

PROSPECÇÕES AFETIVAS

EM TEMPOS DE PANDEMIA

curadoria:
Artur Cabral



Universidade de Brasília

MEDIA
LAB/UNB

AARTE
NOSSA EM ARTE
NOS TEMPOS DO COVID-19



VIS
DEPARTAMENTO DE
ARTES VISUAIS

PROSPECÇÕES
AFETIVAS

EM TEMPOS DE PANDEMIA

prospeccoesafetivas.medialab.unb.br

PROSPECÇÕES AFETIVAS

EM TEMPOS DE PANDEMIA

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

REITORA

Márcia Abrahão Ribeiro

VICE-REITOR

Enrique Huelva

INSTITUTO DE ARTES/DIREÇÃO

Fátima Aparecida dos Santos

COORDENAÇÃO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Emerson Dionísio Gomes de Oliveira

COORDENAÇÃO DO MEDIALAB/UnB

Antenor Ferreira

DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS/CHEFIA

Rosana Andrea Costa Castro

COORDENAÇÃO DA EXTENSÃO VIS

Cinara Barbosa

PROSPECÇÕES AFETIVAS | COMISSÃO ARTÍSTICA:

Artur Cabral

Joenio Costa

Tainá Luize Martins

Nycacia Delmondes

Suzete Venturelli

Antenor Ferreira

Design Gráfico

Artur Cabral

Esta publicação está licenciada sob Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). Para visualizar uma cópia desta licença, visite creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

P966 Prospecções afetivas : em tempos de pandemia [recurso eletrônico] / curadoria: Artur Cabral. _ Brasília : Universidade de Brasília, 2020.
43 p. : il.

Formato PDF.

Modo de acesso: World Wide Web.

ISBN 978-65-86503-06-7 (e-book).

1. Artes. 2. Arte digital. I. Cabral, Artur.

<sumário>

| | | | |
|-----------|---|-----------|---|
| 07 | Prospeções Afetivas <i>Artur Cabral</i> | 38 | ArvoresMaps <i>Suzete Venturelli</i> |
| 10 | O que afetamos e o que nos afeta? <i>Suzete Venturelli</i> | 40 | PoemAPP Covid-19 <i>Labfront</i> |
| 12 | Your digital fingerprint <i>Nick Briz</i> | 42 | Abertura: Livecoding <i>Joenio Costa</i> |
| 14 | White Page Gallery/s <i>White Page Gallery</i> | | |
| 16 | WEBZ <i>Hamilton Greene</i> | | |
| 18 | Parla <i>Guto Nóbrega</i> | | |
| 20 | Ovo de uma nova civilização: Homenagem a Abraham Palatnik <i>Alexandre Rangel</i> | | |
| 22 | Ori.0.0.6 <i>Teófilo Augusto</i> | | |
| 24 | Meta Image 01 <i>Marck Al</i> | | |
| 26 | Later Date <i>Lauren Lee Mccarthy</i> | | |
| 28 | lamentos_urbanos <i>Artur Cabral</i> | | |
| 30 | _iN_bROWSErSTAYS iN bROWSER <i>Zsolt Mesterhazy</i> | | |
| 32 | mazeoflife <i>ICON</i> | | |
| 34 | @griteseries <i>Raquel Kogan, Rejane Cantoni e AYO Cultural</i> | | |
| 36 | Expire <i>Ive Rubini</i> | | |

prospecções afetivas

Artur Cabral

Como a arte computacional tem se posicionado nesses tempos de pandemia? Como vamos lidar com questões de cooperação, não mercantilização da arte, apropriação de tecnologias digitais e de comunicação em tempos de pós-pandemia?

Foi pensando nessas questões que emergiu a web-exposição de arte interativa *Prospecções Afetivas*: Em tempos de pandemia. Em parceria com o laboratório de novas mídias Medilab/UnB e com o apoio do projeto *Ações em Arte* do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília, a exposição traz afeições que surgem nas diferentes propostas artísticas, as quais passam pelas percepções sensoriais de cada artista neste período de pandemia e isolamento social.

É evidente que a comunicação humana está continuamente em transformação, os códigos e linguagens estão em um processo constante de mutação a cada segundo, a transposição da arte dos meios tradicionais para o digital é um exemplo disso. O caráter poético dos objetos artísticos computacionais expostos aqui, compõem um vetor privilegiado para a explicitação de uma crítica reflexiva sobre as práticas ligadas a tecnologias e ao enfrentamento da pandemia no contexto global e particular de cada artista. A liberdade do artista, somada às técnicas procedentes da computação, cria um campo fértil, onde há uma possibilidade de pensar um diálogo entre tecnologia, arte e natureza.

Esses campos computacionais apresentados aqui se opõem ao caráter tecnosolucionista das novas tecnologias web, pois valem-se da poética como ferramenta sensível para avaliar e refletir sobre a nossa condição de humano e as nossas relações neste momento delicado de pandemia o qual nos encontramos.

Nesse espaço virtual criam-se "janelas" para uma abertura mais ampla entre arte e a internet, as quais podem irradiar resultados dinâmicos, sensíveis e inesperados. São nessas janelas, ou melhor portas, que o usuário é convidado para entrar em um mundo de interações e transformações afetivas. É nesse lugar onde reside o serendipismo maquínico e a interface poética/afetiva computacional.

O que afetamos e o que nos afeta?

Suzete Venturelli

É na relação de forças entre arte e sociedade, numa conjunção e acoplamento entre signo e poder, que se combinam com uma filosofia da resistência pelo afeto. A proposta dessa exposição são afeições que surgem nas diferentes propostas artísticas, muitas das quais percebidas nas sensações midiáticas que estão disponíveis na atualidade, mas também na passagem pelas percepções sensoriais de cada obra exposta aqui. A curadoria buscou atrair forças ao invés de reproduzir e inventar formas de arte. Essa proposta, também, se distancia do assédio que continuamos recebendo das mídias digitais interativas, para que continuemos consumindo, para salvar o capitalismo tardio. Nossas casas não são mais somente espaços de convivência familiar. Estamos vivendo um novo ciberespaço, além do que já foi imaginado pela ficção científica e que encontramos na literatura. No re-design de um novo espaço de colaboração, no qual podemos nos encontrar para compartilhar ideias com arte, design e tecnologia é que a exposição intitulada *Prospecções Afetivas* apresenta aventuras insurgidas em tempos de pandemia.

YOUR DIGITAL FINGERPRINT

Nick Briz <2018>

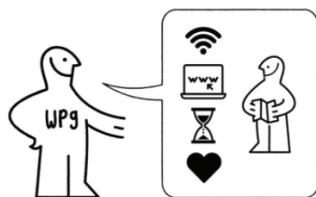
Your digital fingerprint é composto de pequenos pedaços de seus dados pessoais. Essa digital única e controlada por dados está atualmente na posse de inúmeras entidades corporativas. Essa obra de arte é uma representação visual da sua impressão digital e usa os mesmos dados que essas empresas. Ele foi criado para servir como um lembrete de que nunca somos verdadeiramente anônimos on-line e, assim como você tem direito à privacidade, tem o direito de saber quando e como essa privacidade está sendo violada. Entender como funcionam os métodos de rastreamento digital não deve ser um domínio exclusivo daqueles que buscam capitalizar sua atividade na web. Este trabalho dá visibilidade a uma técnica de rastreamento amplamente usada, mas raramente discutida, uma impressão digital do seu navegador. (BRIZ, N., & D'ARNAULT, C. (2018). This is Your Digital Fingerprint, n. 2, in thedisconnect.co)



Your Digital FINGERPRINT{Nick Briz <2018>}

White Page gallery/s

**WHITE
PÄGE
GÄLLERY/S**



are influences society through its practices

The White Page gallery is a new culture for art curatorial practices based on the values such as

sharing, caring, openness, hospitality and inclusivity. The White Page gallery/s are a distributed and decentralised community and network made of independent online galleries in the format of Web Page hosted on the websites of artists, curators, academics, festivals and other art and cultural operators and aficionados. The White Page gallery is a concept happening every time someone or a group of people opens a WPG on their/his website dedicating a web page to others's exhibitions and art projects. The White Page gallery happens every time a connection and a collaboration are established between a host and a guest. The WPG's host offers a space and the setting up. The WPG's guests offer the art contents every host of the WPG has their/his own rules for their own gallery.

where private spaces become common spaces

⚠ WHITE PAGE GALLERY/S IS MUCH MORE ⚠

READ ABOUT WHITE PAGE GALLERY/S ON MEDIUM
"WHITE PAGE GALLERY/S - ART CURATING AND HUMAN
VALUES"

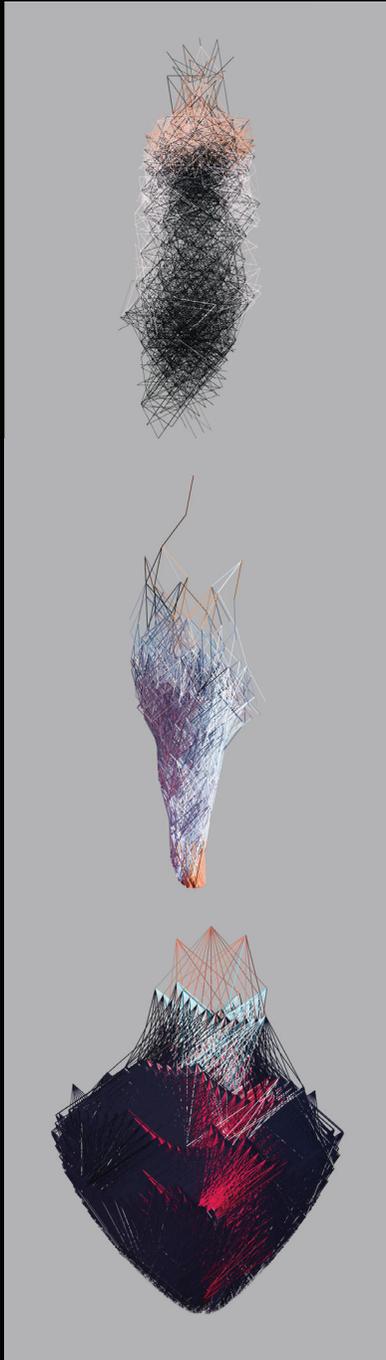
WPG/S ON MEDIUM

White Page Gallery/s

White Page Gallery <2020>

A White Page Gallery/s é uma rede de arte descentralizada e distribuída nascida em junho de 2019: é uma rede on-line para compartilhamento artístico composta por artistas, curadores, universidades, festivais e operadores culturais que hospedam obras de forma independente em seu site e sem o objetivo de obter lucro com obras e projetos realizados e contando com curadoria de terceiros.

O experimento baseia-se em uma nova forma de prática e cultura curatorial, na qual o prazer da arte é reinventado graças à internet e às páginas da web, e principalmente à participação e colaboração ativas dos participantes. A White Page Gallery concentra-se no valor social da curadoria artística como pressuposto: a rede WPG/s, baseia-se em valores como solidariedade, hospitalidade, inclusão, altruísmo e apoio mútuo. Uma característica distintiva da (s) Galerias(s) White Pages é a ausência de hierarquias, porteiros e vaidade: todos aqueles que fazem parte da rede têm, de fato, capacidade total e independência para tomada de decisão com relação aos métodos, tempos e projetos artísticos que eles optarem por exibir em seus espaços online. O foco é, portanto, deslocar o trabalho e prática do artista para a comunidade.



WEBZ

Hamilton Greene <2020>

O WEBZ explora a relação entre o que vemos e o que percebemos através de formas digitais generativas. Isso é feito ao capturar imagens do mundo real e computar novas formas representativas digitalmente. Foi escrito em Python, alavancando fortemente as bibliotecas gráficas OpenCV e PIL.

PARLA

Guto Nóbrega <2009>



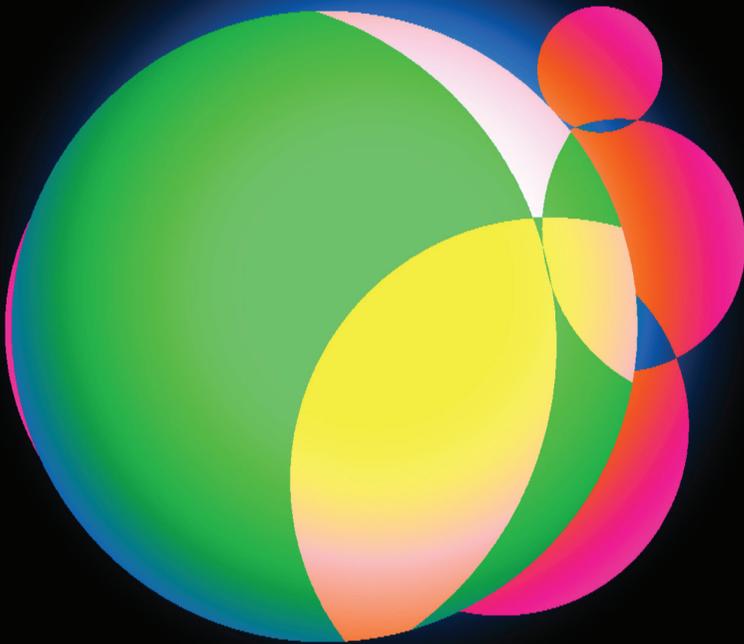
Parla é um sistema interativo para a “animação” de um corpo virtual. O corpo virtual responde aos níveis de energia sonora capturados por um microfone. Um algoritmo analisa a entrada de som como variáveis dinâmicas para a criação de uma entidade digital. O corpo virtual é composto por um grupo de doze partes do corpo organizadas verticalmente para criar um indivíduo. Cada parte pertence ao corpo de diferentes pessoas armazenadas na memória do sistema. Esse indivíduo, encontrado em um estado de metaestabilidade, mudará sua forma / identidade trocando suas partes em resposta ao nível de som produzido por um espectador ou outro estímulo audível presente em seu meio. Essa obra de arte era como uma arte em rede, pois o ciberespaço parece ser o melhor lugar para essa entidade virtual viver e mudar sua identidade múltipla. Esse corpo não é pensado como ideal, mas como possível. Embora mantenha em sua memória de silício registros de sua identidade física, é do diálogo entre o espectador e o corpo virtual que emerge um novo indivíduo.

PARLA{Guto Nóbrega <2009>}

Ovo de uma nova civilização: Homenagem a Abraham Palatnik

Alexandre Rangel <2020>

A obra é um sistema computacional audiovisual que desenvolve graficamente imagens de círculos que se permeiam e orbitam entre si, em um balé infinito de causa e efeito e mutação. Uma homenagem ao artista brasileiro Abraham Palatnik (1928-2020), pioneiro da arte cinética, em movimento, que passou este ano para o mundo espiritual. Desenvolvido com a linguagem de programação Hydra/JavaScript.



Ovo de uma nova civilização: Homenagem a
Abraham Palatnik{Alexandre Rangel <2020>}

ORI.0.0.6

Teófilo Augusto <2020>

O Origami é uma técnica milenar japonesa de dobradura de papel que se difundiu no mundo todo. Por meio de técnicas como vincos, cortes e dobras internas e externas pequenos bichos, utensílios e até figuras mitológicas surgem. Então como seria se essas dobras tivessem movimento ligados aos movimentos do corpo humano? Assim, pontos de origamis são ligados à membros humanos reconhecidos por sensores de movimento. Neste ponto do desenvolvimento ainda estão sendo exploradas as técnicas de animação que dariam a movimentação de um objeto feito de papel e no mundo virtual.



ORI.0.0.6{Teófilo Augusto <2020>}

META IMAGE 01

Marck Al <2019>

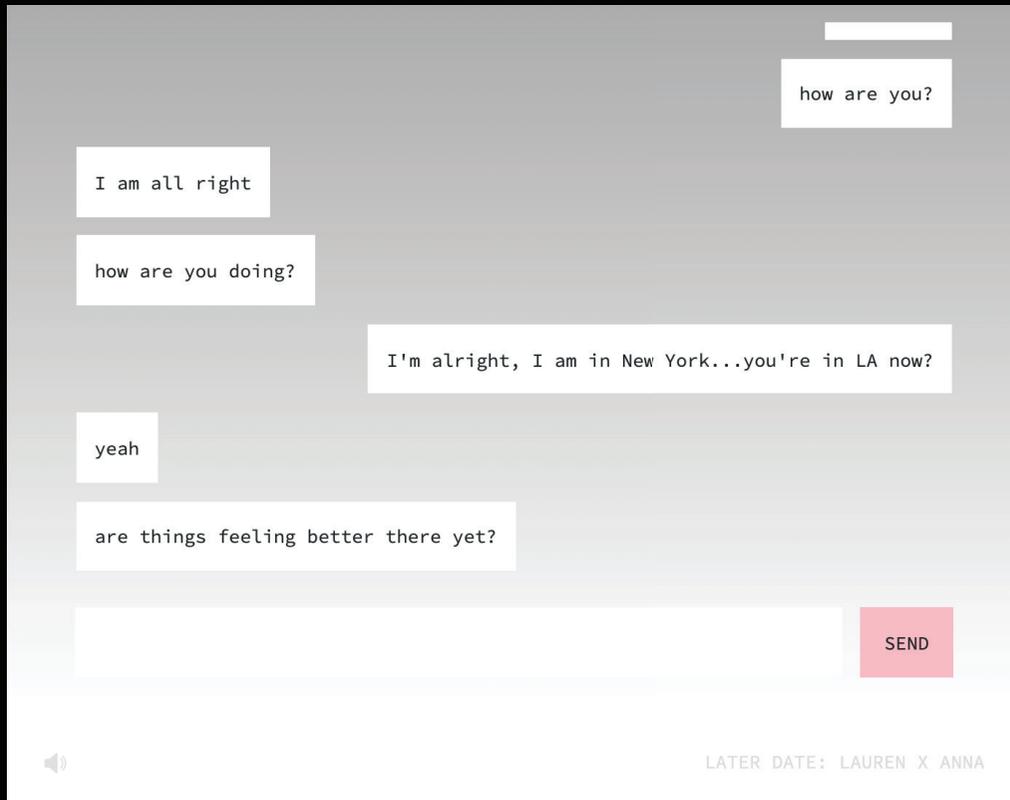
Meta Imagem 01 (MI-01) é o primeiro projeto de uma série de trabalhos dedicados em visualizar a relação entre os dados e o espaço urbano. Nele a atividade da redes sem fio são mapeadas e co-relacionadas com a atuação individual no espaço urbano afim de discutir noção de atividade de dados, privacidade e distribuição da infraestrutura de informação e comunicação das cidades.



META IMAGE 01 {Marck Al <2019>}

LATER DATE

Lauren Lee McCarthy <2020>



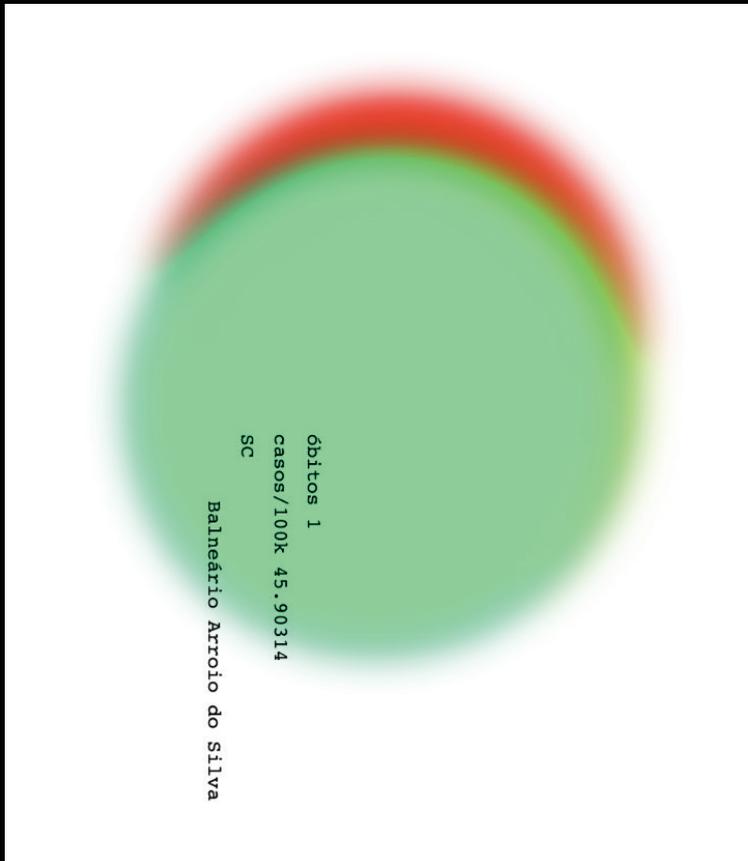
Acho que um dia poderemos sair novamente. Honestamente, estou fantasiando sobre esse dia. Vendo você. Estendendo a mão e tocando. Respirando, conversando, qualquer coisa realmente. Este é um desempenho em duas partes. No primeiro, conversaremos. Vamos imaginar juntos nosso encontro. Para onde iremos, o que diremos, o que faremos. Este futuro script será salvo. Um dia, quando nos for permitido novamente, você receberá um email com esse script e uma solicitação para atender conforme o planejado. Isso fará parte da performance.

LATER DATE{*Lauren Lee McCarthy <2020>*}

LAMENTOS_URBANOS

Artur Cabral <2020>

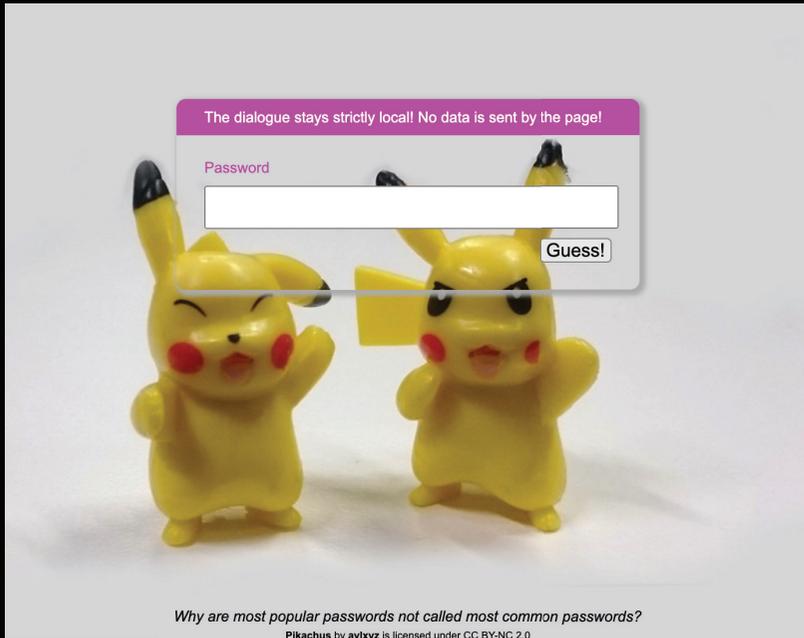
Lamentos_urbanos se estrutura no âmbito de reflexões que emergem neste momento de pandemia. A obra traz uma singular visualização e sonorização dos dados referente à quantidade de infectados e óbitos relacionados ao novo coronavírus nos municípios brasileiros. Essa aplicação atualizada em tempo real é uma investigação do sensível, como resposta perante o momento atual, que nos coloca num conjunto de medo e incertezas. E não seria possível sem os dados de boletins informativos e casos do coronavírus por município diariamente publicado e revisado por Álvaro Justen e dezenas de colaboradores (brasil.io).



LAMENTOS_URBANOS{Artur Cabral <2020>}

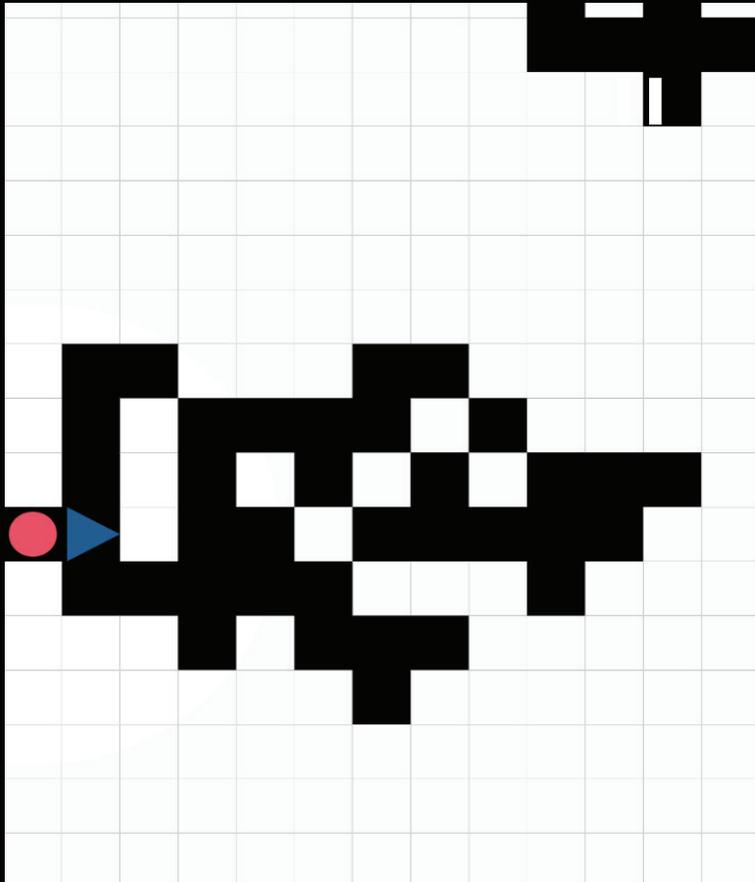
`_IN_BROWSERSTAYS IN BROWSER`

Zsolt Mesterhazy <2020>



`_IN_BROWSERSTAYS IN BROWSER`{Zsolt Mesterhazy <2020>}

A peça dita uma interação, pedindo uma senha. Por implicação, o dilema tempera o debate entre os dois Pikachus em segundo plano. Somente quando o criptógrafo entra com palpite correto é que a página segue em frente. - Mas deixe-me parar aqui para salientar que o navegador faz todas as verificações localmente, nada inserido é enviado a lugar algum. - Para reafirmar que adivinhou a senha, um emoji de "surpresa leve" aparece e, se clicar nele, se transforma em um emoji "tímido" e a página continua resmungando sobre a diferença entre os dois adjetivos. Depois disso, alguns aspectos interessantes são descartados apenas para desviar a história de um dispositivo, mostrando um cartão de QR code. Enquanto se avança, uma foto apresenta dois homens na praia de Ipanema, eles são vendedores ambulantes de cadeiras de sol e guarda-sóis vestidos com uniforme de propaganda de suco de fruta. Os dois homens estão claramente envolvidos em uma troca sobre os cartões de QR code que o vendedor ambulante tem naquele momento.



MAZEOFLIFE

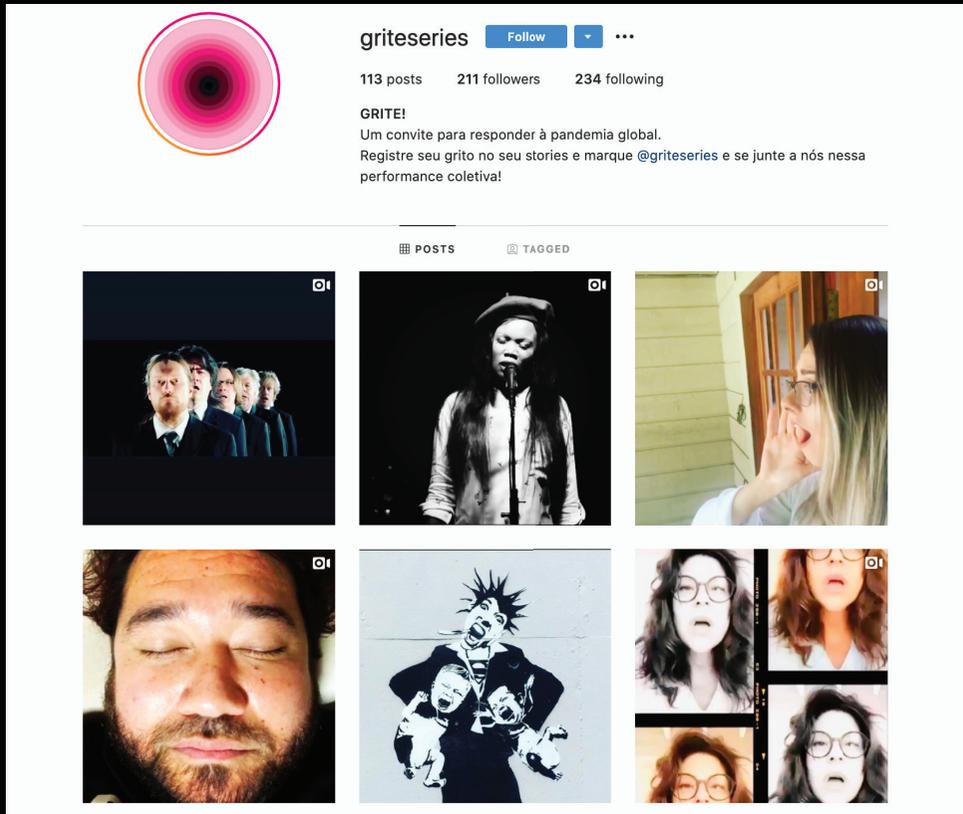
*ICON{Francisco de Paula Barretto,
André Gomes Bahiense,
Fellipe Narde Oliveira da Hora,
Ramon Lago Alves Freire e
Victor Calazans Ramo} <2020>*

Maze of Life é um gamearte que se debruça sobre estas questões, propondo ao jogador que encontre a saída em um labirinto gerado através da evolução de autômatos celulares baseados no Game of Life, uma homenagem póstuma ao Conway. Durante o percurso o interator possui um campo de visão limitado, proporcional ao grau de transparência e a quantidade de dados disponíveis sobre os casos do coronavírus na região do jogador. Durante a sua caminhada o jogador pode encontrar outros agentes inteligentes que se deslocam no labirinto e são oriundos dos dados georreferenciados em tempo real do Twitter. Do ponto de vista sonoro, a trilha do jogo foi composta utilizando sons baseados na vida cotidiana pré-isolamento social e é processada de maneira dinâmica através do comportamento do jogador.

MAZEOFLIFE{ICON <2020>}

@GRITESERIES

Raquel Kogan, Rejane Cantoni
e AYO Cultural<2020>



O @griteseries deriva de especulações sobre possibilidades narrativas de grandes coleções de mini-performances veiculadas em mídia social. O resultado, que a princípio conecta estranhos através de suas performances, visa elaborar um novo modo de colaboração e produção criativa em escala universal; um mega-documentário realizado por centenas ou milhares de participantes, sem roteiro e sem diretor. Gritos podem ser realizados por qualquer criatura que possua pulmões, incluindo humanos. Uma obra composta de contribuições de milhões de pessoas pode demonstrar que nenhum GRITO soa como outro; à medida que as contribuições preenchem a tela, diferenças sonoras, visuais e culturais se tornam evidentes. @griteseries foi concebido durante o isolamento físico e social, para Instagram. Está desenhado para expandir em escala global, propagar em múltiplas plataformas, assumir diferentes renderings e formatos de exibição.

@GRITESERIES{Raquel Kogan, Rejane Cantoni e AYO Cultural
<2020>}

EXPIRE

Ive Rubini <2020>

Expire é um código em JavaScript de comandos básicos que permite registrar frases, reflexões, cantorias e movimentos respiratórios em formas geométricas abstratas. Para interagir, basta falar ao microfone do computador. Com o clique do mouse também são geradas formas moduladas pela emissão de sons. O trabalho discute formas alternativas de expressão verbal, tornando a comunicação sonora uma ferramenta de criação artística visual. Foi feito a partir de práticas coletivas com o grupo Programação Recreativa, mediado pelo artista Diego de los Campos durante a quarentena do COVID-19.



LAMENTOS_URBANOS{Ive Rubini <2020>}

ARVORESMAPS

Suzete Venturelli <2020>



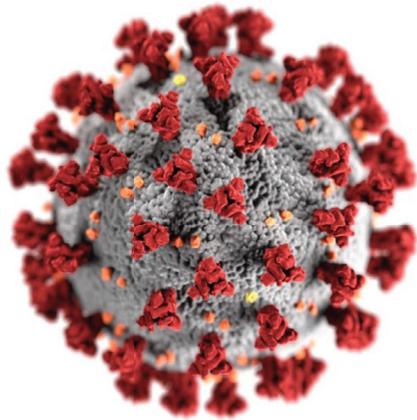
ARVORESMAPS{Suzete Venturelli <2020>}

Árvore Mapa. A arte generativa não é programação nem arte. É ambas e nenhuma dessas coisas. A programação é uma interface entre humano, natureza e máquina; Nessa obra a proposta apresenta um sujeito emocional, definição altamente subjetiva e desafiadora. Arte generativa é o ponto de encontro entre a ideia de se apropriar de processos matemáticos e subvertê-los para criar resultados ilógicos, imprevisíveis e expressivos. Arte generativa é como uma árvore; mas suas sementes programadas e eletrônicas, em vez de solo e água. É uma propriedade emergente do mais simples dos processos: Decisões algorítmicas. A arte generativa nesse trabalho apresenta o orgânico computacional.

POEMAPP COVID-19

LabFront{Pablo Gobira e Antônio Mozelli}
<2020>

O PoemAPP "Covid-19" foi desenvolvido por Pablo Gobira e Antônio Mozelli, membros do [Laboratório de Poéticas Fronteiriças](<http://labfront.tk>). Este é o PoemAPP "Covid-19", um poema digital em realidade aumentada. Instalando o aplicativo em seu smartphone com sistema operacional Android, você poderá ver e interagir com o poema.



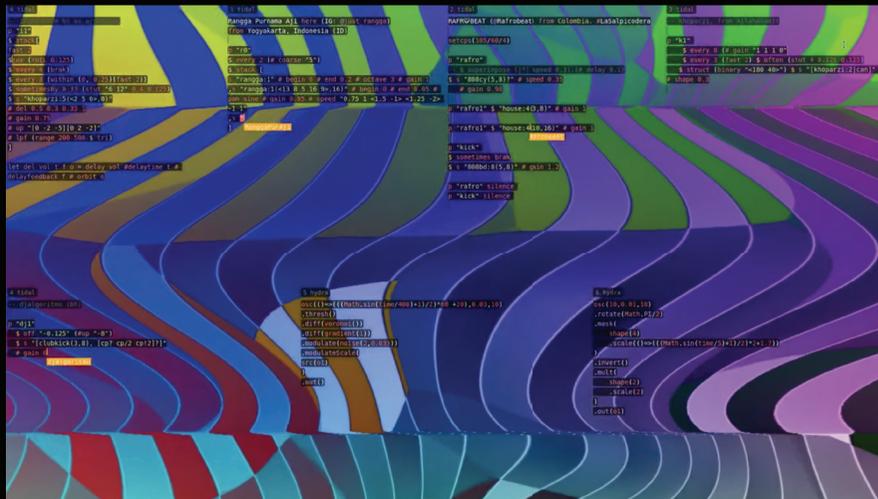
POEMAPP COVID-19{LabFront <2020>}

ABERTURA : LIVECODING

Joenio Costa

Performance de live coding realizada por artistas do cenário Brasileiro e Internacional, dos grupos Algorave Brasil e CLiC, envolvendo artistas com perfis diversos, entre músicos profissionais, engenheiras de software, artistas plásticos, doutores em arte, pesquisadoras e pesquisadores das diversas áreas do conhecimento, indo de apresentações com músicas de apelo pop, até o puro ruído experimental, passando por imagens e visuais transformadas ao vivo até estruturar gemétricas renderizadas por computador e ondas de som produzidas com joysticks de video-game, tudo sendo feito com programação ao vivo através de técnicas de live coding, uma forma de performance artística e uma técnica criativa centrada na escrita de código-fonte e no uso de programação interativa, improvisada, frequentemente aplicada na criação de sons e imagens digitais, sistemas de luzes, dança improvisada e poesia.

<<https://colectivo-de-livecoders.gitlab.io/>>
<<http://algoravebrasil.ml/>>



frame da live de abetura
(disponível em https://youtu.be/w7gd_KT4U9U)

- {<00:00:00> Pietro Bapthysthe (PE)
- <00:20:37> Alexandre Rangel (DF)
- <00:38:14> IG noto (AR, IN, CO, ID, BR)
- <01:00:34> djalgoritmo (DF)
- <01:09:31> Beise (MG)
- <01:29:42> Thales Grilo (DF)
- <01:51:56> Gil Fuser (SP)}

PROSPECÇÕES AFETIVAS

EM TEMPOS DE PANDEMIA



Universidade de Brasília