mismas características de lo que llamamos "tecnología".

La noción de tecno-estética sería tributaria de la antigua noción de techné, donde arte y técnica se integran para dar lugar a obras sea de carácter operativo, sea de carácter

afecto-emotivo, sea de enlace entre ambas. Estas obras, a su vez, pueden o no aparecer como objetos concretos, dando lugar así a “objetos metafísicos” del pensamiento que señalan la presencia de fuerzas no fenoménicas que vehiculan lo que Simondon llama proceso de individuación y que precisarían una suerte de “rituales de la percepción” capaces de valorarlos, de restituir el aura perdida de las obras en la época a normatividad perceptiva no le ha quedado ni siquiera, como indicara Nietzsche, el mundo fenoménico; apenas si una reverberación estadística que llamamos “mundo”.

Palabras clave: *tecno-estética; mecánica; Simondon*

14h30 – 15h

Coffee Break

MESAS

Tema: *as contingências, intersecções e acessos de processos relacionados com as realidades mistas*

Rosangella Leote GIIP-UNESP
Mediadora

15h – 16h30

MESA 1

**Sobre processos e imagens:
articulações e atravessamentos**

Carolina Peres
GIIP/CAT - UNESP

A proposta desta comunicação é apresentar a base de uma pesquisa em andamento onde o caráter processual encontra-se em evidência, tanto em relação ao pensamento prático quanto ao teórico. Tendo como referência principal a obra do filósofo Gilbert Simondon, daremos ênfase em sua abordagem sobre a individuação dentro de uma perspectiva de processo, estabelecendo relações entre alguns de seus conceitos e a prática artística, e, mais especificamente, a imagem fotográfica. A tônica se dá nos atravessamentos entre o que se elabora no pensamento e o que se produz ao longo da construção de um percurso poético, sem perder de vista um cenário de produção imagética que contempla também uma porosidade entre as diversas linguagens. Nesse contexto e ainda em referência a Simondon, discutiremos uma ideia ampliada da imagem propriamente dita, levando em consideração sua existência concreta e abstrata. Pretende-se, assim, lançar um olhar mais aprofundado nas etapas do processo criativo e nas etapas de produção das imagens, as quais se encontram

em constante movimento e transformação, evidenciando uma articulação da teoria simondoniana com o universo da fotografia e da arte.

Palavras-chave: *imagem; processo criativo; ciclos da imagem; Gilbert Simondon.*

Contra a cegueira da ordem estabelecida

Aline Renner
Bruna Mayer
Clayton Policarpo
Realidades/USP

Concebida pelo Grupo Realidades (ECA-USP), a obra *Contra Cegueira da Ordem Estabelecida* (2018) é uma instalação audiovisual desenvolvida a partir da emblemática cena do filme *Um cão andaluz* (1929), de Luis Buñuel e Salvador Dalí, na qual vemos o olho de uma mulher sendo cortado por uma navalha. O visitante é instigado a espiar através de um pequeno orifício em uma caixa, disposta no espaço instalativo, enquanto é exibida na parede da instalação uma projeção em *looping* de um homem afiando uma navalha. No interior da caixa é possível ler em um display frases que incitam o visitante a olhar, questionando-o a respeito desse próprio gesto e provocando-o a duvidar de sua pretensa simplicidade. Neste momento, a partir de um código desenvolvido em Processing, uma câmera dentro da caixa captura a imagem do olho do visitante e o insere na cena original do filme. A cena estendida em câmera lenta, com o olho da atriz substituído pelo olho do visitante, antevê a consumação da mutilação, que nunca acontece. A obra foi selecionada para a Exposição *EmMeio#10*, que integra o *17º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*, em outubro de 2018, no Museu Nacional, em Brasília. Assim, para este encontro, propomos apresentar o percurso de desenvolvimento da obra, conceitos concernentes, tecnologias utilizadas, bem como a documentação de sua exibição na Exposição *EmMeio#10*.

Palavras-chave: *Grupo Realidades; arte e tecnologia; arte e política; Um Cão Andaluz; Contra a Cegueira da Ordem Estabelecida*

Escutas do cotidiano na cidade

Mirian Steinberg
CAT-UNESP

Trata-se de um catador de lixo reciclável, na cidade de São Paulo, que possui uma carroça para fazer seu trabalho, a qual equipou com diversos equipamentos sonoros e visuais, tornando-a o que podemos denominar de uma carroça multimídia. Esta carroça é também sua moradia, pois, além de carregar os materiais, dorme nela à noite. Analisamos esta situação no contexto de uma escuta performativa no cotidiano, segundo os estudos de Richard Schechner pesquisados por Fischer-Lichte. O texto está organizado em três partes: apresentação das camadas de escutas, performance do cotidiano e criação de espaços de encontros na cidade.

Palavras-chave: *Arte urbana; carroça multimídia; performance; catador de lixo; cidade*

Sala Dos Milagres

Agda Carvalho
GIIP/UNESP e Anhembi Morumbi
Clayton Policarpo
Sergio Venancio
Realidades/USP
Edilson Ferri
Miguel Alonso
GIIP/UNESP
Daniel Malva
GIIP e cAt/UNESP

O presente texto discorre sobre a potência do corpo na proposição *Sala dos Milagres*, trabalho que integra o projeto interdisciplinar *Ex-Votos*, iniciado em 2017, a partir do encontro de seis artistas pesquisadores. A essência do questionamento está no sentido do organismo corpóreo na/e durante a experiência cotidiana, que também revela, na diversidade das relações sociais, culturais e das vontades individuais, desdobramentos acerca da intensificação das imagens que são compartilhadas na rede. Esta condição projeta uma mescla dos significados do corpo, questões que estão expostas em uma narrativa labiríntica e complexa, na qual misturam-se afetividades, memórias e um conjunto fisiológico que determina uma existência. A nossa proposta busca traçar um caminho que permeia as experiências pessoais, além de discutir os modelos estabelecidos na virtualização da realidade.

Palavras chave: *Corpo; fotografia; ex-votos; artemídia; cotidiano*

16h30 – 18h

MESA 2

Temporalidades da arte interativa

Cleomar Rocha
GIIP/UNESP e Media Lab / BR

Diferentemente da arte tradicional, cujo tempo é exclusivo do agente fruidor, e as artes fílmicas, cujo tempo compreende a do filme e o tempo diegético, a arte interativa reúne os três tempos: o tempo do interator, o tempo diegético e o tempo da interatividade. Este artigo discute a noção de temporalidades na arte interativa, a partir desse princípio triádico, analisando as noções de tempo na arte. Para tal, sonda a noção da dimensão temporal nas artes tradicionais e nas artes fílmicas, dadas à contemplação/observação, alcançando as artes interativas.

Palavras-chave: *temporalidades; arte interativa; interatividade*

Sistemas de neurofeedback baseados em registros de sinais

Antônio Pereira Jr

GIIP/IA – Unesp e Neuroplasticidade e Cognição/UFPA

Nosso grupo de pesquisa é baseado no Instituto de Tecnologia da Universidade Federal do Pará e desenvolve sistemas de *neurofeedback* com finalidade terapêutica e para melhora de performance cognitiva. Os sinais utilizados nestes sistemas são capturados por sensores que mapeiam a atividade elétrica de órgãos e sistemas corporais associados com a interocepção: eletroencefalograma (EEG), eletrocardiograma (EKG), atividade eletrodérmica (EDA), etc. Nosso objetivo é desenvolver *in house* a maior parte da instrumentação necessária para o funcionamento dos sistemas de *neurofeedback*, incluindo *hardware* e *software*. Um dos sistemas que estamos desenvolvendo é uma instalação para conscientizar os participantes da correlação entre sincronização de sinais elétricos interoceptivos com o sucesso de processos colaborativos (em um jogo eletrônico, por exemplo).

Palavras-chave: *EEG; EKG; neurofeedback; interocepção*

Tecnoperformance e instalação: possibilidades emergentes de produção artística com drones

Rosangella Leote

GIIP/UNESP

Caio Cavalhier

GIIP/UNESP e CT/GEO - IPT

A popularização de drones é um fenômeno recente e repleto de possibilidades para as artes. Neste artigo serão apresentados os processos de criação que deram origem à primeira tecnoperformance, realizada no GIIP, com um drone multirrotor de pequeno porte. Um voo, conduzido em tempo real, com direções baseadas nos gestos faciais e movimentos de cabeça de uma artista que vive com síndrome de *locked in* demarca no solo um caminho, feito por um feixe vertical de um laser embarcado no drone. Neste trajeto, movimentos de dança são feitos por bailarinas ao som que mistura o eletrônico e o analógico. Por fim, reflexões serão feitas para que justifique que essa tecnoperformance possa ser apenas o início de uma diversificada série de produções artísticas do GIIP.

Palavras-chave: *Tecnoperformance; drone; deficiência motora; deficiência de fala; dança; câmera 3D*

Vidro a 45 Graus: das Trucagens de da Vinci às Soluções para Realidades Mistas

Cláudio Yutaka
GIIP/UNESP

A proposta desta apresentação é identificar, ao longo da história, a trajetória e a multiplicidade de usos de um fenômeno óptico, produzido por meio do reflexo de imagens em vidro ou espelho, sempre posicionados a 45 graus do público. Essa técnica “projeta” a imagem refletida fora do vidro, criando a ilusão de que tal reflexo se encontra em frente ao observador. Tal processo, usado por Da Vinci e Vermeer como auxílio à pintura, transformou-se, séculos depois, no espelho interno da câmera de foto, usado até hoje, e que elimina o erro de paralaxe do equipamento. Posteriormente, essa mesma técnica foi usada para trucagens no teatro e no circo, fazendo aparecer fantasmas e monstros ao lado de atores reais. No cinema, foi aplicada por Fritz Lang, num efeito conhecido como Schüfftan Process. Atualmente o vidro a 45 graus é usado nos *teleprompters* televisivos e em modelos caseiros de hologramas, produzidos no próprio celular. Por fim, esta técnica tem sido aplicada também em modelos de óculos de realidade mista de baixo custo.

Palavras-chave: *Trucagem; Composição; Fotografia; Realidade Mista*

18h

ABERTURA EXPOSIÇÃO

23-10-2018
TERÇA-FEIRA
EDA-USP

13h – 14h30

PALESTRA

Advances and implications of creative AI

Philippe Pasquier

Simon Fraser University/ CA

Mediadora: Lali Krotoszynski Realidades-USP

Computational creativity and creative AI are new and expanding fields that bring together scientists and artists to design generative systems that are partially or completely automating creative tasks at human competitive levels. We will introduce and motivate these new developments of artificial Intelligence and machine learning towards computer-assisted creativity. We will illustrate our discourse with examples of systems designed and developed at the Metacreation Laboratory that compose music, produce 3D character animation, dance, or video mashup. We will conclude by discussing the societal, and philosophical implications.

Keywords: Creative AI, Machine learning, computational creativity, generative art, movement computing, computer music.

14h30 – 15h

Coffee Break

Mesas

Tema: as aplicações da inteligência artificial que promovem situações em que humano e máquina tornam-se cada vez mais imbricados

Silvia Laurentiz/Marcus Bastos Realidades-USP

Mediadores

15h – 16h30

MESA 3

Arte, Inteligência Artificial e Criatividade

Sergio Venancio
Realidades/USP

Este trabalho propõe uma reflexão sobre as formas de se analisar obras dotadas de inteligência artificial nas exposições de arte computacional, aprofundando questões como autonomia e criatividade. Primeiro, são oferecidas algumas obras contemporâneas como exemplo desta prática e os contextos em que são apresentadas ao público. Em seguida, discute-se o problema da autonomia criativa sob as quais estas obras são interpretadas. São apresentadas referências dos algoritmos evolutivos e da Cibernética, que culminam num modelo particular de análise deste tipo de obra em termos semióticos de sintaxe, semântica e pragmática, como sugerido por Peter Cariani. Tal modelo oferece uma segmentação dos espectros de atuação da criatividade humana, enquanto esclarece alguns dos desafios para a criação de máquinas verdadeiramente criativas.

Palavras-chave: *arte computacional; inteligência artificial; autonomia; criatividade*

Arte transviada de código aberto

Tiago Rubini
cAt-UNESP

Muitos dos processos artísticos que trabalham questões de ciência e tecnologia adotam a premissa da cultura *hacker* e do código aberto de que todo conhecimento deve ser compartilhado. No artigo, iremos discutir algumas pesquisas que interseccionam ciência, arte e ativismo, na intenção de fazer críticas a modelos anacrônicos de vivência das identidades de gênero e sexualidades. Para tanto, iremos comentar processos como o trabalho *Open Source Gendercodes*, da artista estadunidense Ryan Hammond, e também da pesquisa sobre fluidos e corpo desenvolvidos no cenário *transhackfeminista* espanhol em projetos como o *Gyne-Punk*. Para discutir questões de epistemologia, colonialismo e excepcionalismo humano, articulamos o conceito de Chthuluceno de Donna Haraway.

Palavras-chave: *cultura hacker; arte e ativismo; identidade de gênero; sexualidade*

Inteligência Artificial e a algoritmação da Vida

Gustavo Lemos
GIIP/UNESP

A pesquisa de inteligência artificial (algoritmos operando como pessoas) possui uma espécie de contraparte, a qual chamo *algoritmação* (pessoas operando como algoritmos). Elas se aproximam uma da outra; quanto mais se vive, pensa e decide a partir de esquemas

algorítmicos, mais se fortalecem suas tecnologias de auto aprendizado. Em outras palavras, quanto mais os dispositivos digitais se aprofundam nas diversas camadas da vida humana (quanto mais os dispositivos mediam nossas atividades ou nos substituem nelas), melhor os algoritmos aprendem a modelizar e prever nossos comportamentos. O *datamining* da *big data* (a análise automática das massivas quantidades de dados coletadas, em grande parte, sem nosso consentimento e dificultando a oposição) produz um conhecimento que em momento algum nos leva (humanas) em consideração, uma vez que estes dados são extensivamente atomizados e descontextualizados, na exata medida de sua objetividade e de sua incapacidade de mentir para o algoritmo. Como resultado da capacidade de processamento das análises algorítmicas e da quantidade de dados que operam, as habilidades premonitórias-modelizadoras de uma governamentalidade algorítmica (GA) escalonam. Assim, suas ações normativas podem se concentrar no futuro, no que ainda não aconteceu, mas que tem grandes chances de acontecer. Isso dificulta a aparição da diferença, da crise, da desobediência e de diversas outras ocasiões de subjetivação – e neste sentido a GA é herdeira da Caça às bruxas, dos cercamentos, da disciplina capitalística, da mistificação de inúmeras ciências (...) e de muitos outros processos que tornam mais raros os espaços de improvisação e criatividade a partir dos quais se pode transbordar as expectativas dos algoritmos e fabricar o imprevisto.

Palavras-chave: *algoritmo; algoritmação, governamentalidade algorítmica, subjetivação, imaginário; contra feitiçaria*

A relação de causalidade na criação artística em que figuram o *clinamen* e sua lógica de atuação no caos

Lívia Mara Botazzo França [Limabo]
GIIP/UNESP

Preende-se apresentar a relação de causalidade existente na criação artística no campo da arte contemporânea a partir da aproximação com a teoria atomista do *clinamen* abordada pelo filósofo francês Gilles Deleuze, no que se aplica a sua lógica de atuação no caos, propondo uma abordagem estética — a Estética do Desvio.

O pensamento deleuziano será oferecido como estrutura para a proposta estética desviante, a partir da aproximação e semelhança do conceito teórico com o fato artístico, que será demonstrado por meio de referenciais artísticos, em seus elementos e em seus *modus operandi*. Portanto, na esteira da filosofia rizomática e múltipla deleuziana, aproximaremos Filosofia (criadora de conceitos) e Arte (criadora de *affectos* e *perceptos*), na perspectiva científica (a ciência como criadora de conhecimento, *prospectos*). Nestes três saberes, filosófico, artístico e científico, há uma correlação tangenciada no caos, coexistentes e conviventes nele, sob a qual estendemos o conceito do *clinamen* como “desvio espontâneo”. Serão abordados os seguintes tópicos correlatos: 1) Pensamento Nômade — Plano de Imanência — Dobra; 2) Cosmo Relacional – Estética do Desvio.

Palavras-chave: *Clinamen, Estética do Desvio, criação artística, caos.*

16h30 – 18h

MESA 4

Laboratório Autograph: o corpo na letra/ a letra no corpo

Lali Krotoszynski
Realidades/USP

Esta apresentação é um breve relato da experiência intensiva realizada na Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia no mês de setembro de 2018 na qual parte do desenvolvimento do dispositivo *Cut App&Play: Autograph* foi produzido. Confluências de interesses entre as pesquisas desenvolvidas pelas docentes Ludmila Pimentel, Mirella Misi e Lenira Rengel, da Escola de Dança da UFBA (no programa de pós-graduação em Dança) e a pesquisa *Cut App&Play: Autograph* motivaram a concepção do laboratório. Formulada como estratégia de produção artística colaborativa, a parceria interinstitucional atendeu ao mesmo tempo, demandas específicas da etapa prática da pesquisa e o foco em processos experimentais contemporâneos de criação em dança que sempre caracterizou a atuação da Escola de Dança da UFBA. Assim, a experiência do laboratório atravessou membranas na escala institucional das universidades envolvidas, seus programas, grupos de pesquisa e alunos de graduação; na escala conceitual, na qual a análise grafológica do gesto gráfico encontra o método Laban de análise do movimento e na escala individual do movimento do corpo dos participantes, atravessando para o domínio virtual por meio do sistema *MoCap*.

Palavras-chave: *Dança; Grafologia; Laban; MoCap; parceria interinstitucional*

As máquinas como membranas do biopoder e leituras de obras de Jean Tinguely

Miguel Alonso
GIIP/UNESP

Os dispositivos tecnológicos são membranas das atividades econômicas, sociais e culturais. Esta proposta de palestra surge da pesquisa "Máquinas e Emoções na Arte", mestrado em andamento associado ao grupo de pesquisa GIIP.

Nesta palestra se pretende abordar as obras do artista Jean Tinguely, tratando as máquinas industriais como símbolos do paradigma de um sistema tecnocientífico que se desenvolveu com o biopoder da era industrial (Michel Foucault), seguindo a linha de pesquisa do pós-humano apresentada pela pesquisadora Paula Sibila; e contextualizando dentro do panorama das artes visuais e das obras do artista mencionado.

Pensar como os artistas podem criar metáforas desenvolvendo um pensamento crítico sobre as mudanças dos meios técnicos tem se tornado presente em diversas linhas de pesquisa

do meio artístico. Referenciar a obra de Tinguely é uma proposta para discussão sobre diversos meios de interação entre meio ambiente e as subjetividades, uma discussão da tradição cartesiana entre o corpo e a mente que pode refletir novos pensamentos e interações entre distintas formas de conhecimento.

Palavras-chave: *Jean Tinguely; Máquinas; Biopoder; Corpo/mente*

cAt no Siggraph 2018 - Relato

Fernando Fogliano

GIIP E cAt/UNESP

Milton Sogabe

cAt/UNESP

Participação do cAt no *Art Gallery do Siggraph 2018*, com as obras *Sopro* e *Toque*. Informação das obras presentes no Art Gallery, com curadoria de Andrés Burbano, com o tema *Narrativas Originais*.

Palavras-chave: *Obra artística; Siggraph, Sopro; Toque; Narrativas Digitais*

18h-18h30

RELATO DAS OFICINAS

Corpo-Vetor

Carolina Berger & Paulo Costa

Ministrantes

Laboratório de investigação das poéticas do “corpo-vetor” a partir de pesquisas prático-teóricas em performance intermídia e visualização de imagens e sons utilizando sistemas hardwares-sofwares de captura de movimento e volumetria. CORPO-VETOR alia pesquisas do Laboratório de Poéticas em Performance Intermídia – Digital Self | MediaLab, da pós-doutoranda Carolina Berger (CAC – ECA/USP) com a pesquisa de doutorado Processos de Visualização na Realidade Expandida de Paulo Costa (CTR – ECA/USP).

A partir de uma revisão histórica da análise dos movimentos corporais em espacialidades técnico-maquínicas, os ministrantes conduzem participantes a experimentos com a corporalidade vetorizada e codificada em parâmetros sonoro visuais. Artistas-inventores como Étienne-Jules Marey, Loïe Fuller, Eadweard Muybridge, e trabalhos de artistas e coletivos contemporâneos como Stelarc e projeto StratoFyzika’s são analisados a partir de investigações em audiovisualidades performáticas digitais, onde acontece um sincretismo humano-maquínico em tempo real.

A anatomia corporal é analisada e (re)significada a partir de parâmetros estabelecidos nos exercícios pelos quais os processos subjetivos dos participantes tornam-se coletivos.

As respostas visadas trazem habilidades correlacionadas ao universo da criação performática: deslocamento espacial; vocabulários e léxico corporal; gesto e gestus. A estas habilidades são somados processos cognitivos nos âmbitos da observação do corpo no meio social e capacidade de reconhecer suas potencialidades expressivas e apropriação de ferramentas digitais.

O laboratório visa potencializar ferramentas utilizadas para apropriação e novos usos em solo-performance e dança-performance. O uso das tecnologias pessoais digitais cotidianas como celulares, notebooks, câmeras fotográficas digitais, tablets e outras tecnologias de interesse dos participantes, aliadas a softwares e hardwares de vetorização corporal, compõem o léxico do movimento e a anatomia da presença cênica.

Game Jam United: Game Design & Unity 3D

Gilles Pedroza Leite
Ministrante

Este curso tem como objetivo apresentar uma visão geral do processo de desenvolvimento de jogos digitais, com ênfase na especificação da estrutura, regras e interações que constituem o jogo e suas aplicações aliadas a utilização de realidade aumentada. Dentro do escopo do curso também está incluído uma apresentação de estudo de tópicos de programação, modelagem e renderização, visando fornecer ao aprendiz vivência do processo de projeto de um jogo digital.

Vida urbana, memória acústica e meios locativos

Julián Jaramillo Arango
Ministrante

A noção de memória acústica, discutida por Augoyard e Torge, incita a uma discussão sobre os modos de vivenciar e se relacionar com o som na cidade contemporânea. Nesta oficina os participantes esboçam coletivamente o design de um aplicativo para o smartphone que explora a memória acústica como mediadora entre a atividade afetiva do cidadão e as estruturas urbanas. Serão incorporadas técnicas de referenciação por satélite e se introduzirá aos participantes ao design de aplicativos para smartphone a partir do programa Pure Data.

Na primeira sessão a oficina convida a identificar a memória acústica como uma propriedade da percepção sonora, a partir de uma série de conceitos propostos pelos teóricos Jean François Augoyard e Henry Torge. Esses conceitos, ou efeitos, relacionam a memória e a vida urbana desde campos de referência como a acústica, a psicologia da percepção, a arquitetura, o design, a teoria musical do século XX, a arte sonora entre outras. Serão discutidos inicialmente efeitos evocativos gerais do som (Phonomnesis, Sharawadji, Synecdoche, Ubiquity) e posteriormente aqueles relacionados à memória como Anamnesis e Asyndeton).

Anamnesis é o efeito involuntário em que uma situação passada vem à consciência de quem escuta um sinal ou um contexto sonoro. Asyndeton é a tendência a subtração ou esquecimento da percepção e da memória, de um ou vários elementos sonoros que se fundem no fundo sonoro, como consequência do poder seletivo da escuta. Esta discussão é levada ao plano prático na segunda sessão ao explorar técnicas de geo-referenciação, onde o espaço vivenciado passa a ter uma codificação informacional baseada na localização por satélite. Os meios locativos funcionam como suporte para produzir vivências no lugar onde o espaço físico e o informacional se entrelaçam. Durante a oficina será realizado o esboço de um ou vários aplicativos para o celular em que as coordenadas de geo-referenciação de alguns lugares da cidade serão vinculados a materiais e processos sonoros previamente associados ao conceito de à memória acústica.

24-10-2018

QUARTA-FEIRA

EDA-USP

13h – 14h30

PALESTRA

Post-digital lutherie at the tangible music lab

Martin Kaltenbrunner

University of Art and Design Linz/ AT

Mediador: Fernando Fogliano ^{GIIP e cAt/UNESP}

Situated between art and technology, the design of digital musical instruments is an ideal experimentation field for art-based research. Tangible User Interfaces promise to provide a new approach to post-digital instrument design, which allows to reinterpret the physical value of well established cultural techniques and design patterns from traditional lutherie in combination with novel interaction design and digital processing. In the context of the "metamusic" PEEK project Reinhard Gupfinger develops musical instruments which are suitable for the cognitive and physical abilities of grey parrots, a research towards musical animal-machine interaction. Within the „embodied Gestures“ PEEK project Enrique Tomás explores the relationship of physical objects and musical gestures, which similar to the earlier "tangible scores" deals with the materiality of musical representations. In collaboration with Jens Vetter, Kaltenbrunner recently presented the „tquencer“ a novel tangible musical-instrument that continues the tradition of the „Reactable“, which was awarded with a Golden Nica at the Prix Ars Electronica in 2008.

Keywords: *human computer interaction; post-digital design; musical instruments*

14h30 – 15h

Coffee Break

MESAS

**Tema: dispositivos e processos de transmutação
entre sinais de diferentes naturezas**

Milton Sogabe ^{cAt/UNESP}

Mediador

15h – 16h30

MESA 5

Espacialidades flutuantes

Luisa Paraguai
Realidades/USP

Nesta apresentação, tomam-se os cheiros como elementos da poética, e, portanto, definidores dos modos operativos do fazer e dos diálogos entre as pessoas e as obras artísticas “smoke cloud” (2013-2015) de Peter de Cupere e “AIR smell of cities” (2010) de Hilda Kozári. Interessa-nos pensar sobre a natureza dinâmica, situacional e contextual do olfato, na medida em que sinalizar/indicar a certa distância uma determinada condição do ambiente. Conforma e forma um lugar, ainda que imprevisível, pois, como afirma Rodaway (1994, p.64, tradução nossa) “cheiros não oferecem cenas ou paisagens, como objetos organizados e estruturados a distância do observador. Mais do que isto, os cheiros estão presentes ou não, em variados níveis de intensidade e dependentes dos movimentos do ar”. Esta condição instável que confunde categorias e desafia limites, difícil de localizar e conter, evoca a constituição de espacialidades flutuantes – transitórias e em fluxo.

Palavras-chave: *cheiros; obras artísticas; olfato; espacialidades flutuantes*

Arte, estabilidade e ruptura do modernismo ao Zeitgeist da contemporaneidade

Fernando Fogliano
Daniel Malva
Melina Furquim
cAt/UNESP

Este estudo busca estabelecer uma relação entre a produção artística e o pensamento de sua época, considerando a função da arte na busca da permanência da espécie humana através de processos de ruptura e estabilidade. Aprofunda-se o conceito de experiência estética a partir de uma perspectiva neurocientífica para buscar estabelecer uma relação entre a construção da realidade e a configuração neuronal que emerge da interação com a arte.

Palavras-chave: *arte, produção artística, experiência estética, processos de ruptura e estabilidade, neurociências*

Sons e imagens do motor interior

Hosana Celeste Oliveira

Nicolau Centola

GIIP/UNESP

Alysson Mazoni

Engenharia Mecatrônica- UNICAMP

Neste artigo apresentamos o resultado parcial de um trabalho prático-colaborativo dedicado a criar modos de sonificação e de visualização da trajetória de um grupo de visitantes da 33ª *Bienal de Arte de São Paulo* a partir de coordenadas geostacionárias obtidas via smartphone. O trabalho surge como parte de uma ação integrada à obra *Outra 33 Bienal de São Paulo*, de autoria de Bruno Moreschi, cuja proposta é oferecer outras compreensões da 33ª Bienal de Arte de São Paulo para além do discurso oficial. Aristóteles inspira a ação —para ele, os movimentos ocorrem de acordo com os atributos do ser que se move a partir de quatro características: sua essência, qualidade e quantidade e segundo o lugar. Cada ser tem seu lugar próprio, e qualquer movimento natural representa uma busca por um lugar próprio motivado por um motor interior. Por outro lado, um motor exterior afasta o corpo de seu lugar natural e é, desta forma, violento e forçado. Para obter as trajetórias, são fornecidos para alguns visitantes um celular com um aplicativo que registra as informações dos seus sensores inerciais e de GPS. O dispositivo é carregado junto ao corpo durante o período que a pessoa visita à exposição, e registra todo o seu deslocamento, que é considerado o ponto inicial deste motor interior proposto por Aristóteles. As coordenadas geostacionárias (trajetória) geradas pelo aplicativo são correlacionadas a um conjunto de sons e imagens, que foram categorizados em função da velocidade, presença e mudanças de posição do visitante na Bienal. O resultado é apresentado em forma de arquivos sonoros ou visuais, que perfazem uma descrição não verbal da trajetória de um único indivíduo ou de um grupo deles. Como os sensores produzem informações complexas, sua combinação na forma de sons e imagens pode servir como uma representação multidimensional dos resultados dessas medidas.

Palavras-chave: *arte locativa; comportamento de movimento; sonificação e visualização; coordenadas geostacionárias; enação*

Alteridade como ferramenta de análise do cinema contemporâneo

Jorge Ribail Reyes González

GIIP/UNESP

Trata-se dum estudo que examina a noção de alteridade como ferramenta no processo de produção de filmes. Trata-se de uma indagação com metodologia qualitativa, que apresenta a elaboração e análise de um sistema de categorias e variáveis a partir da triangulação metodológica, teórica e disciplinar de diversos conteúdos vindos da filosofia, da semiótica e a teoria cinematográfica com referências a autores como Merleau Ponty, Emanuel Levinas

(1906 - 1995), Algirdas Julius Greimas (1917 – 1992) e Eisenstein (1898 – 1948). O resultado permite ratificar as complexidades envolvidas no cinema contemporâneo e pode servir como um instrumento eficaz tanto durante o processo de realização quanto na análise crítica de uma obra audiovisual já pronta. Esse trabalho forma parte da tese submetida pelo autor ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, do Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, para obtenção do título de Doutor em Artes sob a orientação da Profª Drª Rosangela da Silva Leote.

Palavras-chave: *Fenomenologia; Alteridade; Semiótica; Cinema*

16h30 – 18h

MESA 6

Dynamic Crossings

Loren Bergantini
Beatriz Murakami
Cássia Aranha
Realidades/USP

Dynamic Crossings é uma instalação interativa *site-specific* produzida pelo Grupo de Pesquisa Realidades (ECA/USP) para ocupar a cidade de Manizales/Colômbia durante a 16ª edição do ISEA (*International Symposium on Electronic Art*) em 2017. Durante os dias 11 a 18 de junho, QR codes fixados pela cidade registraram a presença de transeuntes curiosos nos arredores da torre *Herveo*, monumento histórico local. Há 750m do local onde a torre está erguida, simultaneamente, uma webcam captava os movimentos dos visitantes do espaço expositivo. Tanto as interações via QR code quanto via *webcam* alimentavam o sistema do *Dynamic Crossings*, influenciando, em tempo real, suas representações gráficas. O trabalho gerava padrões reticulares, reproduzindo computacionalmente a sombra da torre e seus diferentes ângulos de projeção durante o percurso do Sol no céu de Manizales. Linhas, luzes e sombras se cruzavam no espaço urbano, relacionando presenças reais e virtuais, representação gráfica e materialidade arquitetônica. Este artigo tem como objetivo evidenciar o processo criativo coletivo adotado na criação da obra e analisar os resultados estéticos e poéticos obtidos com sua instalação.

Palavras-chave: *instalação interativa; processo criativo; arte urbana; arte e tecnologia*

Projeto Symbiosis

Roberta Carvalho
cAt-UNESP

O projeto *Symbiosis* (iniciado em 2007) consiste numa série de ações de projeção de imagens videográficas e fotográficas em copas de árvores e vegetações em diversos espaços de

idades, comunidades, áreas verdes, florestas. A proposta deste projeto vai muito além da utilização da árvore como um anteparo para uma imagem, e leva ao extremo o nome que o designa, propõe-se a fazer uma simbiose com o local onde transita, geralmente beiras de rio de comunidades ribeirinhas amazônicas no Estado do Pará, como na ilha do Combú entre outras localidades.

Palavras-chave: *Vídeo; fotografia; simbiose; projeção em árvore; cidade; floresta*

Orchis Food Truck

Suzete Venturelli

(GIIP/IA – UNESP e Medialab/UNB)

Artur Cabral Reis

Prahlada Hargreaves

Nycacia Desmondes

Tainá Martins

Medialab/UNB

O Termo *Orchis*, que significa testículos, foi usado pela primeira vez por Theophrastus (c. 372: 287 a.C.), filósofo grego, discípulo de Aristóteles. No Laboratório de pesquisa em arte computacional da Universidade de Brasília (Medialab/UnB) estamos desenvolvendo um projeto artístico, no qual uma linda Orquídea controla uma impressora de chocolate 3D, ou seja, simbolicamente controla a natureza artificial — denominada atualmente como tecnologia, para entrar em comunicação com os humanos. Na primeira versão da orquídea controlando a tecnologia seus sinais são transmitidos, e num processo de visualização, o espectador percebe que ocorre uma correlação com as impressões. A nova versão tem por objetivo montar uma impressora 3D Chocolate. Para a sua concretização formal foi necessário estruturar a partir da tecnologia *open source* atual de impressão 3D, sua adaptação para a impressão de informações em forma de chocolate. Para a primeira versão, com a equipe e apoio de professores engenheiros especializados, foi possível a implementação do sistema atual. A nova proposta tem como referência, nossa própria experiência na montagem de uma impressora 3D criada a partir da filosofia de hardware e software livre. Vídeo da segunda versão pode ser visualizado em: <https://m.youtube.com/watch?v=eGoy-lZDkbM>

Palavras-chave: *Arte computacional; arte e tecnologia; visualização*

Factors 5.0: projetos curatoriais e práticas expositivas

Nara Cristina Santos

GIIP/UNESP e LABART/UFMS

O Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul foi iniciado em 2014 com o objetivo de promover a arte digital no Estado por uma iniciativa do grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq e LABART/UFMS. A cada ano sob uma temática diferente, o FACTORS

traz artistas nacionais e internacionais que desenvolvem projetos no campo da arte, ciência e tecnologia em diversas linguagens. Desde a primeira edição, o Festival é proposto a partir de uma curadoria compartilhada, envolvendo pesquisadores da área, e de práticas expositivas que são realizadas em equipe, por estudantes de pós-graduação e graduação integrantes do LABART. As duas primeiras edições do evento abordaram de maneira ampla a arte digital, e a partir de 2016, as seguintes temáticas: neurociência e arte (2016), bioarte (2017), bioarte e sustentabilidade (2018). Desde 2017, a curadoria do FACTORS é feita em conjunto entre a Universidade Federal de Santa Maria e a Universidad Nacional Tres de Febrero (UNTREF). Neste mesmo ano, o evento integrou a BIENALSUR.

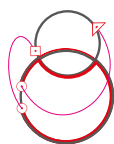
Palavras-chave: *Curadoria Compartilhada; modos expositivos; arte digital; festivais*

18h

LANÇAMENTO DO E-BOOK:

**ANAIS DO 5º ENCONTRO INTERNACIONAL DE GRUPOS DE PESQUISA:
REALIDADES MISTAS & CONVERGÊNCIAS ENTRE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

Organização: Grupo de Pesquisa Realidades – São Paulo: ECA-USP, 2018.



ENCONTRO INTERNACIONAL DOS GRUPOS DE PESQUISA

REALIDADES MISTAS & CONVERGÊNCIAS
ENTRE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Programação

Programação dia 1

2ª-feira. 22-10-2018	
13h – 14h 30	Palestra de Gonzalo Sebastián Aguirre <small>Universidad de Buenos Aires/ AR</small> <i>La mecanología como membrana entre norma y valor: El aura de los objetos técnicos a la luz del pensamiento tecno-estético de Gilbert Simondon</i> Mediadora: Carolina Peres <small>GIIP/cAt - UNESP</small>
14h 30 – 15 h	Intervalo
Mesas	<i>Tema</i> As contingências, intersecções e acessos de processos relacionados com as realidades mistas. Mediadora: Rosangella Leote <small>GIIP - UNESP</small>
15h – 16h 30	MESA 1 <ol style="list-style-type: none">Sobre Processos e Imagens: Articulações e Atravessamentos Carolina Peres <small>GIIP/cAt - UNESP</small>Contra Cegueira da Ordem Estabelecida Aline Renner, Bruna Mayer e Clayton Policarpo <small>Realidades-USP</small>Escutas do cotidiano na cidade Mirian Steinberg <small>cAt-UNESP</small>Sala dos Milagres Agda Carvalho <small>GIIP/UNESP e Anhembi Morumbi</small>, Clayton Policarpo, e Sergio Venancio <small>Realidades - USP</small>; Edilson Ferri <small>GIIP - UNESP</small>; Daniel Malva <small>GIIP e cAt/UNESP</small>; Miguel Alonso <small>GIIP - UNESP</small>
16h 30 – 18h	MESA 2 <ol style="list-style-type: none">Temporalidades da arte interativa Cleomar Rocha <small>GIIP-UNESP E Media Lab / Br</small>Sistemas de neurofeedback baseados em registros de sinais Antônio Pereira Jr <small>GIIP/IA - Unesp e Neuroplasticidade e Cognição/UFPA</small>Tecnoperformance e Instalação: possibilidades emergentes de produção artística com Drones Rosangella Leote <small>GIIP - UNESP</small> e Caio Cavalhieri <small>GIIP - UNESP e CT/Geo - IPT</small>Vidro A 45 Graus: Das Trucagens De Da Vinci Às Soluções Para Realidades Mistas Cláudio Yutaka <small>GIIP - UNESP</small>
18h	Abertura exposição

3ª-feira. 23-10-2018

13-14h30	Palestra de Philippe Pasquier <small>Simon Fraser University/ CA</small> Advances and implications of Creative AI <i>Mediadora: Lali Krotoszynski</i> <small>Realidades - USP</small>
14h30 - 15h	Intervalo
Mesas	<i>Tema</i> As aplicações da inteligência artificial que promovem situações em que humano e máquina tornam-se cada vez mais imbricados Mediadores: Silvia Laurentiz/Marcus Bastos <small>Realidades - USP</small>
15h – 16h30	MESA 3 <ol style="list-style-type: none">Arte, Inteligência Artificial e Criatividade. Sergio Venancio <small>Realidades - USP</small>Arte transviada de código aberto Tiago Rubini <small>cAt-UNESP</small>Inteligência Artificial e a algoritmação da Vida Gustavo Lemos <small>GIIP - UNESP</small>A relação de causalidade na criação artística em que figuram o <i>clinamen</i> e sua lógica de atuação no caos Livia Mara Botazzo França [Limabo] <small>GIIP/UNESP</small>
16h 30 – 17h 45	MESA 4 <ol style="list-style-type: none">Laboratório Autograph: o corpo na letra/ a letra no corpo Lali Krotoszynski <small>Realidades/USP</small>As máquinas como membranas do biopoder e leituras de obras de Jean Tinguely Miguel Alonso <small>(GIIP/UNESP)</small>cAt No Siggraph 2018 - Relato Fernando Fogliano <small>GIIP e cAt/UNESP</small> e Milton Sogabe <small>cAt-UNESP</small>
17h 45 – 18h 30	Relatos das Oficinas

4ª-feira. 24-10-2018

13-14h30	<p>Palestra de Martin Kaltenbrunner <small>University of Art and Design Linz/ AT</small> Post-Digital Lutherie at the Tangible Music Lab Mediador: Fernando Fogliano <small>GIIP e cAt/UNESP</small></p>
14h 30 – 15h	Intervalo
Mesas	<p><i>Tema</i> Dispositivos e processos de transmutação entre sinais de diferentes naturezas Mediador: Milton Sogabe <small>cAt/UNESP</small></p>
15h – 16h30	<p>MESA 5</p> <ol style="list-style-type: none"> Espacialidades Flutuantes Luisa Paraguai <small>Realidades/USP</small> Arte, estabilidade e ruptura do modernismo ao Zeitgeist da contemporaneidade Fernando Fogliano, Daniel Malva e Melina Furquim <small>cAt-UNESP</small> Sons e Imagens do motor interior Hosana Celeste Oliveira, Nicolau Centola <small>GIIP - UNESP</small> e Alysson Mazoni <small>Engenharia Mecatrônica - Unicamp</small> Alteridade como ferramenta de análise do cinema contemporâneo Jorge Ribail Reyes González <small>GIIP - UNESP</small>
16h 30 – 18h	<p>MESA 6</p> <ol style="list-style-type: none"> Dynamic Crossings Loren Bergantini, Beatriz Murakami e Cássia Aranha <small>Realidades/USP</small> Projeto Symbiosis Roberta Carvalho <small>cAt-UNESP</small> Orchis Food Truck Suzete Venturelli <small>GIIP e Medialab/Unb</small>, Artur Cabral Reis; Prahlada Hargreaves; Nycacia Desmondes e Tainá Martins <small>Medialab/Unb</small> Factors 5.0: Projetos Curatoriais e Práticas Expositivas Nara Cristina Santos <small>GIIP e Labart</small>
18h	<p>Lançamentos do ebook Anais do 5º Encontro Internacional de Grupos De Pesquisa: Realidades Mistas & Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia</p>

