



FESTIVAL DE ART E TECNOLOGIA

Festival de Arte e Tecnologia de Atibaia 2016

Textos

Festival de Arte e Tecnologia de Atibaia.....	4
O que é um catálogo vivo?.....	9
O Afeto na Era de Sua Reprodutibilidade Digital	14

Projetos

Espectros	18
1+1=3	22
XOXOXOLOLOLOL	35
Incubadora de Artistas	42

Pessoas

Cybelle Oliveira	46
Josy Panão	47
Juliana França	48
OHMS	49
Mateus Knelsen	50
Paloma Oliveira	50
Thiago Hersan	51



Festival de Arte e Tecnologia de Atibaia

Josy Panão e Paloma Oliveira

Como a tecnologia nos afeta e pode nos tornar mais sensíveis em nossas relações cotidianas? Que lugar ela ocupa em nossas vidas? E o que a arte tem a ver com tudo isso?

Além de ocupar um lugar concreto na realidade, a tecnologia povoa e, muitas vezes, tumultua nosso imaginário, atingindo diretamente nossos corpos, que parecem amortecidos diante de tantas variações e velocidades de transformações, inquietações e fabulações criativas. Seus dispositivos oferecem, cada vez mais, possibilidades de reinventar e recriar relações com os outros e com o mundo a nossa volta.

O percurso proposto pela curadoria de Josy Panão e Paloma Oliveira é um convite para uma imersão afetiva no mundo da tecnologia, uma reflexão sobre como

essas invenções têm modificado nossa forma de atuar, de nos comunicar e de sentir o outro e a nós mesmos.

Os artistas reunidos nessa exposição estabelecem uma conexão bastante próxima (e por que não dizer íntima?) entre seus processos criativos e a tecnologia para, desde aí, fazerem surgir suas poéticas e suas obras.

Os trabalhos reunidos neste festival foram surgindo a partir de questionamentos sobre as ferramentas tecnológicas e seus limites, que envolvem não só os processos poéticos dos artistas, mas também a forma como podem convocar o público para dentro dessa atmosfera efêmera, fluida e híbrida de criação.

Juliana França nos mostra que, quando a tecnologia se soma aos nossos corpos, a matemática $1+1=2$ não é necessariamente válida e podemos ter um resultado mais parecido com $1+1=3$, nome da obra que ela apresenta neste festival. Não se trata apenas de uma soma, mas do surgimento de um outro; um novo organismo se forma. É dessa matemática confusa e pouco precisa que nasce o trabalho da artista. A partir da invenção de extensões corporais com materiais simples, ela nos faz repensar criticamente sobre a forma como somos afetados pelos dispositivos que acoplamos aos nossos corpos, provocando uma ressensibilização da relação corpo-tecnologia. Neste processo, emergem questões como: o que fica depois da relação corpo-objeto-criação? Como se deixar afetar pela

tecnologia? Como retomar seu uso depois de ter o corpo ativado? Debruçada sobre estas questões, durante três dias (4, 5 e 6 de julho de 2016), Juliana ocupou a Incubadora de Artistas e convocou os visitantes da exposição a se tornarem co-criadores de $1+1=3$.

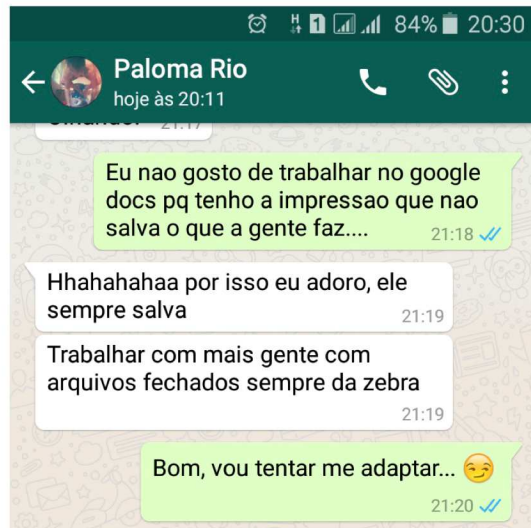
Entre os contrastes do analógico e do digital, Thiago Hersan, com o trabalho XOXOXOLOLOLOL, problematiza a automação de afetos nos ambientes das redes sociais digitais, propõe pensar sobre as relações que perpassam, se intensificam ou se desvanecem nesses meios. Ele propõe uma nova rede social de afetos espalhando seus beijos carimbados aos quatro ventos do mundo “real” e “virtual”, ressignificando as formas de comunicação e de afetação que vêm desse gesto (o beijar).

Como sensibilizar a existência ausente de alguém querido e fundamental em sua vida através dos rastros e fragmentos deixados em registros videográficos? Como significar e ressignificar a existência de alguém por meio de dispositivos tecnológicos? Essas são perguntas implícitas nos trabalhos Gude e Dilema de um Fugitivo, de Mateus Knelsen. A partir de suas lembranças de família, quase sempre mediadas por vídeos de arquivos pessoais, o artista compartilha e insere o público na fabulação que lhe permite criar um outro tipo de relação íntima com seu pai (uma forma possível de experimentar no presente sua existência ausente). O público, diante dos trabalhos de Mateus, invade, interfere, manipula

e devassa paisagens íntimas oriundas de suas memórias e afetos.

OHMS (Our Home MakerSpace), formado por Dado Sutter, Mariana Salles e Antonio Lutfi, é um coletivo de fazedores-inventores que atua muito mais no campo das invenções do que propriamente no âmbito das regras estéticas da arte. O trio resgata a ciência de garagem, utilizando qualquer material que chega às suas mãos, para desenvolver ferramentas que possibilitem a criação de simuladores e de espaços lúdicos. Para esta edição do festival, eles criam Parede Invisível, uma instalação interativa que desmaterializa os corpos, transformando-os em janelas mágicas que permitem ver através de uma parede. É um jogo entre o corpo do público, os dispositivos tecnológicos e abstrações binárias da programação que revela o que se passa do outro lado da sala, desvelando um certo desejo ou fascínio voyeur.

Nesta segunda edição do Festival de Arte e Tecnologia de Atibaia, promovido pela Incubadora de Artistas, encontramos artistas-inventores-programadores que, além de questionarem o funcionamento e abrangências dos dispositivos tecnológicos nas ações e no imaginário contemporâneo, nos permitem habitar um espaço potencialmente sensibilizado pela intervenção artística, subvertendo, deslocando e poetizando o uso dessas ferramentas no nosso cotidiano.



Trecho de uma conversa de Whatsapp entre Josy Panão e Paloma Oliveira sobre como trabalhar de forma colaborativa e simultânea, pela rede telemática, a curadoria do 2o. Festival de Arte e Tecnologia de Atibaia, da Incubadora de Artistas.

Fwd: Apresentação - O que é um catálogo vivo?

1 mensagem

Josy Panão <11josypanao@gmail.com>
Para: Josy Panão <11josypanao@gmail.com>

12 de julho de 2016 16:36

Em 30 de junho de 2016 21:59, Thiago <thiago.hersan@gmail.com> escreveu:

YES!!
São perguntas sem respostas fixas.
Vale.
Beijo

On Jun 30, 2016 9:41 PM, "Josy Panão" <11josypanao@gmail.com> wrote:
Thiago, só consigo balbuciar uma primeira resposta (não a única):
vivo por ainda não estar pronto e em constante transformação, afetações, desvios, escutas mudanças...
Ainda acho que devemos pensar que existe esse catálogo (no formato que lhe é devido), que ele está
em aberto e só fechará (talvez!) qdo a expo acabar...
Daí, deixará de ser vivo...
Mais ou menos por aí...
bjs
Josy

Em 30 de junho de 2016 21:35, Thiago <thiago.hersan@gmail.com> escreveu:
Não é muito trabalho. O sistema como existe está pronto.
E não me importo em investir tempo em criar algo diferente.

mas.... assim.... o que é VIVO sobre esse catálogo?
o que é VIVO sobre o nosso processo?
o que é VIVO sobre as obras expostas?

((não estou falando que não são.
são perguntas/provocações
pode até ser uma abertura de leitura para os projetos: o que há de
VIVO na tecnologia?))

Podemos ter outro tipo de participação da gente parruda? Além de texto?
Algo mais.... VIVO?

Tipo: acho que gente parruda tinha que fazer carimbo de beijo que a
gente possa vender com os catálogos... hahaaah.

beijos

2016-06-30 20:45 GMT-03:00 Josy Panão <11josypanao@gmail.com>:
> É isso aí, Palomitcha!
> Uma curadoria sem um catálogo é muito ruim.
> Eu pensei tb de investir num ISBN para essa publicação, pq isso conta muito
> para todos nós.
> Um texto publicado, ainda que num e-book, tem muito mais peso do que
> publicação em site.
> Acho que conseguir um ISBN não é muito complicado!!!
> Acho que a Cybs pode nos ajudar nisso...
> Bjos
> Josy
>

> Josy
 >
 > Em 30/06/2016 20:27, "Paloma Oliveira" <p@discombobulate.me> escreveu:
 >>
 >> Compartilho das ideias de Josy Marie... sempre vi o catalogo mais como
 >> processo... e para ser baixado
 >> me apaixonei pela ideia de catalogo vivo
 >> thiagones, se acha que está super resposta e muita chamba, pode passar a
 >> bola :) somos uma equipe <3
 >> mas, de fato, com as respostas que tenho obtido dos convites q eu enviei,
 >> teremos muita gente parruda e pica das galaxias para complementar com textos
 >> e afins, acho importante manter, porque no final, é o que fica de registro.
 >> No site tudo meio que se perde, mas é muito importante para divulgacao.
 >> beijós
 >> p
 >>
 >>
 >> paloma oliveira
 >> <http://www.discombobulate.me> | +52 55 1 844-0733
 >>
 >> 2016-06-30 14:07 GMT-05:00 Josy Panão <11josypanao@gmail.com>:
 >>>
 >>> Oi Thiago,
 >>> O catálogo se mantém aberto enqto a expo está aberta; não só durante o
 >>> processo de montagem. Essa ideia sempre foi muito clara para mim, e acho que
 >>> para Palomita também.

Agora vem a parte de produzir textos a partir dos
 >>> contatos com os trabalhos, convidar alguém para colaborar com a gente é
 >>> tal.
 >>> O formato é distinto do site, completamente, inclusive pq há a opção de
 >>> baixar o pdf...
 >>> Na minha concepção, o site serve para dar espaço para infos e demais
 >>> serviços da expo. e o catálogo pra produzir ou ativar pensamento sobre ela.
 >>> Enfim...
 >>> O que vc acha, Paloma?
 >>> Meu voto é para manter o catálogo vivo e o site ativo ;)
 >>> bjs
 >>> Josy
 >>>
 >>> Em 30/06/2016 15:31, "Thiago" <thiago.hersan@gmail.com> escreveu:
 >>>>
 >>>> gente. proposta.
 >>>>
 >>>> o vivo era para ter acontecido durante o processo.
 >>>> eu enrolei com uma coisa e não deu muito certo.
 >>>>
 >>>> agora que ta tudo pronto é morto. documentar os projetos prontos pode
 >>>> ir pro site e ficar lá como registro. não vejo a diferença entre site
 >>>> e catálogo.
 >>>>
 >>>> acho difícil propor de manter 2 coisas (site e catalogo) e já que
 >>>> ficou algo tradicional (documentação e registro) voto por manter só o
 >>>> site.
 >>>>
 >>>> depois coloco uma área melhor para os textos.
 >>>>
 >>>> beijo
 >>>>
 >>>>
 >>>>
 >>>> 2016-06-30 11:48 GMT-03:00 Paloma Oliveira <p@discombobulate.me>:
 >>>> > ADORO o catalogo vivo <3
 >>>> >
 >>>> >

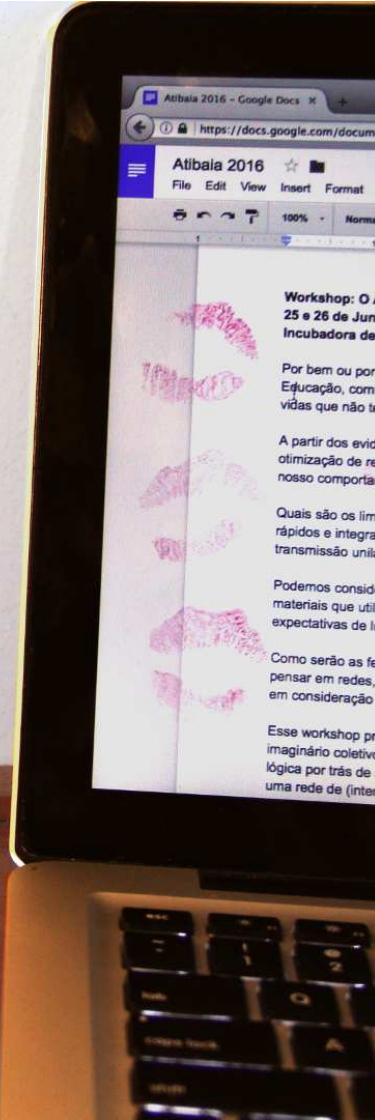
>>>> > paloma oliveira
>>>> > <http://www.discombobulate.me> | +52 55 1 844-0733
>>>> >
>>>> > 2016-06-30 9:43 GMT-05:00 Josy Panão <11josypanao@gmail.com>:
>>>> >>
>>>> >> Eu acho que sim, Thiago. Valeu!
>>>> >> Eu tb acho que o catálogo tinha que ficar numa guia, no canto
>>>> >> superior
>>>> >> direito, ao lado das guias projeto, artistas, etc, com um pequeno
>>>> >> texto
>>>> >> sobre ele, tipo:
>>>> >>
>>>> >> Nesta edição do Festival de Arte e Tecnologia de Atibaia, idealizado
>>>> >> pela
>>>> >> Incubadora de Artistas, disponibilizamos um catálogo vivo, onde
>>>> >> serão, ao
>>>> >> longo da realização do projeto, inseridos textos, relatos, registros,
>>>> >> etc,
>>>> >> sobre os trabalhos, os artistas e a exposição. O catálogo fica, desde
>>>> >> já,
>>>> >> disponível para download, mas, como todo organismo vivo, está em
>>>> >> constante
>>>> >> transformação e a versão, entre um e outro download, certamente
>>>> >> variará
>>>> >> bastante.
>>>> >> Clique aqui para baixar uma das versões do catálogo.
>>>> >>
>>>> >> o que acham?
>>>> >> bjs
>>>> >> Josy
>>>> >>
>>>> >> Em 30 de junho de 2016 11:02, Thiago <thiago.hersan@gmail.com>
>>>> >> escreveu:
>>>> >>
>>>> >> Já coloco.
>>>> >>
>>>> >>> Ainda não coloquei nenhum texto geral no site...
>>>> >>> Estou pensando,;.... acha que da para colocar lá onde está o texto
>>>> >>> introdutório agora?
>>>> >>>
>>>> >>> (bom, vou colocar e a gente vê como fica)
>>>> >>>
>>>> >>> beijo
>>>> >>>
>>>> >>>
>>>> >>>
>>>> >>>
>>>> >>> 2016-06-30 10:58 GMT-03:00 Josy Panão <11josypanao@gmail.com>:
>>>> >>> > Oi Thiago, td bem?
>>>> >>> > Seria possível alterar o texto sobre o festival no site?
>>>> >>> > Se sim, acho que ficaria legal colocar o texto de divulgação.

O que acham?

>>>> >>> > Seria esse texto aqui:
>>>> >>> >
>>>> >>> >
>>>> >>> >
>>>> >>> > Nesta segunda edição do Festival de Arte e Tecnologia de Atibaia,
>>>> >>> > promovido
>>>> >>> > pela Incubadora de Artistas, encontramos
>>>> >>> > artistas-inventores-programadores
>>>> >>> > que, além de questionarem o funcionamento e abrangências dos
>>>> >>> > dispositivos
>>>> >>> > tecnológicos nas ações e no imaginário contemporâneo, nos permitem
>>>> >>> > habitar
>>>> >>> > um espaço potencialmente sensibilizado pela intervenção artística,

>>>> >>> > subvertendo, deslocando e poetizando o uso dessas ferramentas no
>>>> >>> > nosso
>>>> >>> > cotidiano.
>>>> >>> >
>>>> >>> >
>>>> >>> > Os trabalhos reunidos neste festival foram surgindo a partir de
>>>> >>> > questionamentos sobre as ferramentas tecnológicas e seus limites,
>>>> >>> > que
>>>> >>> > envolvem não só os processos poéticos dos artistas, mas também a
>>>> >>> > forma
>>>> >>> > como
>>>> >>> > podem convocar o público para dentro dessa atmosfera efêmera,
>>>> >>> > fluida e
>>>> >>> > híbrida de criação.
>>>> >>> >
>>>> >>> >
>>>> >>> > O percurso proposto pela curadoria de Josy Panão e Paloma Oliveira
>>>> >>> > é um
>>>> >>> > convite para uma imersão afetiva no mundo da tecnologia, uma
>>>> >>> > reflexão
>>>> >>> > sobre
>>>> >>> > como essas invenções têm modificado nossa forma de atuar, de nos
>>>> >>> > comunicar,
>>>> >>> > de sentir o outro e a nós mesmos.
>>>> >>> >
>>>> >>> > Realização: Incubadora de Artistas
>>>> >>> >
>>>> >>> > Curadoria: Paloma Oliveira e Josy Panão
>>>> >>> >
>>>> >>> > Artistas:
>>>> >>> >
>>>> >>> > Thiago Hersan
>>>> >>> >
>>>> >>> > Mateus Knelsen
>>>> >>> >
>>>> >>> > Juliana França
>>>> >>> >
>>>> >>> > OHMS (Dado Sutter, Mariana Salles, Antonio Lutfi)
>>>> >>> >
>>>> >>> > Produção: Cybelle Oliveira
>>>> >>> >
>>>> >>> > Comunicação: Paula Spacek
>>>> >>> >

>>>> >>> > bjs
>>>> >>> > Josy
>>>> >>
>>>> >>
>>>> >>
>>
>>
>>
>



O Afeto na Era de Sua Reprodutibilidade Digital

Thiago Hersan

Por bem ou por mal a internet e seus dispositivos tem mudado a forma que fazemos... tudo. Educação, comunicação, consumo, entretenimento... é difícil imaginar um aspecto de nossas vidas que não tenha sido influenciado por essa conectividade. A partir dos benefícios evidentes oferecidos por essa tecnologia (acesso à informação, otimização de recursos), como são os mecanismos com que esses dispositivos tem influenciado nosso comportamento?

O teórico canadense Marshall McLuhan já pensava em algo parecido sobre o rádio e a televisão nos anos 60, quando propôs que “as tecnologias e métodos que usamos para distribuir conteúdo tem um maior impacto na sociedade do que o próprio conteúdo”. E apesar de não ter dito a frase, McLuhan avançou a ideia de que “nós moldamos as nossas ferramentas e depois, as nossas ferramentas nos moldam” (John Culkin).

Quais são os limites da comunicação mediada por dispositivos que estão cada vez mais rápidos e integrados (nas nossas vidas e nossos corpos), e que promovem um tipo de transmissão unilateral incessante, preocupada com “likes”, “trending topics”, etc?

Mais recentemente, a socióloga americana Sherry Turkle tem estudado os efeitos psicológicos dessas ferramentas de comunicação no imaginário coletivo, e em seu livro *Alone Together* aponta alguns dos desejos criados por essas novas tecnologias. Turkle cita como exemplo que o uso desses dispositivos tem contribuído à uma ilusão de nunca estarmos sozinhos (porque sempre temos alguém, ou pelo menos um mural, para nos ouvir) e que podemos controlar nossas emoções através de conteúdo midiático.

No ensaio *Neuro-Totalitarianism*, o teórico e ativista italiano Franco Berardi faz a conexão entre os efeitos psicológicos e neurológicos dos meios de comunicação e a lógica de produção e consumo do sistema capitalista responsável pelo desenvolvimento dessas tecnologias. Propõe que essa “captura digital de atenção”, ubíqua e incessante, tende a beneficiar empresas e desarticular o coletivismo político e cultural.

Podemos considerar neutra uma rede onde a maioria dos aplicativos, interfaces e recursos materiais que utilizamos para participar são mantidos por iniciativas privadas, com expectativas de lucros cada vez mais altos?

É óbvio que o relacionamento entre tecnologia, indivíduo e sociedade é complexo, e propulsiona desdobramentos materiais, culturais e psicológicos. Também é óbvio que não faz muito sentido imaginar um futuro desconexo, *offline*. Ou seja, não podemos resolver os problemas de hoje com os conceitos de ontem.

Ou, como disse McLuhan, não podemos seguir tentando “fazer o trabalho de hoje com as ferramentas de ontem”, ainda mais quando as ferramentas de ontem causam as ansiedades de hoje. Talvez o mais sensato seria pensar nas ferramentas de amanhã, e nas possibilidades de conexão, comunicação e afetividade pós-internet.

Pós-internet não significa sem internet. Nesse contexto significa reconhecer a internet como um grande experimento que conduzimos em nós mesmos, com todas suas ramificações (comerciais, pessoais, governamentais) e consequências (culturais, psicológicas, econômicas), e propor outras redes, interfaces, organismos e sistemas de agenciamento que levem em consideração os desejos criados pelas nossas atuais formas de comunicação.



Espectros

Mateus Knelsen

O projeto Espectros é composto por 2 instalações:

Gude

Quando o visitante se aproxima a um dos 4 lados de uma pirâmide de acrílico, são projetadas imagens no lado onde o visitante se encontra. Como a superfície da pirâmide é transparente e está inclinada a 45 graus em relação a tela de projeção, o que o visitante observa é uma imagem que se encontra 'no centro' da pirâmide, mas com um certo aspecto 'fantasmagórico' ou 'holográfico'.

Tais imagens são pequenos recortes de memórias do artista, em conjunto à outras imagens que provém da internet. Esses pequenos recortes 'fantasmagóricos' estão posicionados de maneira a sugerirem relações com os pequenos objetos presentes no interior da pirâmide.

Dilema de um Fugitivo

Essa instalação consiste em uma projeção numa parede que exhibe vídeos de arquivo, eventualmente sobrepostos com imagens de 'vultos' das pessoas circulando pela mostra.





1+1=3

Juliana França

Residência artística que convida a pensar as relações entre corpo e tecnologia, provocando a invenção de extensões corporais a partir de materiais simples. A teoria dos sistemas apoia a investigação na medida em que se configura como um agregado de coisas que se relaciona, gerando uma coisa nova. Corpo e acoplamento são experimentados no sentido de gerar co-dependência entre as partes, resultando em um novo organismo. O exercício de re-conhecer o humano, inventando corpos, amplia a percepção sobre as transformações que o corpo vem experimentando diante das transformações dos meios e pode abrir, a partir da experiência, uma reflexão crítica sobre o assunto.

Esse encontro criativo produziu uma série de dispositivos em colaboração com as artistas Julia Holzhauser, Sol Guerreiro e Taiana Ferraz, expostos durante o Festival. A exposição é uma proposta de USO; um convite à soma, à emergência de novos organismos que se desenham quando o espectador funde seu corpo à obra, fechando o circuito.

Diálogo gravitacional

Retire o tubo da parede para que ele possa fazer parte do seu corpo

Encontre o meio do tubo e apoie em um dos ombros

Encontre o ponto de equilíbrio do tubo e retire aos poucos o apoio das mãos

Observe os movimentos de oscilação do tubo

Observe os movimentos de oscilação do seu corpo

Observe a relação entre eles

Estabeleça um diálogo com o tubo utilizando a gravidade no lugar de palavras

A partir desse momento você e o tubo formam um novo organismo cinético

$1 + 1 = 3$

Aproveite seu novo corpo

Experimente o que ele pode fazer

Proponha

mova, caminhe, gire, aumente e diminua a velocidade

Ouçá a proposta do tubo

perceba o que ele sugere ou pode

O diálogo termina quando tubo e corpo perdem a conexão física.



+ -

Dispositivo para duas pessoas

Pessoa A: vista a camiseta +

Pessoa B: vista a camiseta -

Tomem distância

OS OPOSTOS SE ATRAEM

A e B se aproximam até que as camisas se unam

a união pode acontecer a partir de qualquer ponto da superfície de contato
(camiseta)

pausa

O LIMITE

Agora A e B devem se afastar testando o limite da conexão

Perceba quando $1 + 1 = 3$

A resultante 3 pode se mover

Andar, girar, sentar, dançar

A EXPLOSÃO

sem utilizar as mãos A e B devem se afastar lentamente saboreando a separação dos corpos

perceba o som

a densidade do movimento

o fim

Permita que o corpo seja lançado no espaço sem reservas

Exploda



Línguapluma

O dispositivo é para duas pessoas
a instrução é individual
o encontro é sempre uma possibilidade

INSTRUÇÃO PARA CRIAR LÍNGUAPLUMA:

língua + pluma = línguapluma
acople a pluma na língua de maneira que seja uma extensão dela
para acoplar insira o cabo da pluma em um dos canudos dispostos
em seguida leve à boca exercendo pressão com os lábios para que a pluma não
caia
pronto

INSTRUÇÃO PARA UMA DANÇALAMBIDA OU BEIJO

comece a lambear o espaço com a línguapluma

a línguapluma inicia seu percurso

o percurso deve ser lento e contínuo

nunca acelera

nunca para

sempre diz sim

lamba o ar, as paredes, o chão, as pessoas, a outra línguapluma

todo caminho é importante

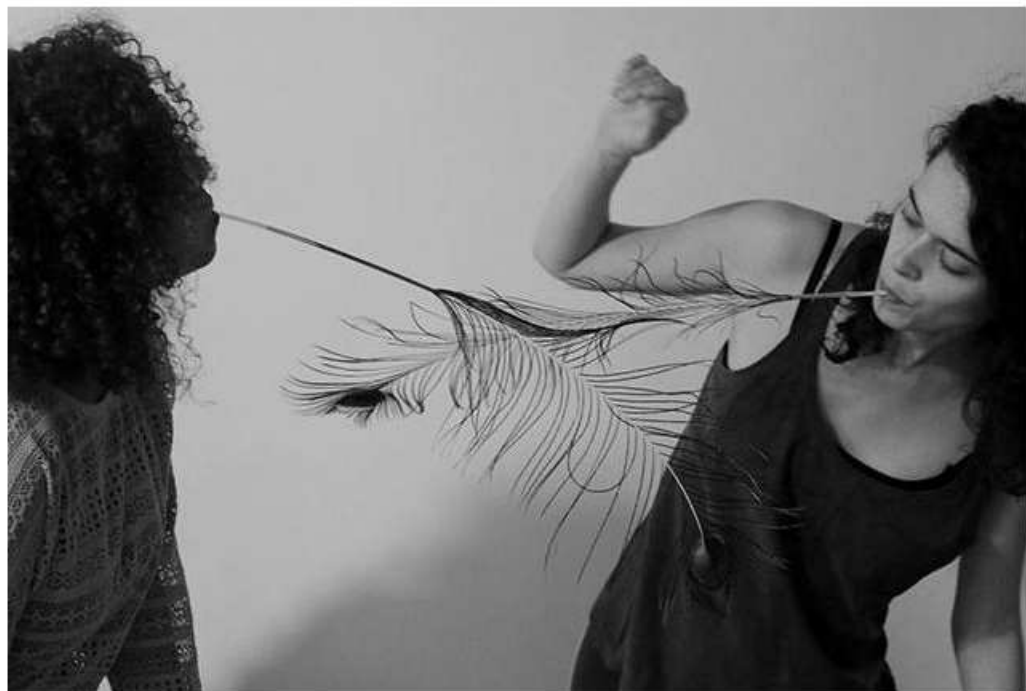
sinta as texturas com sua nova língua

sinta o contato com as superfícies

sinta o caminho entre uma superfície e outra

sinta a línguapluma no seu corpo

beije



Segunda pele

A roupa é extensão da pele

A casa é extensão da pele

A pele é a fronteira do corpo

O corpo é material plástico

Retire o dispositivo da parede

Coloque no chão

Encontre a fenda

poro

Entre através dela

O espaço do corpo

O corpo do espaço

inverta

Tudo é móvel

Teto, parede, pé, chão, pele

inverta

mova

deite

role

...

quando quiser procure novamente a fenda para sair

renasça





XOXOXOLOLOLOL

Thiago Hersan

XOXOXOLOLOLOL é um projeto de projetos; uma pesquisa sobre as possibilidades de conexão, comunicação e afeto pós-internet.

Pensando nas inquietações e ansiedades geradas pela massificação e comercialização dos nossos afetos, o projeto propõe a criação de redes sociais analógicas a partir de objetos físicos pessoais que possam ser recriados e distribuídos.

Começou em 2015 como um tipo de jogo e arte postal: participantes receberam pelo correio um carimbo em formato de boca, uma almofada de tinta, e as "instruções" de como jogar. Esses carimbos viajaram o mundo e foram usados de formas diversas, criando uma rede social analógica, globalizada e distribuída.

THE GAME

THE GAME

"As our voluntary self-exposure through the visible consumption of virtual goods for the perpetual gaze of virtual others, how this game inflicts how we play it, another, and also how it affects our ability to access means of production."

OBJECT

OBJECT
"Aquele dia eu achei
Como se o avanço
No fundo dessa ideia era
em contradição com o meu
nossas descobertas."

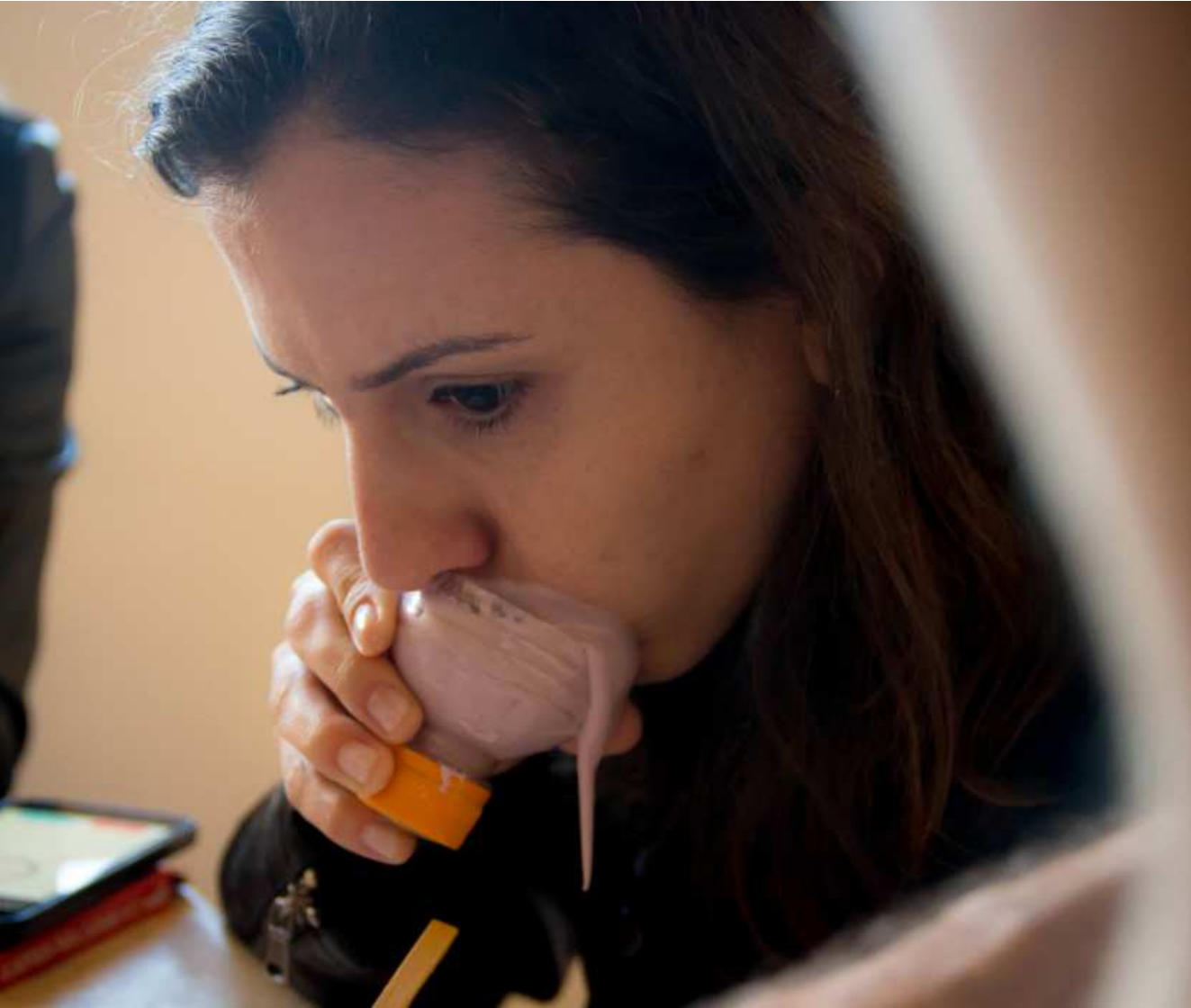
Ink Paper

Alguns meses depois, o projeto foi reformulado como um workshop de dois dias para discutir os efeitos da internet no corpo. Após uma breve apresentação sobre como a Internet funciona e o que está por trás de alguns dos sites mais visitados, conversamos sobre como essa tecnologia influencia nosso comportamento on-line e off-line.

Em seguida, usamos alginato, silicone e outros materiais analógicos para criar objetos para uma rede (inter)ativa e presencial. Moldamos objetos e partes do corpo para criar os agentes de nossa rede. Com esses objetos, performamos nossa rede em uma praça da cidade de Atibaia, implicando e envolvendo outros objetos, humanos e animais em nosso ritual de comunicação.

Como projeto expositivo, XOXOXOLOLOLOL acabou sendo uma exposição dentro de uma exposição. A fim de tornar visível a idéia de uma rede de afetos distribuído, convidei todas as pessoas que haviam participado do projeto a contribuir algo para o espaço.

Acabou se tornando em um espaço para explorar a maneira como transferimos, traduzimos e transformamos "coisas" (objetos, idéias, sentimentos) dentro de redes e, no processo, redefinimos as relações entre ator/rede, vértice/aresta, objeto/sujeito.





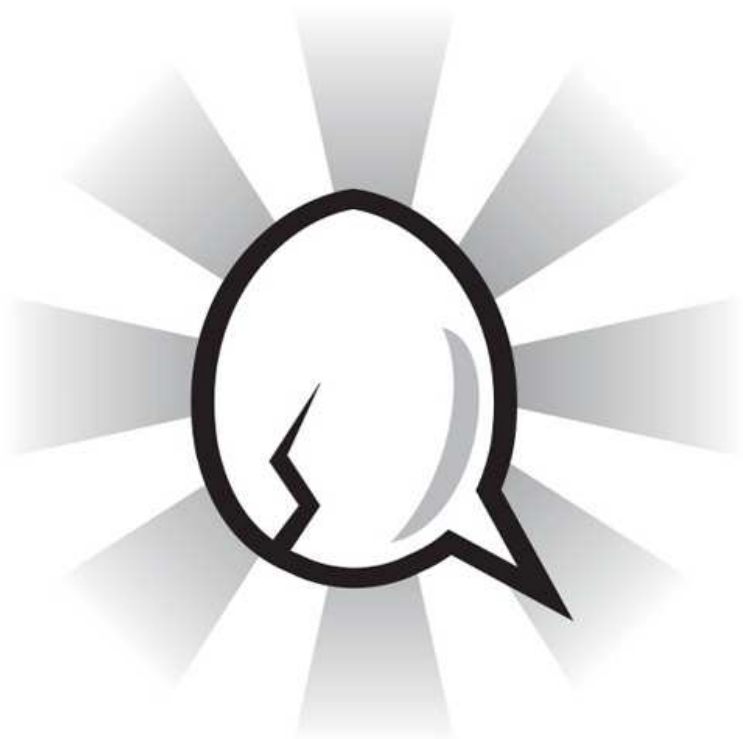
uds
d



FODA-SE

O QUE FAZEMOS
POR NÓS MESMO





INCUBADORA
de artistas

Incubadora de Artistas

Criada em 2013, a Incubadora de Artistas é uma iniciativa sem fins lucrativos, que tem como gestores os artistas Igor Spacek e Vitor Carvalho. Com mais de 20 anos de experiência e atuação no difícil mundo das artes no Brasil, eles visualizaram uma maneira inovadora e colaborativa de apoio aos artistas.

A ideia principal é fornecer apoio, fomento, informações, divulgação e treinamento na área cultural, buscando também produção e distribuição de produtos e serviços criativos.

A Incubadora de Artistas tem como objetivo ser um polo catalisador de ações culturais, centro de referência e inovação, com contrapartidas sociais e iniciativas diversificadas.

Local

A sede da associação foi fundada em 13 de dezembro de 2013, na Praça Claudino Alves (da Matriz), 78 - Centro - Atibaia - SP. O local recebe exposições de arte com entrada gratuita durante o ano todo. Apesar de estar sediada em Atibaia, a associação possui diversos projetos que atingem pessoas de todo o Brasil.

Projetos

Entre os principais projetos da Incubadora de Artistas estão:

FESTIVAL BRASILEIRO DE NANOMETRAGEM: Evento com o objetivo de estimular a produção audiovisual, através da exibição em cinema e premiação de filmes com duração máxima de 45 segundos. Além de receberem a premiação em dinheiro, os vencedores têm seus filmes exibidos durante os festivais parceiros de Contis, na França, e Porto7, em Portugal;

FESTIVAL DE ARTE E TECNOLOGIA: Com o intuito de aproximar o público de Atibaia e cidades vizinhas de eventos inovadores, que normalmente só são realizados em grandes centros urbanos, a Incubadora de Artistas promove o único Festival de Arte e Tecnologia da região. Os artistas convidados a participar das mostras destacam-se nos cenários nacional e internacional;

FESTIVAL COBERTOR DE ORELHA: Festival cultural alternativo e solidário que pretende proporcionar à população de Atibaia e região uma opção de entretenimento cultural acessível durante a época mais fria do ano. Música, literatura, artes visuais, gastronomia, teatro, tatuagem e cultura alternativa, geralmente, são contemplados pela programação do evento.

FESTIVAL DO SACI-PERERÊ: Evento solidário e alternativo que proporciona a valorização do folclore brasileiro, através de seu maior representante, o Saci-Pererê. Com música, gastronomia, dança e artes visuais.

BIT! FESTIVAL DE FOTOGRAFIA DA INCUBADORA DE ARTISTAS: Com a proposta de mostrar a fotografia fora de seu suporte tradicional, o festival ultrapassa os aspectos estéticos da fotografia tecnicamente impecável, levando ao público imagens inusitadas para provocar a emoção e a reflexão dos espectadores.

EDITAL OCUPA ATIBAIA: Ocupar, invadir, modificar, conquistar ruas, praças, muros. Espalhar pela cidade arte de todos os tipos, levar o artista até o público e o público até o artista. Essas são as propostas do Ocupa Atibaia, edital idealizado pela Incubadora de Artistas que oferece apoio financeiro a projetos de arte urbana de todo o Brasil, que são executados em Atibaia.

Pessoas

Cybelle Oliveira



Produtora Cultural com foco em gestão de projetos em arte e tecnologia. Sua área de atuação compreende uma perspectiva interdisciplinar para desenvolvimento de pensamento crítico e promoção de ações propositoras para repensar o mundo em que vivemos. Formada em História pela USP e pós-graduada em Gestão Cultural pelo Senac.

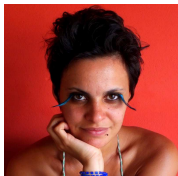
Entre outros trabalhos, destacam-se a de assistente de produção na Convenção Internacional de PureData, a PdCon (2009), coordenação dos cursos de tecnologia criativa e performance e da residência artística do Instituto Volusiano de Artes (2013-2015), também desenvolveu e foi produtora executiva do projeto Volusiano na Praça (2015) ganhador do edital Redes e Ruas de cidadania, inclusão e cultura digital.

Josy Panão



Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP, 2014), com estudo sobre processos de criação em arte. Em 2015, foi selecionada, pelo Goethe Institut de Bogotá, Siemens Stiftung, e Mapa Teatro-Laboratorio de Artistas, como bolsista para participar do IV Experimenta/Sur - Encuentro Internacional de Artes Vivas - Dramaturgias Expandidas; e fez parte da equipe curatorial do pavilhão do México, na Bienal de Veneza. Em 2014, ganhou o 1º. Prêmio de Residência para Curadores do Paço das Artes. Em 2011, foi assistente curatorial da exposição Lucas Bambozzi - o espaço entre nós e os outros, Laboratório Arte Alameda, México DF. Neste mesmo ano, retornou àquele país para participar da residência de curadoria para acompanhar o processo de montagem da exposição Machina Medium Apparatus. Em 2005, fez o apoio à curadoria na exposição Vorazes, Grotescos e Malvados, no Paço das Artes, São Paulo.

Juliana França



Juliana França é graduada em dança pela UNICAMP, especialista pela UFBA (universidade Federal da Bahia) em Estudos Contemporâneos em Dança. Tem desenvolvido o conceito de Sistemas Coreográficos, mais intensamente no projeto DARK ROOM e de forma indireta em seu projeto atual ■, realizado em Co-produção com SESC SP e em colaboração com Alejandro Ahmed. Em DARK ROOM estabelece interlocução com um grande número de artistas, onde se intensifica uma parceria com o coletivo paulistano COMO_Clube e os artistas Ana Dupas e Caio Cesar de Andrade.

Tem organizado e orientado residências coletivas e laboratórios de criação, sendo eles: DIREÇÃO (Festival CAUSA 2014); Residência artística Operação 2012; Dark RoomLab 1 Brinquedos sensoriais; Dark RoomLab 2 Sistemas Coreográficos; Dark Room - Laboratório de investigação.

OHMS



Dado Sutter:

Criador do OHMS (Our Home MakerSpace) e desenvolvedor de software e hardware embedded, atuou como pesquisador pela PUC-Rio e é autor do framework de desenvolvimento eLua (Embedded Lua), atualmente em uso pela NASA. Foi o primeiro brasileiro a fabricar um computador pessoal caseiro, ainda em 1979, anos antes do primeiro IBM PC ser lançado.

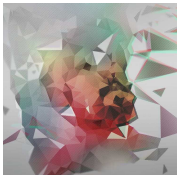
Mariana Salles:

Apaixonada pela interação inconsciente entre pessoas e produtos e acredita que lixo não deveria existir: fundou a Vrum Vrum, onde mouses se tornam carrinhos e as embalagens são suas garagens. Atualmente trabalha no OHMS desenvolvendo protótipos inteligentes, produtos inovadores e espalhando a educação para o fazer.

Antonio Lutfi:

Há 12 anos apaixonado por programação e há 3 anos por visão computacional e processamento de imagem, mestre em informática pela PUC-Rio, foi o idealizador da Parede invisível.

Mateus Knelsen



Atua como artista, programador e pesquisador sobre poéticas a partir dos meios de comunicação. É formado em Design Digital pela Universidade Anhembi Morumbi, e atualmente é mestrando em Poéticas Interdisciplinares pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atua também como educador e realizador de oficinas sobre tecnologias da imagem, programação e seus usos criativos.

Paloma Oliveira



Atuações plurifacetadas em torno do campo da arte incluem ações de educação, desenvolvimento multimídia, pesquisa e criação de ações de empoderamento social. Atuando na área cultural como idealizadora e gestora de projetos, produtora e artista. Mestra em Artes Visuais pela USP, MedHacker-Unifesp (ações e hackeamento da medicina), com pesquisa focada no diálogo entre corpo (físico e social) e as tecnologias sob uma perspectiva indisciplinar. Movida por paixões e curiosidades, colaborando para o que acredita ser uma necessária discussão acerca da subversividade por intermédio da prática do hacking e do compartilhamento de conhecimento.

Thiago Hersan



Fez graduação e mestrado em Engenharia Elétrica e da Computação na Carnegie Mellon University em Pittsburgh. Já trabalhou pesquisando tecnologias de fabricação de semicondutores e circuitos integrados, mas hoje trabalha com educação, arte, cultura digital, e outras coisas.



INCUBADORA DE ARTISTAS