



Plenária especial com Enrique Rivera

Apresentando os convidados responsáveis pelas três plenárias especiais do ABCiber 2011, começamos pelo professor chileno **Enrique Rivera**, que vai discorrer sobre *Laboratórios e nós de produção*. Rivera é pesquisador de artes midiáticas, gestor cultural e realizador audiovisual. Junto com Catalina Ossa, criou e dirige o Estúdio de Investigação e Desenvolvimento de Arte e Ciência, o or.am, um laboratório de arte, ciência e tecnologia, cujo o objetivo é fornecer base para o desenvolvimento de investigações e de obras de arte em diversas plataformas e tecnologias.

Um dos projetos do laboratório é o [Cybersyn](#) (cybernetic synergy, ou sinergia cibernética), criado em 1971 no governo de Salvador Allende, com a colaboração do estudante de engenharia britânico, Stafford Beer. Tratava-se de um sistema para capturar, processar e apresentar informações sobre a economia de empresas estatais chilenas. O objetivo era que esses dados pudessem ser administrados quase em tempo real, tornando-se um projeto pioneiro na aplicação de um modelo cibernético no contexto socioeconômico de massa e baseado na convergência entre ciência, tecnologia, política e cibernética. O Cybersyn atual conta com o apoio de órgãos de fomento à cultura e à ciência do governo chileno e entidades privadas, além de universidades alemãs e inglesas.

Rivera também é um dos fundadores e diretores da [Plataforma Cultura Digital](#). Este projeto nasceu em 2002, com o nome de A*T / Galería Persona, em Santiago do Chile. Seu objetivo principal era fornecer plataformas profissionais de produção, investigação e difusão de arte, ciência e tecnologia. O projeto inicial desenvolveu-se e expandiu-se, derivando por vários caminhos, chegando à denominação presente de Plataforma Cultura Digital, cujo objetivo primeiro ainda é propiciar o diálogo entre artistas e cientistas. Ao longo dos anos tem desenvolvido projetos, ateliês de produção, investigações interdisciplinares e exposições públicas. Trata-se de uma entidade sem fins lucrativos, que integra profissionais de áreas diversas, trabalhando na convergência entre arte, ciência e tecnologia.

Continua na página 2

Performances audiovisuais agitam o V Simpósio



Morador da capital catarinense, **Kauê Costa** se intitula designer de interação e estará no V Simpósio da ABCiber fazendo uma apresentação artística. Os trabalhos de Kauê Costa tocam diversas áreas e fazem ligações entre a arte, o design e a pesquisa e desenvolvimento de tecnologias. Isso inclui, por exemplo, uma performance visual em tempo real, com a criação ou manipulação de imagens em sincronia com uma música. Se ficou difícil imaginar como seria, veja o vídeo abaixo, de uma apresentação feita em abril deste ano. A parte visual ficou por conta de Kauê e Bruno Bez.



Kauê também utiliza *softwares* para criar ilustrações e outros tipos de projetos, como o da [anêmona do mar](#) virtual que interage com quem a observa, tentando imitar as expressões faciais do espectador. Esse projeto foi feito em equipe, como muitos outros trabalhos do designer.

Não é só a arte que une Kauê Costa à cibercultura. Ele também trabalha com desenvolvimento de software, interfaces, multimídias, ambientes imersivos, computação física e visualização de informação.

Continua na página 2

Entre as exposições promovidas pela Plataforma Cultura Digital encontra-se a [Tesla, Encuentro de Cultura Digital](#), realizada entre os anos de 2007 e 2010, no Museu de Arte Contemporânea de Santiago, tendo constituído um dos mais importantes eventos de arte digital no Chile. Outra exposição foi a [9º Bienal de Video y Artes Mediales](#), em 2009, visitada por mais de três mil pessoas e com participação de artistas de todo o mundo.



Sala de operações do projeto Cybersyn.

Enrique Rivera fez residência no ZKM - Centro de Arte e Meios Tecnológicos ([ZKM – Zentrum für Kunst und Medientechnologie](#)), de Karlsruhe, Alemanha, com o objetivo de realizar a instalação interativa *Multinode_Metagame*, que lá foi exibida em 2007, e exibida no Chile e na Turquia em 2009. A plenária com Enrique Rivera vai ser no dia 17 de novembro, às 17 horas.

Ponte Hercílio Luz



Cartão postal mais conhecido de Florianópolis, a impressionante estrutura, hoje, é apenas isto, um cartão postal. Levou três anos e meio para ser construída, na década de 1920. Fechada ao tráfego em 1982, está sendo reformada há 29 anos. Mudam-se os tempos, mudam-se as vontades... Mas se não podemos cruzá-la, podemos admirá-la. Vale a pena. Não só é um tipo de ponte raro no Brasil, como está situada sobre o estreito que une duas baías de beleza inigualável.

Sua formação é em Design Gráfico pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), tendo feito mestrado em *Digital Media Design* pela Universidade Pompeu Fabra, em Barcelona. Atualmente, ministra a disciplina *Interface homem-máquina* para o curso superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas no Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (Senai) de Florianópolis.

Para saber mais sobre o Kauê Costa, você pode visitar sua [página oficial](#), seu canal do [Vimeo](#), e segui-lo no [Twitter](#).

Oficinas de Criação Colaborativa



Nos três dias do V Simpósio ABCiber acontecerão oficinas de criação colaborativa, cujo objetivo é divulgar da forma mais prática a utilização de técnicas, linguagens e plataformas cibernéticas na realização de obras de arte.

Uma delas será ministrada pelo **LaboCA**, o Laboratório de Computação e Arte. Criado no Recife por Ricardo Brasileiro, Jeramam (Jerônimo Barbosa) e Jarbas Jácome, o LaboCA tornou-se um laboratório nômade, com o objetivo de pesquisar e ensinar o uso da computação para meios artísticos. Cada oficina por ele produzida é uma experiência diferente, que resulta na criação de obras de arte pelos participantes.

Empregando linguagens não proprietárias como Processing, para criação gráfica, e Puredata, para a sintetização sonora, assim como Arduino para a montagem física de aparatos que exigem controle digital, o LaboCA quer demonstrar na prática que qualquer pessoa que tenha um computador pode aprender a programar. Este era o espírito do início dos computadores pessoais, que foi pouco a pouco substituído pela dependência total aos grandes fabricantes de *software*.

O próprio LaboCA anuncia que sua metodologia baseia-se em três pontos: subversão da relação professor/aluno – o instrutor é um facilitador que ajuda o aluno a tomar a iniciativa; minimizar a teoria e maximizar a prática – o que é muito bom para o tempo restrito de uma oficina; e o conceito de módulos – emprego de módulos já prontos na montagem de novos programas.

V Simpósio Nacional da ABCiber – 2011

Boletim nº 4 – Florianópolis, 24 de julho de 2011.

Redatora: Joana Caldas