



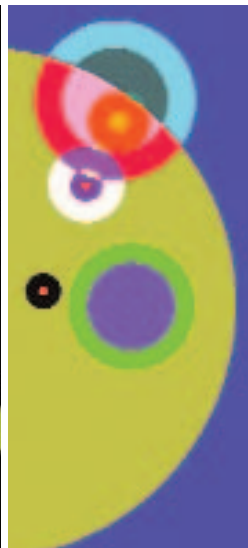
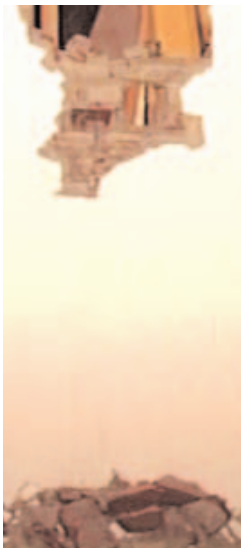
interactors

(arte interativa  design interativo)

INFORUSO 22
anos
INFOCON SUCESU 2006
MINASCENTRO_Belo Horizonte_MG.
02\08\2006_06\08\2006

DIGA-ME E ESQUECEREI, MOSTRE-ME E TALVEZ RECORDAREI, ENVOLVA-ME E COMPREENDEREI

(PROVÉRPIO CHINÊS)



interactors

(arte interativa e design interativo)

MINASCENTRO_Belo Horizonte_MG:
02/08/2006_06/08/2006

Índice | Ficha técnica:

- 03 - Apresentação
- 04 | 05 - INTRO: Mario Suarez, ENTREVISTA: com Lev Manovich
- 06 | 07 | 08 | 09 - Fotos de obras, Textos de artistas, Currículos.
- 11 - Um GUIA para se ORIENTAR no mundo da INTERAÇÃO.
Gillian Crampton Smith

Realização: SUCESU-MG
Presidente do Conselho Diretor: Acrísio Tavares
Vice-Presidente do Conselho Diretor: Octávio Lanna
Vice-Presidente Administrativo Financeiro: Marcos José Arantes
Equipe:
Iane Cristina dos Santos, Marcela Ferraz Mota, Pablo Ribeiro,
Patrícia Antunes, Raquel Oliveira

Produção: SUCESU-MG
Idéia: SUCESU-MG - Mario Suarez
Curadoria Geral: Mario Suarez
Tradução e Correção: Marília Mattos, Maria de Lourdes Barreto
Carneiro, Lais Mirrah, Leonardo Rocha Dutra

Patrocínio: USICULTURA E FUNDAÇÃO SÃO FRANCISCO XAVIER

Colaboração:
AB+, Progetto CLUSTER. Torino. Itália.

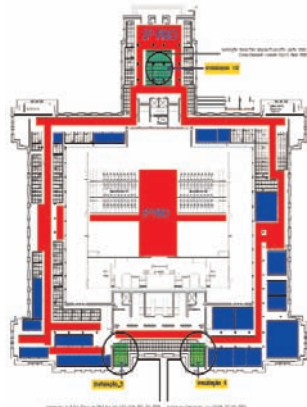
Capa: Demolição. Luiz DuVa. SP. BR. 2004

Produção:

Patrocínio:


Usicultura
Instituto Cultural Usiminas

FSFX Fundação
São Francisco Xavier



APRESENTAÇÃO::

A tecnologia é um dos mais poderosos instrumentos de transformação do homem e do mundo. Economia, política, arte e vida social, em diferentes épocas, refletem o uso que os seres humanos fazem das tecnologias que estão na base do seu sistema produtivo.

Nós, da SUCESU - Sociedade de Usuários de Informática e Telecomunicações - somos fascinados por todas as possibilidades que as tecnologias de informação e comunicação nos oferecem e procuramos reuni-las nesta INFORUSO & INFOCON SUCESU 2006.

E, se pretendemos Te Ver mais DIGITAL, não podemos nos furtar a apresentar as potencialidades do computador na arte contemporânea. A arte digital, ou seja, arte produzida em ambiente gráfico computacional é uma das mais fascinantes novidades na aplicação da tecnologia da informação. A produção artística evolui e abre novas perspectivas com a misteriosa interação entre o espectador e a obra, atraindo o público, literalmente, para dentro da mesma e envolvendo-o num mundo novo de percepções, emoções e sentimentos.

Se a arte já foi riscada nas pedras das cavernas, por que não pode, hoje, ser exposta em um pedaço de vidro luminoso?

É com grande entusiasmo que oferecemos à comunidade essa pequena mostra de arte digital que, como nós, da SUCESU, valoriza a participação do usuário - sai de cena o espectador passivo da obra pronta, acabada e entra em cena o usuário ativo, co-autor da obra que experimenta.

Venha interagir conosco!
Um grande abraço,
Acrísio Tavares
Presidente da SUCESU-MG

INTRO::

Quando me solicitaram conceber e curar uma mostra de artes visuais com ênfase em "arte-tecnologia" para a INFORUSO-INFOCON. SUCESU 2006, uma série de interrogações se fizeram prementes. Passei a inquirir-me por que é que em Minas Gerais não se realizam, como em outros estados, manifestações desta natureza a não ser por meio de esforços isolados ou individuais? Confesso que isso provocou em mim grande inquietação, por um lado, e, por outro, um enorme entusiasmo pelo projeto. Entendo este convite como a abertura de uma porta, como uma possibilidade de trazer benefícios para a cidade. Assim, meu objetivo central foi descobrir, mapear, pensar e demonstrar a capacidade e o potencial dos interessados na utilização e no consumo dos resultados das pesquisas das novas mídias. No entanto, como se trata de um campo ainda incipiente, não procurei construir uma mega-estrutura com a intenção de seduzir ou deslumbrar, obviamente sem deixar de cuidar da qualidade dos trabalhos apresentados.

Claudia Gianetti diz: "Ninguém sabe exatamente como fazer curadoria em arte-tecnologia, como exibir esses trabalhos, como montá-los. Há um vazio conceitual muito grande"... Então, o que fazer? Devemos ficar prostrados como se houvesse um abismo à nossa frente? Ou devemos procurar algum caminho por onde começar? Nesse caso, o que poderia servir como fio condutor? Haveria uma palavra-chave que pudesse nos ajudar a definir uma mostra que tem por motivo, justamente, o tema arte e tecnologia? Sabendo, ainda, que o tema central do evento INFORUSO-INFOCON. SUCESU 2006 seria a TV Digital, como deveria proceder no sentido de criar uma exibição capaz de provocar um debate consistente nesse campo?

Em meio a essas e outras dúvidas decidi não vincular a exposição a este tema. Além de não ser apropriado, correria o risco de ser, até mesmo, contraproducente, transformando essa preciosa oportunidade num apêndice metafórico do evento ou, de uma perspectiva mais pessimista, em mero dispositivo de demonstração das novas maravilhas tecnológicas. Tendo isso em mente, comecei a misturar as possibilidades: hibridismo, "wireless", Biotecnologias (tema, aliás, de muito interesse para a realidade brasileira), novas utopias, net-arte. As possibilidades eram e são inúmeras.

Foi nesse momento que me veio a lembrança de um artigo que havia lido há alguns anos, uma entrevista que Lev Manovich concedeu à revista CLUSTER (# 03-2004) intitulada "Quale interazione?" Foi justamente aí que pude entrever por onde passaria a resposta para tais questionamentos: pela INTERATIVIDADE. O que me surpreendeu foi que aquilo que eu buscava não era, em absoluto, algo novo. A interação está presente na nossa vida cotidiana, em cada relação que estabelecemos com as pessoas — relação que pode ou não ser mediada por objetos e/ou interfaces (design de interação). Há, ainda, aqueles que consideram a possibilidade de haver interação pessoa-objeto e objeto-objeto. Por hora, e aqui, me permito falar em meu nome e em nome dos artistas envolvidos: não temos a pretensão de concluir nada, estamos apenas lançando sementes na esperança de vê-las germinar nos trabalhos de arte, dos designers, arquitetos, mas também, em centros de pesquisa e empresas dedicadas à investigação e ao apoio à utilização das novas tecnologias. Assim, nossos próximos passos devem ser dirigidos no sentido de manter e ampliar eventos relativos a esse campo.

mario suarez.

BH-2006

QUAL INTERAÇÃO?

Entrevista de Lev Manovich a Domenico Quaranta . [CLUSTER. On innovation # 03 - 2004]

"Atualmente a mídia interativa nos pede para clicar em uma frase selecionada, para ir para outra frase. Somos solicitados a fazer certas associações pré-programadas; em outras palavras, [...] trocamos a estrutura mental de uma outra pessoa pela nossa.[...] As mídias interativas nos pedem para nos identificarmos com a estrutura mental de outra pessoa."

Com estas palavras Lev Manovich concluiu, em 1999, o parágrafo do seu livro "The Language of New Media", dedicado ao "mito da interatividade". Essa afirmação pretendia provocar uma polêmica contra um certo entusiasmo, um tanto ingênuo, pelo poder interativo das mídias digitais. Mas as questões levantadas, independentemente dessa polêmica, são, ainda hoje, cruciais: o quanto a interatividade das novas mídias restringe, ao invés de aumentar, a nossa liberdade de pensamento e de ação? O quanto contribui para fazer esquecer o verdadeiro poder interativo das mídias tradicionais, que não consiste em simplesmente mover um "joystick" ou em clicar em um "link", mas em apropriar-se do texto que temos diante de nós — seja ele um livro, um filme ou um desenho? O quanto a exaltação incondicional da interatividade penaliza o desenvolvimento de uma verdadeira interação entre o homem e a máquina, e entre uma pessoa e outra através da máquina?

DQ: Em "The Language of New Media", falando da interação entre usuário e "objeto midiático" você distingue interatividade fechada de interatividade aberta. Você pode explicar esta distinção?

LM: Com estes dois termos tento começar a fazer algumas distinções. De fato sou inclinado a pensar na interatividade como em uma espécie de conceito "guarda-chuva", o qual cobre uma série de significados muito diversos entre si. O conceito de interatividade "fechada" refere-se à seleção interna dentro uma série de escolhas definidas a priori — por exemplo, escolher qual cena do filme ver no DVD, ou escolher a área de um "web-site". Já o conceito de interatividade "aberta" diz respeito a uma interação mais complexa entre o ser humano e o computador, em que o conteúdo não é determinado a priori (ou, pelo menos, não todo o conteúdo), mas é gerado em tempo real de acordo com as ações do usuário.



Letr Manovich- AB+ | Obra: Helen e Heiko

Obviamente esta é a distinção básica – acho que a interatividade, entre as novas dimensões culturais criadas pela informatização, é a mais complexa – ainda não vi ninguém desenvolver uma teoria sistematizada da interatividade.

DQ: Quando você fala da interatividade como mito, você se refere especificamente às artes interativas e à pretensão delas de transformar o espectador em co-autor da obra. Você também acredita, como Gerald Blain (*alias 01.org*), que a única maneira de tornar-se co-autor de uma obra seja apropriar-se dela mediante uma intervenção não prevista pelo verdadeiro autor?

LM: Devo dizer que a abordagem um tanto quanto agressiva sobre a interatividade que usei no meu livro (que terminei de escrever em 1999) foi uma reação ao debate dos anos 90, em que a interatividade era aclamada como a única característica que podia definir as novas mídias, em detrimento de qualquer outro aspecto. Eu queria começar a pensar em outras características e em outros desenvolvimentos, igualmente cruciais (na minha opinião, obviamente), por exemplo, a automação.

Um outro desenvolvimento dos anos 90 contra o qual a minha análise da interatividade reagiu foi a obsessão pela interactive narrative. Acho que esta interactive narrative afinal nunca existiu. O que existe, na verdade, é uma forma muito elaborada de jogos para computador com as suas linguagens, as suas convenções, os seus gêneros, etc. Além disso temos uma interatividade ainda limitada, mas muito importante, no âmbito dos DVDs (graças a eles o usuário pode ver qualquer cena do filme, ou o "making of", e, em alguns casos, pode escolher também o ângulo) e no âmbito dos vídeo-gravadores digitais, os quais possibilitam ao usuário transformar a televisão em um data-base, que pode ser facilmente conectado.

Os DVRs (vídeo-gravadores digitais) podem parecer uma coisa banal, mas do ponto de vista histórico são um desenvolvimento muito importante. Toda aquela discussão sobre a interactive narrative nos anos 90 foi uma coisa muito de elite. Afinal todos usam DVD e DVR. Eles têm a sua lógica – representam um estágio específico da informatização da cultura, em que as formas culturais/econômicas já estabelecidas, como os filmes construídos de maneira linear e os programas televisivos lineares são lentamente desmontados nos seus elementos constitutivos. Na minha opinião, este é um desenvolvimento necessário e saudável – uma fase pela qual é necessário passar, antes de chegar a formas completamente novas como a interactive narrative. (Não podemos esquecer que uma análoga "lego-lização" – palavra que criei a partir de Lego – está acontecendo na indústria musical: se antes um disco ou um CD representavam a unidade utilizada pela indústria, atualmente, com a influência dos software na gestão musical on-line, como os "iTunes", a unidade tornou-se uma canção.)

DQ: Com o design Interativo, o computador torna-se uma espécie de interface entre o homem e as coisas. Na sua opinião, em que mudará a nossa relação com o mundo com a intromissão, ainda que discreta, desta espécie de "véu" programável?

LM: Acho que estamos entrando em uma fase nova e importante – pode-se descrevê-la com uma terminologia já bem conhecida como "informatização ubíqua" (onipresente), ou talvez será necessária uma nova terminologia. A verdade é que a programação, as telecomunicações, as interfaces são, aos poucos, incorporadas a uma variada série de objetos, como os computadores ou os telefones. Por causa disso, acho que, aos poucos, a nossa velha e secular concepção de objeto como alguma coisa de "morto" e "passivo" sofrerá uma mudança e que os objetos serão cada vez mais "inteligentes". E, um dia, objetos tradicionalmente "estúpidos" poderão ser uma exceção, e não a regra. Da mesma forma, se hoje as telas dinâmicas constituem um pequeno percentual das superfícies de qualquer espaço, um dia, praticamente todas as superfícies, de qualquer espaço, poderão funcionar como telas conectadas a redes.

Este futuro está mais próximo do que se possa imaginar. A pesquisa de design da Nissan aqui de San Diego já desenvolveu o protótipo de um carro, que será exposto no Salão do Automóvel de Detroit em 2004. Toda a parte interna do teto deste carro funciona como uma tela. E já no ano passado (2003) a Gilette anunciou a sua intenção de adquirir 500 milhões de placas RFID (placa para identificação por frequência de rádio), a fim de adaptá-las aos seus produtos.

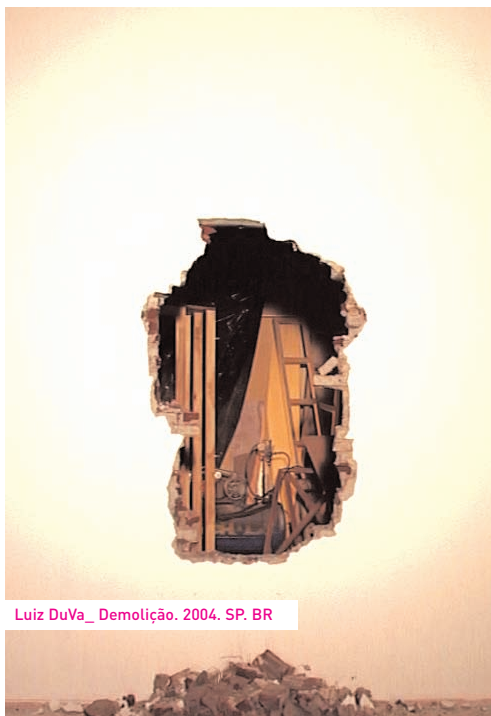
Parece que vivemos um período interessante, em que a ficção científica alcançou o presente. Não precisamos mais viajar para planetas distantes em busca de civilizações alienígenas, pois o nosso planeta está rapidamente transformando-se em uma delas.

DQ: As mídias digitais nos permitem não só interagir com elas, mas também, por meio delas, interagir com outras pessoas. Desta mediação, a interação entre os seres humanos sai arranhada ou reforçada?

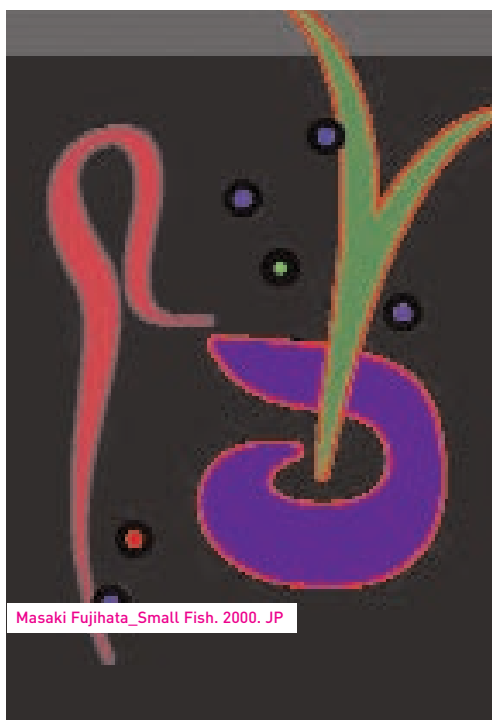
LM: Hoje vemos uma grande energia e interesse pelo "software social" – web-sites como friendster.com e orkut.com, softwares para salas de bate-papo e IRC, a emergente mobilidade e serviços locais para a criação de comunidades temporárias, etc. Há um mês estive na conferência "Emerging Technology", em San Diego, e cerca de metade da conferência foi dedicada a temáticas ligadas ao "software social". Pode-se dizer que a primeira modernização destruiu as comunidades tradicionais, com as suas relações sociais estreitas – o crescimento das cidades, no século 19 e as novas modalidades de trabalho levaram à alienação. Hoje vemos o desejo de criar tecnologias que melhorem esta alienação de base – não simplesmente voltando a comunidades pré-modernas, caracterizadas por uma estabilidade social e geográfica, mas buscando novos tipos de comunidade móveis, temporárias e distribuídas, apropriadas para a era das viagens de avião, da globalização econômica e das modalidades flexíveis de trabalho.



Lorenzo Taiuti_ Come Diamanti. 2002.TO. IT



Luiz DuVa_ Demolição. 2004. SP. BR



Masaki Fujihata_ Small Fish. 2000. JP



Chico de Paula | Tatu Guerra_ 1n & 0ut. 2006. MG. BR

ARTE INTERATIVA & DESIGN INTERATIVO ::

Direi que, essencialmente, o design tem um objetivo funcional e por isso usa o dispositivo da interatividade para se comunicar com o "usuário" de um serviço, possivelmente fazendo-o jogar ou divertir-se.

Para a arte, o discurso é mais complexo, porque na realidade não consigo pensar em operações artísticas nas quais não exista interatividade. Ao observador da obra, pede-se interagir e questionar até que possa realizar o dispositivo artístico, mesmo quando a obra não é declaradamente interativa.

Em todos os casos, solicita-se e estimula-se a atenção do observador, promovendo sua vontade de jogar, de conhecer, de comunicar-se, com objetivos que são muito diferentes.

Federico De Giuli.

"PROGETTO CLUSTER"

Projeto Cluster é um projeto multimídia feito por Federico De Giuli, um arquiteto de Turim.

AB+ é um "palazzo" multifuncional em que se encontra não apenas a redação da revista, mas também um restaurante e espaços, em sua labiríntica geografia, onde são organizadas atividades musicais, visuais e expositivas.

Os trabalhos "COME DIAMANTI" de Lorenzo Taiuti e "SMALL FISH" de Masahi Fujihata foram apresentados na "Cluster Visions", uma exposição multimídia solicitada por **AB+** e que teve a colaboração do "Museu ZKM de Karlsruhe", importante pelo seu endereço digital.

Outras mostras e eventos dedicados a multimídiaidade se sucedem há três anos no espaço. Um projeto de sinestesia entre atividades convergentes sobre a multimídiaidade acontece ao lado da revista "CLUSTER on innovation".

A revista é um periódico de cultura digital, de informação e de elaboração crítica que se põe neste momento como a mais interessante na Itália pela complexidade da visão cultural e estética no campo da multimídiaidade.

A revista "Cluster" se ocupa tanto de Design Interativo como de Arquitetura Digital, tanto de Artes Midiáticas como do desenvolvimento de novas linguagens na Rede.

Lorenzo Taiuti

NOTES ON SMALL FISH (NOTAS SOBRE UM PEQUENO PEIXE) MASAKI FUJIHATA. 2000 ::

O mundo da expressão abstrata, na arte do século XX, liderado por Schoenberg na música e por Kandinsky e outros na pintura, pode, agora, ser considerado o mundo da expressão concreta, graças aos recursos da mídia interativa que a tecnologia da computação nos oferece.

Com esse trabalho, iremos nos acostumar a pensar em pontos e linhas relacionados à música, mas, ainda, teremos de usar nossa imaginação antes de podermos ouvir a música na pintura. De fato, a questão toda é usar a imaginação para se antecipar à música. Prestar atenção a um filme sobre pintura ao mesmo tempo em que se toca uma música certamente reduzirá nossa imaginação.

O tema principal deste trabalho é "interação". De acordo com a teoria semiótica, a criação de um significado requer a mútua interação entre códigos significantes. Se, podermos criar um espaço no qual o significado dos elementos pictóricos, tais como pontos, linhas e cores, interagem com o tom e velocidade musical dos instrumentos, se torna possível termos uma experiência concreta de apreciação do espaço de significados abstratos.

A questão é não se prender, durante a visualização da pintura, a algum tipo de interação cerebral produzida logo depois de cada elemento da pintura ter sido decodificado individualmente, mas extrair o significado através da interação direta com as imagens. O pensamento não provém da experiência, ele é a própria experiência. Essa é a condição principal do ambiente interativo.

Nosso "Small Fish" é uma tentativa de se criar tal espaço. Os pontos e linhas nas pinturas eletrônicas do computador têm seus próprios elementos musicais, mas são, também, instrumentos para a produção interativa de som.

Inicialmente, o usuário pode experimentar alguma dificuldade para entender os vários significados dos símbolos na tela, mas esses significados se tornam claros à medida em que ele ou ela manipula os símbolos na tela do computador. No devido tempo, as seqüências geradas pelo som começarão a soar como "música". (Seja como for, nós sabemos que nosso cérebro está sempre tentando distinguir música de barulho. O momento no qual as pessoas começam a ouvir música relaciona-se à profundidade de sua formação e cultura musical). A procura pelo significado se faz mais complexa aqui, indo além de meros símbolos adicionados à música. Os prazeres do movimento e da música se rendem um ao outro delicadamente em uma mesma progressão.

Há inúmeras discussões sobre as infinitas possibilidades da arte interativa utilizando computadores. É dito que a livre combinação de elementos é feita com o objetivo de nos surpreender com bizarras e inesperados acontecimentos. Tudo isso pode ser verdade em laboratórios, mas se trata, também, de um outro jeito de se criar possibilidades de acontecimentos e oferecê-los a um público como arte. Nesse projeto, sentimos que é extremamente importante encontrar um modo de delimitar a experiência e a potencialidade de cada elemento em benefício da geração de significado. O deslumbramento pelas relações que surgem a cada momento deriva da extraordinária complexidade que se pode alcançar até mesmo dentro de um conjunto de rígidas limitações.

O "Small Fish" é projetado para que os usuários entendam precisamente a estrutura musical proposta por Kiyoshi Furukawa dessas limitações. Repetições, séries subindo e descendo, o lado esquerdo e direito do piano – toda estrutura musical clássica – pode ser ouvida em meio ao caos. Mas nenhuma manipulação será suficiente para lhes proporcionar a música perfeita.

O efeito final é como uma criança lançando seus braços em um rio corrente, tentando pegar um peixe.

COME DIAMANTI. (COMO DIAMANTES) POR LORENZO TAIUTI. IT. 2002 ::

"Come Diamanti" é uma instalação interativa baseada na combinação e recombinção de novos textos poéticos. O valor autônomo da palavra, sua proximidade com o som e as artes visuais são elementos fundamentais na aventura das vanguardas históricas.

A decomposição das regras gramaticais, a importância do som da palavra, assim como o seu valor tipográfico e visual são conceitos básicos da poesia moderna.

O Futurismo e o Dadaísmo precedem e prevêm o fundir-se dos códigos literários com outros códigos comunicativos e expressivos como está acontecendo na multimídia digital.

Hipóteses de composição se representaram em obras de poesia interativa, baseadas no reenvio de textos poéticos segundo a tradição dadaísta-futurista.

Tanto os dadaístas como os futuristas insistiram por muito tempo sobre a importância do "casualidade" no trabalho expressivo.

A poesia dadaísta estilizava a "construção" da poesia através das variações casuais de palavras e versos, usando instruções formais para criar um artifício que resultasse de um jogo entre casualidade e controle.

A casualidade na composição reflete o caos da realidade para a qual as vanguardas se abrem para depois proporem modelos de radical redefinição linguística.

Cortar uma página de jornal em minúsculos fragmentos, jogar os fragmentos sobre uma mesa: o resultado deste "golpe de dados" é a "poesia moderna", entendida como fragmentação da linguagem, retorno à matriz sensorial e onomatopéica da palavra. Aqui está a famosa receita dada-futurista para compor uma poesia.

O uso do texto como sinal visual e comunicativo se coloca em numerosas obras baseadas nas novas mídias digitais, dos trabalhos de Myron Kruger, aos trabalhos de John Maeda e em infinitas outras variáveis de linguagens, como aquelas das novas mídias, obcecadas pela qualidade da comunicação do computador.

O trabalho "Come Diamanti" parte de uma frase de Emily Dickson "As palavras na minha memória iniciam a brilhar como diamantes..."

Textos de poetas famosos são recombinados em tempo real pelo público em modo performático com estratégias aleatórias. Som e texto são interligados com técnicas multi-mídia segundo as possibilidades do mundo digital e do próprio senso da multi-mídia. A instalação interativa se propõe, como um "VJing" poético que mistura, seguidamente, os textos, trabalhando sobre o fazer-se em tempo real da linguagem narrativa e poética. Uma poesia digital e interativa compreendida como participação do público e como variação em tempo real do produto digital.

Naturalmente, sabemos que o valor literário de uma poesia, como o seu valor expressivo é baseado na exata dosagem de texto e não texto, de pausas e pesos entre e com as palavras. Mas sabemos também que as palavras e os seus valores visuais têm uma existência "autônoma" e que carregam consigo a aura das colocações que tiveram originalmente.

As palavras também recortadas do seu contexto poético inicial continuam a "brilhar como diamantes" na "poesia ininterrupta" definida pela suas combinações e recombinções.

Créditos:

Flash designer : Angelo Freda

DEMOLIÇÃO LUIZ DuVa. SP. BR. 2004 ::

A Demolição de Luiz Duva é um objeto, é um conceito, é uma proposta de entretenimento, é raiva amansada, é um convite à destruição de uma parede, ou seria uma imagem? O que é Demolição? Um objeto, uma proposta de demolição de uma parede, de desconstrução de um enquadramento, de uma atitude de passividade do público. Se hoje somos bombardeados por imagens, Duva nos oferece dispositivos para invertermos o processo. Aperte os botões com o ritmo que te interessa e crie seu bombardeio. Experiência lúdica em uma situação forte. A cada toque nos botões acionadores da imagem, ouvimos um estouro, vemos um pedaço da parede-imagem cair. Escolha o seu ritmo para a destruição lúdica, para a catarsis sem narrativa, sem enredo. Duva leva para este trabalho sua trajetória na videoarte e como VJ. O trabalho em aberto é um ritmo audiovisual construído ao vivo, a partir de bases, pelo público. Faça seu som, desconstrua sua imagem, use a força bruta para seu alívio.

Patricia Moran

Propõe uma forma de demolição virtual produzida a partir do acionamento dos botões de uma interface centralizada no espaço da instalação. Posicionando-se diante da imagem projetada, o público pode reger os acontecimentos, "demolindo" aos poucos a imagem, e criando ao mesmo tempo uma espécie de trilha que provoca e sustenta a demolição de uma parede.

Créditos:

Vídeo-instalação de: luiz duVa | Produção Executiva: Ricardo Oliveros | Cenografia e Produção: Eliane Koseki

Hardware: Teo Ponciano | Cenotécnica e Montagem: Cenotech | Diretor de Fotografia: Rinaldo Martinucci

Assistência: Bruno Martinucci | Software: GRID 2.0

Agradecimentos especiais a: Wilson Sukorski, Rodrigo Dutra, VidVox Team + P.

1N & OUT. [DOIS ESPELHOS NO ESCURO] CHICO DE PAULA E TATU GUERRA. BH. MG. 2006 ::

Na casa de Dédalo¹, experiências baseadas no sistema de código binário criam um ambiente a partir das ações dos usuários. A compreensão do código que rege o ambiente acontece a partir de experiências isoladas. Quatro dispositivos, representando as possibilidades básicas de combinação dos elementos do código, são as interfaces de interação com o ambiente:

00 CABEÇA

"Tudo começa e acaba na cabeça."³ Uma cabeça de manequim fala pra quem não quer escutar.

01 LIVRO

Um mapa virtual da Casa de Dédalo. A leitura do livro altera o ambiente.

11 JANELA

Uma janela para fora. Ao se aproximarem da janela, as pessoas passam a ver o que está dentro.

10 A CASA DE DÉDALO

O ambiente codificado em sistema binário: claro-escuro, proibido-permitido, branco-preto, escrituras e pinturas nas paredes.

A Cabeça é a possibilidade, a invenção, a codificação e decodificação. É o labirinto do corpo. O Livro e a Casa são possibilidades da mesma combinação, dos mesmos elementos, da integração pela diferença; não existe um sem o outro, como não há sim sem não. Os dois se complementam, como na soma dos elementos da Janela, que é o limite entre o interior e o exterior. Se não for porta, não é passagem. A não ser pelo uso da cabeça.

"...a razão dormida cria monstros."
Goya

Programação: Fernando Americano

1- Arquitecto e inventor da mitologia grega, construtor do labirinto do Minotauro. Pai de Ícaro.

2- O interesse do Filósofo Moacyr Laterza pelo bizarro, pelo estranho, pela beleza, pela ética, pelo absurdo, as teorias de Foucault a respeito da anormalidade movem conceitualmente o projeto, servindo como objeto de aprofundamento nas questões do desenho dos elementos envolvidos – música, imagem, som, texto, espaço – e de suas interfaces.

3- Ricardo Aleixo

LEV MANOVICH ::

Nasceu em Moscou e se mudou para Nova Iorque em 1981. Estudou Belas Artes, Arquitetura, Animação e Programação antes de começar a trabalhar com os "computermedia" em 1984. A partir da metade dos anos noventa, os seus projetos foram apresentados nas mostras internacionais mais importantes dedicadas à "new media art". Em 2003 o ICA de Londres apresentou uma retrospectiva do seu trabalho, chamada "Lev Manovich: Adventures in Digital Cinema". Hoje trabalha na "Soft Cinema", um projeto de cinco anos apoiado financeiramente pelo ZKM e por Batic. Manovich é professor associado do Departamento de Artes Visuais da Universidade da Califórnia e San Diego, onde dá cursos de arte e teoria das novas mídias. É autor de "The Language of New Media" (The MIT Press, 2001), "Tekstura: Russian Essays on Visual Culture" (Chicago Universit Press, 1993) e de numerosos artigos.

FEDERICO DE GIULI.IT 1966. TURIM, ITÁLIA. ::

De 1984 a 1990, frequenta a Faculdade de Arquitetura do Politécnico de Turim, onde se forma com *lavoro*, apoiando uma tese em teoria da urbanística chamada "Privatizzazioni e mercato immobiliare a Prag". Em 1990 vence uma bolsa de estudos da Comunidade Europeia no âmbito do programa "comest", que lhe permite frequentar os cursos de máster em planificação territorial e mercado imobiliário no COREP de Turim. Terminados os estudos, trabalha em tempo integral na Empresa de construção DE-GA S.p.a e na sociedade imobiliária DORAPAL S.r.l. da qual atualmente é sócio e administrador. Fez parte de diversas Associações Cívicas em particular no setor da Arquitetura. É um dos fundadores da associação CLOÛSTRATE. É sócio-fundador da Sociedade Cluster S.r.l., editora da revista "Cluster on Innovation", periódico de cultura da inovação, uma revista multidisciplinar bilingue com distribuição internacional, direcionada a aprofundar problemas e oportunidades do progresso científico e tecnológico. A sede da sociedade ocupa mais de 2000 metros quadrados e tem, também, funções expositivas e de entretenimento, com particular atenção à multimídia e à realidade virtual. A atividade fôco é direcionada à integração de novas tecnologias.

MASAH FUJIHATA. JP. ::

Masaki Fujihata é um dos pioneiros do "new media art" japonês e iniciou sua carreira com trabalhos em vídeo e imagem digital no começo dos anos 80. Encampando a aplicação de novas tecnologias no processo artístico, foi um dos primeiros artistas a utilizar a estereotografia, uma técnica de impressão tridimensional em camadas formadas pela ação de um laser UV que se solidifica a partir da polimerização de uma resina líquida. Ele também criou as menores esculturas do mundo, através de técnicas de fabricação de circuitos integrados. Estes trabalhos são visíveis apenas através de microscópios eletrônicos. No entanto, é mais conhecido por suas sofisticadas instalações em redes interativas. Seu interesse principal tem sido empregar tecnologia multimídia para examinar as possibilidades da comunicação entre espaços virtuais. Seus trabalhos interativos incluem "Removable Reality" de 1992, utilizando um telefone sem fio infravermelho e "Impressing Velocity", de 1994, na qual utilizou um "laptop" equipado com equipamento de posicionamento global por satélite (GPS) para mapear digitalmente o monte Fuji, no Japão, tornando-o visualmente disponível para exploração interativa. Ele acredita que "a realidade não é conflituosa com a virtualidade: este é o aspecto complementar de um espaço similar da vida". Fujihata tem exibido extensamente suas criações pelo Japão e participará da próxima Trienal Yokohama. Internacionalmente, participou nas conferências do SIGGRAPH, nas edições de 1983, 1984, 1996 e 2000, e também da Ars Electronica em Linz na Alemanha, DEAF em Rotterdam na Holanda, no CyberForum de Lisboa, Portugal, no VEA em Vancouver, no Canadá. Teve seu trabalho incluído no acervo permanente do ZKM - Centro de Arte e Mídia de Karlsruhe, também na Alemanha.

GILLIAN CRAMPTON SMITH.UK ::

Tendo estudado Filosofia e História da Arte na Universidade de Cambridge, Gillian Crampton Smith passou a década de 1970 como designer - primeiro em editoração de livros, depois no "Sunday Times and Times Literary Supplement". Em 1991, ela desistiu de implementar a "page layout program" para ajudá-la como design de revistas - uma precoce aplicação de editoração eletrônica. Essa experiência convenceu-a de que artistas e designers têm uma importante função a desenvolver na criação de informações tecnológicas. Juntou-se à Saint Martin's School of Art em 1983, onde iniciou um novo curso de pós-graduação em Design Gráfico e Computação para Designers Praticantes. Em 1989, mudou-se para o Royal College of Art (uma escola unicamente de graduação de Arte e Design da UK). Na RCA, fundou o Computer Related Design Department, onde artistas e designers aplicam suas tradicionais habilidades para interagir produtos e sistemas. Sobre sua liderança, o CRD Research Studio conquistou uma reputação internacional como centro líder em design de interação, apoiado pela vasta extensão de patrocinadores industriais e governamentais. Por sobre no desenvolvimento do ensino e busca de programas com organizações em vários países. Por sete anos passou seus verões no Vale do Silício, trabalhando para a Intel, trabalhando para a Intel Research na Apple Computer.

LORENZO TAJU TI. IT. ::

Professor do "Curso de Mass Media" e da Academia de Belas Artes de Turim e do "Curso de História da Arte Contemporânea" na Universidade la Sapienza - Roma e na Faculdade de Artes e Design da Universidade de Turim. É um "expert" dos problemas estéticos nas novas mídias. Autor de vídeo, instalações, colaborou com músicos experimentais em produção audiovisual. Escreveu sobre temas de arte e mídia em diversos periódicos, entre os quais "Gornale dell'Arte", "Dermatite", "Rai Virus", "Alcibiades", "Terzochio", "Linea d'Ombra", "Computer-Republica", "Reisatz", "Juliet", "Capitolium". Publicou os seguintes textos sobre temas da arte e novas mídias: "Arte e media- Avanguardia e comunicação de massa", edição Cosseta & Nolan 1996, "Cogni Sognati - L'Arte nell'epoca delle tecnologia digital" edição Feltrinelli 2001, "MULTIMEDIA - L'Incroci di linguaggi comunicativi" edição Meltemi - Roma - 2005. Colabora com diversos "net magazine" e trabalha em um próprio projeto de site, "immagine".

CHICO DE PAULA. MG. BR. ::

Artista. Premiado em diversos festivais de vídeo, participou de mostras no Brasil e no exterior. É um dos fundadores do projeto "leitamosas", que tem como característica o processo coletivo de produção. O vídeo 5, do grupo, foi vencedor do I Grande Prêmio do Cinema Brasileiro em 2000 e do Festival dos Festivais, de Curitiba, em 2001. Sócio da ARQUIPELAGO audiovisual, é responsável pela direção de arte e finalização de documentários, filmes, e roteiros. Integrante do COMBO DE ARTES ANIS BANANEIRA-CIÊNCIA, núcleo de criação e experimentação formado por Chico de Paula, Ricardo Aleixo, Tatu Guerra, DJ Rato e Paulo Thomaz. Seus trabalhos transitam nas fronteiras entre as diversas manifestações artísticas.

TATU GUERRA. MG. BR. ::

Formando de Belas-Artes, desenvolveu trabalhos audiovisuais com intensa experimentação em parceria com diversos grupos de dança. Co-fundador do projeto R.U.A. do Centro Cultural da UFMG. Desde 2000 integra o grupo Sociedade Luta Eletrônica Black Mania, como percussionista e VJ. Em 2005 co-fundou o grupo "Combo de Artes Anis Bananeira Ciência", que se apresentou no festival internacional de cinema "Imagem dos Povos" em Ouro Preto - MG e em Paris na semana de Arte e Cultura em Paris. Em 21 de abril, celebração de Tiradentes, realizou performance de vídeo em São João Del Rey - MG, junto ao artista Chico de Paula, com quem desenvolve projetos.

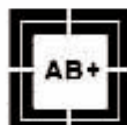
LUJZ DUVA. SP. BR. ::

Criador experimental no campo da videarte, desenvolve, desde o fim dos anos 80, narrativas pessoais em vídeo, bem como uma série de experiências com videoinstalações. Desde 2000 participa de projetos dedicando ao "live images", termo por ele cunhado para designar a manipulação de imagens e sons em tempo real - à criação de projetos audiovisuais imersivos e ao desenvolvimento de conteúdo e ambientes específicos para novas mídias. Nas sua trajetória a construção de narrativas pessoais em vídeo se desdobra em duas linhas de pesquisa sofisticadas e complementares: a de um lado, o aperfeiçoamento de práticas artísticas que permitam resgatar e trazer "à tona da imagem" sentidos e sensações ignorados pelo registro; de outro, a tentativa de expandir a experiência audiovisual para além de seus limites de duração e suporte. Enquanto um eixo o leva a experimentar formas e suportes, do single channel à instalação, das sessões de VJing em pistas de dança aos ambientes imersivos onde realiza suas seções de live image, o outro o empurra cada vez mais para dentro da imagem - onde descobre formas diferentes de manipular, desconstruir e tocar frames, improvisando, redesenhando e incorporando o acaso para resgatar formas, idéias e conteúdos subjetivos.

Situações apresentadas em: 2003 - Suspensão Nº1. Performance Audiovisual inédita. Evento On. OFF. Itaú Cultural. Finalista do prêmio Itaú Cultural Rumos Vídeo Dança. Performance para espaço restrito. Exposição VERBO 2006. Galeria Vermelho, SP. Corte Número 3, instalação residente da performance realizada com Daniela Casca e Silva. 2005 - FILE Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Live Images; duVx a UENA [Mexico]. Teatro do Sesi São Paulo, SP. Ganhou a bolsa formen do 6º Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia com o projeto "Concerto para células em [del] Movimento". Videoinstalação "Grotosco Sublime MIX" na exposição "Grotosco, Vozes e Maldosos", Paço das Artes, SP. Ganhou o Prêmio de Criação Audiovisual. Le Fresnoy - França atribuiu pelo 15º Festival Internacional de Arte Eletrônica Vídeo Brasil para a mostra "Investigações Contemporâneas, obra: Tríplico: estudo para auto-retrato". Prêmio de residência oferecido pelo Consulado Geral da França em SP, pela Aliança Francesa de SP e pelo Le Fresnoy - Studio National Des Arts. Teatro Contemporâneos. Demolicao. INVIDEO/ Techne 5 - International Exhibition of Video Art and Cinema Beyond em Milão, Itália. Demolicao. Situações apresentadas em: Turim, Itália. Prêmio artes visuais do 9º Festival Cultural Inglês para a videoinstalação "Retratos in Motion: o Beijo". Palestrante e um dos coordenadores do núcleo de Arte, Tecnologia e Intervenção do [del]Molotok. Performance inédita de live images no PROG.ME. Centro Telemar, RJ. Instalação "Retratos in Motion: o Beijo" na exposição "Life Goes Mobile do Nokia Trends" [RJ]. 2004 - Festival Sonar Sounds, Centro Cultural Tomie Ohtake, com "Demolicao" e com a instalação "Continente Perdido" dentro do "Life Goes Mobile do Nokia Trends 2004". Também esteve em duas edições do festival SKOL Beats como VJ, uma delas no palco principal; três vezes no festival mineiro Elektronika e em 2002 foi um dos organizadores e o curador do pioneiro "Red Bull Live Images", festival que foi o marco inicial da cena de VJing no Brasil.

MARIO SUAREZ. AR. ::

1962 / 1992 - Argentina. 1992 / 1999 - Belo Horizonte. MG. Brasil. 2000 - Turim. Itália. 2005 - Belo Horizonte. MG. Brasil. 2005 - Buenos Aires. Argentina. Curador Plástico, Designer Visual (Faculdade de Arquitetura, Design e Urbanismo. Diseño Gráfico. Universidad de Buenos Aires. UBA), Curador e Agitador Cultural. 2006/2002. Coordenador das colaborações sulamericanas na Revista CLUSTER. Projeto AB+. Turim. Itália. 2005 - "To Share Festival". Turim. Itália. Curador da Sección "Paese Ospede - Brasile" no Festival Internacional de Cultura e Arte Digital. TO SHARE Festival. Turim. Itália. 2003 - Convidado para o "Conselho Científico" com o objetivo de criar uma nova publicação em Turim, Itália, com distribuição internacional, CLUSTER - On Innovation. Photo Editor - CLUSTER - On Innovation. 1997 - A pedido do Consulado Argentino em Belo Horizonte, idealizou o projeto "O que acontece quando se muda de lugar", envolvendo artistas argentinos e brasileiros no Palácio das Artes - Belo Horizonte/MG. Brasil. 1997 - convidado a realizar o cenário e os figurinos para o Teatro Oficina - Usina Úzóna, Martínez Correa, Projeto Babel, no SESC São Paulo. 1996 - Participou do Projeto Editorial VEINTE AÑOS, livro realizado por artistas plásticos, recordando os vinte anos do golpe militar na Argentina (1976/1996). 1996 - Idealiza e organiza o encontro/debate "A questão dos desaparecidos" VEINTE AÑOS, na Universidade de São Paulo. 1995/1994/1993 - Idealiza e coordena o Projeto BABEL [exposição envolvendo artistas argentinos e brasileiros], na Argentina e no Brasil (São Paulo e Belo Horizonte). 1989 - Direção de arte no Instituto Nacional de Cinematografía Argentino, Buenos Aires - Docente / Programa Cultural por Bairros, Municipalidade da Capital. Buenos Aires. 1988 - Docente adjunto. Morfologia I. Diseño Gráfico. Na UBA [Universidad de Buenos Aires - Buenos Aires]. 1987 - Projeto Editorial Catiga / Nueva Ignorancia, como editor - Buenos Aires, AR.



39122 FUMONCO Via della Bradicea, 13
Tel. +39 011 47 02 052 Fax. +39 011 52 16 164
www.progettocluster.com

cluster
UN INNOVATION



O caderno de Gillian: GUIA PARA ORIENTAR-SE NO MUNDO DO INTERATIVIDADE. ELABORADO PELA DIRETORA DO "INTERACTION DESIGN INSTITUTE IVREA". Gillian Crampton Smith. [CLUSTER. On innovation # 03 - 2004]

Quando sacamos dinheiro do caixa eletrônico, estamos interagindo com um computador. Quando cozinhamos no forno de microondas, procuramos um número no celular, dirigimos um carro novo, estamos interagindo com um computador. Esta interação com o computador – mais precisamente existem atualmente mais de 12 chips para cada ser humano na face da terra. Muitos desses computadores, desde o chip da minha impressora, ao computador para as transações do meu banco, estão conectados entre si pela Internet. Como diz Lev Manovich: "... a programação, as telecomunicações, as interfaces estão, aos poucos, sendo incorporadas a uma série de objetos e espaços, ao invés de ficarem confinados a determinados objetos muito específicos, como os computadores ou os telefones[...] a concepção de um objeto como alguma coisa "morta" e "passiva" sofrerá uma mudança e os objetos serão cada vez mais inteligentes [...] Um dia todas as superfícies poderiam funcionar como telas conectadas a redes".

Portanto, enquanto ficam em cima das mesas, os computadores estão mudando: de objetos voltados unicamente para os profissionais estão se transformando em ambientes onde as nossas vidas. Como sabemos, a interação com o computador – mais precisamente existem atualmente mais de 12 chips para cada ser humano na face da terra. Muitos desses computadores, desde o chip da minha impressora, ao computador para as transações do meu banco, estão conectados entre si pela Internet. Como diz Lev Manovich: "... a programação, as telecomunicações, as interfaces estão, aos poucos, sendo incorporadas a uma série de objetos e espaços, ao invés de ficarem confinados a determinados objetos muito específicos, como os computadores ou os telefones[...] a concepção de um objeto como alguma coisa "morta" e "passiva" sofrerá uma mudança e os objetos serão cada vez mais inteligentes [...] Um dia todas as superfícies poderiam funcionar como telas conectadas a redes".

A disciplina em evolução interaction design originou-se de diversas outras disciplinas; engenharia de componentes para hardware e software; sociologia, psicologia e ergonomia; arquitetura, desenho de produto, desenho gráfico, cinema, televisão e animação. A mídia do interaction design - tecnologias da informação e das comunicações – ainda não é bem compreendida. Cada mídia tem as suas próprias qualidades e os seus limites específicos; os interaction designers ainda estão explorando a mídia da interatividade, para compreender como pode ser utilizada na projeção de objetos, não somente úteis e funcionais, mas também belos e significativos. O problema de design é triplo: dar forma ao sistema invisível existente dentro do computador, utilizar as linguagens do design que as pessoas já conhecem e entendem – palavras, gráfica, espaço, formas tridimensionais, som, animação; projetar modalidades de interação com estes sistemas, utilizando as possibilidades de todos os nossos sentidos – visuais, auditivas, sinestéticas, táteis; até descobrir novas utilidades para estas tecnologias, a fim de enriquecer a nossa vida social e cultural, e não para empobrecê-la.

O mundo do design interativo, assim como o de qualquer novo fenômeno, é rico e caótico – com muitos protagonistas e abordagens diversas. As indicações a seguir não pretendem esgotar o argumento, mas fornecer informações sobre os diversos trabalhos em curso.

OS PAIS E AS MÃES

O Design Interativo é tão novo – tem só 20 anos – que todos os seus antepassados vêm de disciplinas diversas.

NICHOLAS NEGROPONTE, da Arquitetura: fundou o **MediaLab** no MIT, porque percebeu que a tecnologia da informática estava levando à convergência de diversos meios de comunicação.

JOY MOUNTFORD, do "Human Factors": formou o multidisciplinar **Human Interaction Group** no **Advanced Technology Group** da **Apple**. Mountford criou também um concurso de design para um grupo selecionado de universidades, as quais criaram as condições necessárias para que as suas escolas de design comessem a trabalhar – com este setor.

Como as antigas disciplinas do Design Industrial: é o caso de **BILL MOCGRIDGE**, um dos sócios fundadores da **Ideo**. Projeto o **Grid**, o primeiro "laptop" [computador que abre como um livro]. Estava tão irritado com o contraste entre a elegância do design industrial e a grosseira projeção do software que considerou imperativo envolver-se com o design dos software: não um envolvimento direto com a sua engenharia de produção, mas com a projeção do seu uso e de como são apresentados aos usuários.

JOHN MAEDA provém do Design Gráfico e do mundo da informática. O seu trabalho concentrou-se no entendimento do que é a informática como meio de comunicação e expressão. Na sua opinião, a informática é um veículo, como o filme ou a litografia, e, portanto, possibilita algumas formas de expressão e limita outras.

BILL BUXTON provém da Informática, além de ser um musicista – e encorajou-nos a pensar na interação física com os sistemas informatizados. Os musicistas precisavam de muito tempo para aprender a tocar um instrumento. Quem disse que tem de ser fácil usar um computador?

DOOS MELHORES ENCONTROS

DOORS OF PERCEPTION (<http://www.doorsofperception.com/>): organizado por **JOHN THACKARA**, um inglês residente em Amsterdam, começou com a seguinte pergunta: "Ok, agora temos toda esta tecnologia, mas para que serve?" Propõe a cada ano um tema diverso – Jogos, Casas, Velocidade, Informática, ecologia, Amnésias – "Doors" reuniu participantes do mundo todo, envolvidos com o design interativo e com outras disciplinas analis, de forma bem interessante. Hoje divide-se entre um ano na Índia, o **Doors East**, e no ano seguinte na Europa, o **Doors West**.

ARS ELECTRONICA, em Linz (<http://www.aec.at/>): é um dos festivais de arte eletrônica que dura há mais tempo. Os encontros são registrados nos seus anais, que atualmente fornecem um excelente catálogo histórico do desenvolvimento da arte eletrônica. Ars é interessante para o design interativo e para os artistas que estão desenvolvendo novas modalidades de interação com a tecnologia e uma postura crítica diante dos efeitos que a tecnologia provoca no nosso cotidiano.

OS MELHORES LABORATÓRIOS DE PESQUISA

O **MEDIA LAB** (<http://www.media.mit.edu/>) organiza uma série de "Oficinas" inspiradas em temas ligados à utilização humana dos computadores. Uma série de consórcios são patrocinados por empresas que trabalham com problemáticas transversais: os "Objetos que pensam". E enfatizado o desenvolvimento de tecnologias: caberá às empresas patrocinadoras imaginar os recursos que usarão para levar a tecnologia ao mercado. Tem um laboratório também em Dublin, onde é dada maior ênfase à questão da utilização humana do computador.

O **Computer Science Research Lab**, da **SONY** (Tóquio) concentra-se sobretudo na interação física com os sistemas informatizados, explorando diversas tipologias de interação.

PHILIPS DESIGN (<http://www.design.philips.com/>) tem cerca de 300 designers, orientados pelo italiano **STEFANO MARZANO**. O seu grupo de pesquisa sobre design é multidisciplinar e executou uma série de projetos públicos. Algumas colaborações foram financiadas pela União Europeia. O seu projeto "Vision of the Future" foi uma experiência em projeção de cenários relacionados a tipos futuros de tecnologias para o homem. Acabaram de publicar um livro sobre "Ambient Intelligence: The New Everyday: Views on Ambient Intelligence", organizado por **Emile Aarts** e **Stefano Marzano**.

OS MELHORES GRUPOS DE INTERACTION DESIGN

APPLE COMPUTER alcançou excelentes níveis de design industrial e de design interativo e gráfico para os seus computadores.

IDEO (Palo Alto, São Francisco, Londres, Munique, Chicago; <http://www.ideo.com/>). Nasceu da união de 3 empresas de desenho industrial e de engenharia de produção. A pesquisa com design interativo da Ideo desenvolveu-se no curso dos últimos 15 anos e reuniu fator humano, interaction design e engenharia. Bill Verplank foi um dos seus primeiros membros : fez parte do grupo que desenvolveu a interface Star, precursora da interface gráfica da Macintosh.

INTERNENA DESIGN (Nova York, <http://www.intennadesign.com/>): um designer interativo japonês (ex-Apple) e um alemão (ex-ITP NYU) trabalham juntos em projetos de design comercial e também na instalação de obras para galerias de arte.

LIVEWORK (Londres, <http://www.livework.co.uk/>): dois alunos formados pela **Computer Related Design** e um aluno formado em Economia propõem a projeção de serviços dos designers tradicionais – sobretudo os serviços elaborados a partir de tecnologias da informática e da comunicação. O trabalho deles é uma mistura de aplicações comerciais no mundo real, voltadas para grandes empresas e instituições públicas e para outras aplicações bastante extravagantes e arriscadas.

MELHOR CRITICAL DESIGN

A tecnologia da informação e da comunicação é mais do que um simples instrumento; é um ambiente que faz parte do nosso cotidiano e da nossa cultura. Os projetos que desenvolvemos têm o poder de mudar os nossos hábitos de vida. Imaginem, por exemplo, o efeito do telefone celular nas nossas vidas. A pergunta é: "O que queremos mudar na nossa vida?" Partindo das suas conclusões lógicas (às vezes exageradas), os critical design nos fazem refletir sobre como conviver com a tecnologia: o que poderia haver de mais funcional, quais outros novos valores culturais poderia criar.

FIONA RABY e ANTHONY DUNNE

(<http://www.crd.rca.ac.uk/dunne-raby/index.html>) são os autores do projeto "Placebo", um projeto de construção e decoração eletrônica, imaginado para que as pessoas possam usá-lo por um determinado período, inventando as próprias histórias sobre o que são e como funcionam.

CRISPIN JONES e GRAHAM PULLEN, da IDEO

([HTTP://WWW.IDEO.COM/CASE_studies/Social_Mobiles/menu.html](http://www.ideo.com/CASE_studies/Social_Mobiles/menu.html)) criaram telefones celulares para alguns comportamentos extremos no uso dos celulares, dentro de um projeto chamado "Social Mobiles".

OS MELHORES ARTISTAS INTERATIVOS

Nos primeiros anos do cinema, os diretores absorveram algumas convenções de outras artes, tais como o teatro e a literatura. Mas em pouco tempo o cinema adquiriu um linguagem própria, utilizando-se de características peculiares do meio cinematográfico. Só recentemente começa a se desenvolver a linguagem e as convenções da interatividade, e muitos artistas e designers usam a arte para experiências com esta nova mídia: ou seja, o que pode ser feito, que idéias podem ser transmitidas, que emoções podem ser evocadas.

TOSHIO Iwai, NATALIE JEREMJENKO, GOLAN LEVIN, CHRISTIAN MOELLER

estes três produzem trabalhos que usam as tecnologias da informática como mídia, combinando diversos tipos de "input" e de "output" – desde o piano de Toshio Iwai, utilizam como "input" e "output" a tela de um computador comercial de Christian Moeller, usada como "output". Outros artistas começaram-se em aspectos especiais das mídias digitais: **KNOWBOTIC RESEARCH** e **JOSH ON** (<http://www.theyrule.net/>) exploram as qualidades da rede para visualizar a informação; sob outro prisma, **STEREOLAC** explora a carnalidade do corpo. **CASEY REAS** e **BEN FRY** desenvolveram uma linguagem de programação para artistas e designers, que hoje fazem parte de uma atuante comunidade em rede. **www.proce55ing.net**, que **HERNANDO BARRAGAN** está tentando estender ao mundo físico. Uma introdução útil, com muitas imagens, é a "Digital Art", de **CHRISTIANE PAUL**, publicada por **Thames e Hudson**, em Londres, em 2003.

INTERESSANTES INTERACTION DESIGN

Prada Store de Nova York, projetado por **REM KOOLHAAS** com, por exemplo, vestiários interativos de **REED KRAM** e da **IDEO**. Para uma interatividade pura e simples, física e "screen-based", é preciso passar pelas salas de jogo de Tóquio é interagir com os videogames, usando o corpo e a mente. Exemplos mais leves encontram-se na ala **Wellcom**, do **London Science Museum**: são três andares e mais de cem mostras interativas sobre ciência moderna e sobre tecnologia.