



PIEMONTE  
**share**  
F E S T I V A L

---

T O R I N O

P A L A Z Z O C A V O U R

**24 FEBVEREIRO 2005 - 01 MARÇO 2005**

P I E M O N T E S H A R E F E S T I V A L

INTERNATIONAL DIGITAL | ELECTRONIC | NEW MEDIA | CULTURE

---

PIEMONTE  
**share**

F E S T I V A L

T O R I N O

P A L A Z Z O C A V O U R

24 FEBVEREIRO 2005 - 01 MARÇO 2005

PIEMONTE SHARE FESTIVAL

INTERNATIONAL DIGITAL | ELECTRONIC | NEW MEDIA | CULTURE

**share**  
FESTIVAL



[www.toshare.it](http://www.toshare.it)

[info@toshare.it](mailto:info@toshare.it)

A associação cultural “ The Sharing”, junto as Associações dos lugares envolvidos, organiza em março de 2005 **a primeira edição do “Share Festival” no Piemonte**: Digital internacional, Eletrônica e novas mídias com o apoio da região do Piemonte.

**Data: 24 fevereiro / 01 março 2005**

### **::: Objetivo:**

Levar ao conhecimento do público italiano a vivíssima atividade artística internacional ligada á utilização das tecnologias digitais. Além disso, partindo de uma realidade local por excelência no setor I.C.T. conjugada com o ambiente artístico criativo piemontês, o festival terá uma dimensão internacional tanto de conteúdo como de público.

**A Região do Piemonte com suas Províncias** não foram escolhidas casualmente. A Região em seu conjunto está entre os maiores pólos tecnológicos da Itália, conta com um distrito I.C.T.- Informação e Comunicação Tecnológica - de mais de 15000 empresas.

Além disso, a região possui no seu território 6 Parques Científicos e Tecnológicos: **Tecno Parco del Lago Maggiore, Bioindustry Park Canadese, Environment Park, Cedat, Parco Scientifico Tecnologico Valle Scrivia, Virtual Reality e Multimedia Park.**



**Turim** possui, ainda, um ambiente cultural muito ativo pela presença do **Castelo de Rivoli, da GAM, do Museu do Cinema- Mole Antonelliana- , do Teatro Stabile, da Fundação Italiana para a Fotografia, da Pinacoteca Agnelli, da Fundação Sandretto Re Rebaudengo, Do Festival de Filme de Torino** e de muitas associações culturais extremamente ativas na organização de eventos: dança, teatro, cinema, jazz, encontros, forum etc.

A cidade e a província de Turim, que estão em plena transformação urbanística e territorial para o “XX jogos Olímpicos Invernais Torino 2006”, hospedarão três anos de grandes eventos: Mundial de Esgrima, Olimpíadas de Xadrez, Campeonato Mundial de Cross, Campeonato Europeu de Natação e em 2007 as “Universiadi Invernais”.

### **::: Conceito:**

O conceito do Festival é o de ligar momentos culturais a expressões recreativas. Os conteúdos do Festival são um “sampler”, uma mostra das expressões criativas aplicadas às tecnologias digitais - arte, música, performance, instalações, animações 3D, software art etc- em lugares muito freqüentados por jovens e não “museali”. Estão previstas conferências, talk-meeting, performance, combinações de trabalhos artísticos que poderão ser desfrutados on line e projetados nos locais das manifestações, além das instalações multimedias.

### **::: Temas:**

Os temas previstos pela manifestação são:

- o estudo e a aplicação criativa do potencial de transformação inserido nas novas tecnologias;
- a importância que teve a concessão das tecnologias como extensão do corpo humano;
- o conhecimento que a interface gráfica possibilitou à criação de um ambiente individual autosuficiente , que modificou o modo de criar e de comunicar - “wimp now”- e como consequência a importância que adquiriu a memória visiva em relação áquela lógico-textual;
- a seleção de arte, música, produção cinetelevisiva e animação na era cibernética.
- a análise do impacto que as tecnologias virtuais têm sobre o imaginário coletivo sobre o conceito e percepção da realidade.

### **:::Conteúdos:**

Os conteúdos do Festival são um “sampler”, uma mostra das temáticas digitais, das principais realidades, em nível internacional, e do fluxo cultural que se origina através da utilização da tecnologia digital e do seu principal meio de difusão: Internet.

A cultura digital é o conteúdo real do festival, como expressão daquele tipo de patrimônio de conhecimento que vive de conexões, trocas, contatos, interações, web art, projetos multimediais: incorporará então, comunidades virtuais de jogadores on line e de coletivas artísticas que agem sobre web, encontros e vídeo-conferências com criadores de jogos eletrônicos modificados, sites “detournati” e debates sobre tema de “open source” como instrumento criativo; enfim, haverá exemplos de televisões urbanas, weblog -blog de escritores, jornalistas, publicitários e copy, que, com sua experiência on line, estão criando uma nova forma de jornalismo e comunicação.

### **:::Espaços:**

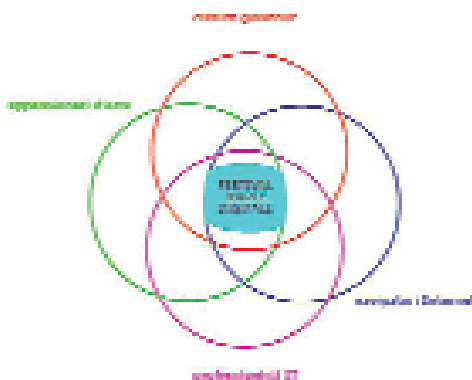
Os espaços são não-institucionais: os lounge bar, os cafés internet, as galerias de arte underground, os clubes, os locais alternativos. Somam-se num total 12 sedes em Turim mais 7 na área metropolitana, além de outras sedes em Alessandria, Asti, Cuneo, Ivrea.

### **:::Prêmios:**

Os prêmios: durante o festival serão dados prêmios subdivididos por categorias dedicadas às melhores produções digitais realizadas pelos artistas participantes. Para este primeiro ano, será somente um reconhecimento. O verdadeiro concurso será na edição de 2006.

### **:::Os encontros com Turim WIRELESS**

Em colaboração com Torino Internazionale e Torino Wireless, o festival promoverá uma série de encontros sobre o desenvolvimento das grandes conquistas no setor I.C.T., de modo que se possa consolidar tudo aquilo que se está fazendo para promover o “rol destes distritos” como motor do crescimento econômico e cultural da região.



Como se evidencia pelo gráfico, selecionamos quatro tipologias de potenciais consumidores do nosso festival

### **:::Público:**

O público a quem se destina o festival é muito interessado em desfrutar de eventos artísticos e informações sobre as novidades nesse setor e em experimentar os conteúdos através da participação no evento.

- Título de estudo laurea, laurea breve, diploma.

- Homens 60 e mulheres 40

- Idade 13/18 anos

- Idade 19/30

- Idade 13/18, usuários top de telefonia móvel e de serviços a ela relacionados - SMS, MMS, Suonerie-videojogos e consolle, grandes navegadores de internet, freqüentadores de associações dedicadas ao jogo on line e de chat line.

- Idade 19/30, usuários de tecnologias de topo, cultos, atentos às novidades, amantes da vida noturna, das artes, interessados em viagens ao exterior ,amantes dos jogos eletrônicos, enfim, aqueles que gastam com divertimento.

Em particular:

- Jovens e muito jovens- que acompanham cinema, literatura, concertos de rock, música eletrônica, sempre interessados nos novos fenômenos e nas novas tendências que se manifestam no campo artístico; principalmente os muito jovens estão interessados em interferir e em criar as próprias tendências, os gostos e as modas que são veiculadas pela mídia em geral.

- Navegadores de internet- que pertencem não só ao mundo jovem, mas se constituem de pessoas de idade variada, curiosas, atentas à evolução das novas tecnologias;

- Profissionais I.C.T. - que trabalham no setor de pleno desenvolvimento da Informação e da Comunicação Tecnológica, Serão envolvidos através de uma série de seminários e encontros profissionais relacionados à arte software, l'open source e às últimas evoluções relacionadas aos códigos da informática.

- Apaixonados de arte- a arte digital representa um dos filões mais promissores da contemporaneidade, capaz de despertar o interesse de apaixonados e colecionadores.

---

**CULTURA JOVEM-** o variado mundo da cultura jovem- cinema, literatura, concertos de rock, música eletrônica- está sempre interessado nos novos fenômenos e nas novas tendências que se manifestam no mundo artístico. Da necessidade de se aproximar deste tipo de público, nasceu a idéia de desenvolver a manifestação não somente nos lugares institucionais de arte, mas também em locais - lounge bar, Internet café, bares, clubes- onde é possível despertar mais facilmente o interesse dessas pessoas.

**NAVEGADORES DE INTERNET-** Os navegadores de internet pertencem não só ao mundo jovem, mas são pessoas de todas as idades, curiosas, atentas às evoluções das novas tecnologias. Com o objetivo de envolvê-los em nossa iniciativa, será colocado á disposição um site internet com informações não só do festival, mas das mais importantes iniciativas on line no âmbito da webart, uma mailing lista sobre as últimas novidades e, durante o evento, a transmissão on line de algumas performances.

**PROFISSIONAIS I.C.T.-** Os operadores das Informações e Comunicações Tecnológicas serão envolvidos através de uma série de seminários e encontros profissionais que dizem respeito à arte software, l'open source e às últimas tendências relacionadas aos códigos de informática. E então nossa intenção é desenvolver uma atividade de aprofundamento ligada aos temas da vanguarda a "cavallo" entre o mundo da informática e a cultura digital.

**APAIXONADOS DE ARTE-** O mundo da arte tem desde já superado seus limites clássicos, levando em consideração todas as linguagens artísticas. Da fotografia ao vídeo, das performance as instalações, a nova palavra de ordem é a contaminação dos gêneros. Última chegada ao interno dos códigos estéticos, a arte digital representa um dos filões mais promissores da contemporaneidade, capaz de despertar o interesse de apaixonados e colecionadores.

### **:::Periodicidade:**

Anual. O evento representa, apesar disso, o momento público de um laboratório permanente.

### **:::A duração:**

5+5+5 - na área urbana torinesa+ metropolitana+províncias- jornadas subdivididas em vários momentos de encontro que acontecerão em diversos lugares expositivos ou de aglomerações e em diferentes momentos.

### **:::O período de desenvolvimento:**

Foi escolhido o último dia de fevereiro e os primeiros de março porque marcam o início de mudança de estação que traz sempre desejo de novidade. O tempo está ainda suave, moderado, e permite fáceis deslocamentos, tanto na cidade como fora dela, de um lugar a outro do evento. Inicia-se na primavera o hábito de freqüentar lugares abertos.

### **:::Eventos análogos:**

Transmediale em Berlim - Alemanha - [www.transmediale.de](http://www.transmediale.de); Ars Electronica em Linz - Áustria - [www.aec.at](http://www.aec.at); Sonar em Barcelona- [www.sónar.es](http://www.sónar.es).

Todos são eventos que surgiram na Europa e se unem na club-cultura e na cultura dos rave party, na dança e nos encontros de música eletrônica; assumem as características locais do lugar em que acontecem.



### **:::Caracterização italiana:**

A arte e a cultura contemporânea são fruto e nascem em lugares não institucionais. O evento toma a dimensão de un soft-rave - uma versão mais branda de um rave- ou um party collettivo em que a magia do happening cria uma atmosfera de festa e de divertimento, de troca criativa em níveis diversos de envolvimento do público: artístico, lúdico, dança, aprofundamento, convivência etc.

### **:::País europeu hóspede:**

Haverá uma manifestação de um país europeu durante o festival ainda em fase de definição.

### **:::País extra-europeu hóspede:**

Haverá uma manifestação de um país extra-europeu.

Edição 2005: Brasil

### **:::Provável afluência de público:**

8000/12000 pessoas.

### **:::Os lugares da manifestação:**

Os lugares são espaços expositivos não institucionais que desenvolvem programas culturais experimentais e dirigidos a um público variado. Cada lugar em que acontecerá o festival apresentará um projeto site specific.

A escolha dos projetos será feita em acordo com o Comitato Scientifico e os lugares expositivos. Sucessivamente os projetos serão avaliados na sua viabilidade- econômica e projetual- pelo Comitê de organização, formado por representantes dos lugares em que acontecerão as manifestações.

O festival, a partir da primeira edição, será mantido continuamente em desenvolvimento, aberto a novas contribuições e colaborações..

### **::: Lugares expositivos da manifestação em Turim:**

- Atrium, Piazza Solferino, Turim;
- Amantes, Via Principe Amedeo, 37-Turim - lounge bar;
- Belleville, Via Caraglio, 101/ Electronic Free lab, Avenida Ferrucci, 65/A, Turim- centro Juvenil;
- Bu.net, Via San Quintino, 15, Turim- Internet Café;
- Caffè Liber, Punto G, Largomontebello, 34, Turim - internet Café;
- Cluster, Via della Basilica,13, Turim- local High tech;
- FNAC, Via Roma, 51, Turim - Loja com espaço forum;
- Galleria Alberto Peola, Via della Rocca, 18, Turim;
- Galleria Franco Noero, Via Giolitti, 56, Turim;
- Galleria Guido Carbone, Via dei Mille, Turim.
- Galleria Guido Costa, Via Mazzini, 15, Turim
- Galleria Nicola Fornello, Via Baretta, 3A, Turim
- Galleria Maze, Via Mazzini, 27, Turim
- Teatro Juarra-Café Procopio, Via Juarra, turim.



### **::: Sedes Expositivas na Província de Turim**

- Carmagnola, Spapó, centro Polifunzionale Bruno Longo, via Torino
- Caselle Torinese, Il Cantastorie, Via Martiri della Libertá
- Cirié, Ex Taurus, via Doria
- Collegno, Multiplayer Café, via Roma
- Gruliasco Ex "Pentolaccia", via fratelli Cervi
- Moncalieri, Il Cantastorie, strada Carpice
- Vilar Perosa Una Finestra sulle Valli, viale G. Ferraris, 2

### **::: Sedes Expositivas nas cidades da Região**

- 1- Ivrea, Interaction Design Institute
- 2- Verbania, Tecnoparco del Lago Maggiore
- 3- Rivalta Scrivia, Parco Scientifico Tecnologico delle telecomunicazioni e dell' elettronica
- 4- Cuneo, ainda a ser definido

### **Associazione culturale The Sharing:**

Simona Lodi, curatore di eventi artistici; Chiara Garibaldi, architetto; Elena D'Agnolo Vallan, architetto, scenografa; Maria Bruno, artista digitale; Fabio Cionini webmaster; Karin Gavassa, curatore.

### **Comitato artistico-scientifico**

Andreas Broeckmann (direttore di Transmediale Berlino); Chiara Somajni, (giornalista); Lorenzo Taiuti (critico d'arte multimediale); Andrew Morrison (professore InterMedia Università, Oslo), Michael Saup (digitalnomadic.de professore ZKM, Karlsruhe).

### **Comitato promotore**

Federico De Giuli (Cluster); Guido Carbone (Galleria Guido Carbone); Guido Costa (Galleria Guido Costa) ; Mauro Chiale (BU.net), Michele Curto (Belleville/ Terra del Fuoco); Popi Giovannoli (Biblioteca Multimediale di Settimo); Roberto Tos (Amantes), Antonella Nicola (Galleria Nicola / Fornello); Giuseppe Zambon (Teatro Juvorra - Cafè Procope); Silvia Venutti (Regione Piemonte); Beppe Calopresti (Regione Piemonte Settore Mostre); Paolo Verri (Torino Internazionale - Fondazione Atrium); Roberto Spallacci (Piemonte Groove); Hector Rinaldi (Il Village); Andrea Carignano (seac02); Nello Rassu (MultiDams).



### **Organizzazione di:**

- The Sharing

### **Soggetti istituzionali coinvolti**

- Regione Piemonte
- Provincia di Torino
- Comune di Torino
- Fondazione C.R.T.
- Compagnia di San Paolo
- Centre Culturel Français, Torino
- Goethe Institut, Torino
- Ministero per i Beni e le Attività Culturali, Direzione Generale per l'Architettura e l'Arte Contemporanee, Roma
- Torino Internazionale
- Torino Wireless
- Fondazione Atrium, Torino
- Multidams, Torino
- Politecnico di Torino, 1. Facoltà di Architettura, Disegno Industriale
- IUAV. Facoltà di Design e Arti
- Transmediale, Berlino
- AFAA, Parigi
- Sonar, Barcellona
- LU, Nantes
- InterMedia Università di Oslo, Norvegia
- British Council, Roma

### **Associazioni Culturali coinvolte**

- Vedi luoghi espositivi



## **Con il supporto e la collaborazione di**

- Biblioteca Multimediale di Settimo
- Eltrac
- Rekordata - Apple
- Seac02
- Virtual Reality and Multimedia Park
- Fondazione Ultramundum.
- Situazione Xplosiva / PiemonteGroove
- Furgonet
- Il Village S.p.a.

---

*share festival(2005 è un progetto di:  
Simona Lodi - Chiara Garibaldi*

## :::Linhas guias para a escolha dos conteúdos do programa

Para a primeira edição do Festival SHARE em Piemonte, foram individualizados pelo "Comitato Scientifico" três macrocategorias que indicam as linhas guias principais do programa dos 5+5 dias.

### **PIONEERING, SHIFTED e ONEANDZEROWORD.**

Cada seção contém disciplinas diversas: Artes Visuais, Música, Teatro e Dança, Cinema e Animação, Literatura e Atividade editorial.

Como aprofundamento das três categorias principais será escolhido também, como destaque, um tema interdisciplinar que diz respeito principalmente ao estilo de vida e ao cotidiano das pessoas. Essa escolha leva em consideração a grande variedade das temáticas ligadas as tecnologias, ao estudo da evolução do digital sobre o desenvolvimento da cultura de massa. Como o digital é o elemento constituinte e motor da globalização da sociedade, ainda hoje em ação, o aspecto sobre o qual se focaliza o Festival é o impacto sobre a vida cotidiana, tanto a doméstica como a profissional. É evidente como a cultura digital provoca mudança no estilo de vida e no cotidiano das pessoas., Em Turim, nos últimos anos, devido a transformação urbana e produtiva em Ação, nota-se essa interferência da cultura digital. Daí o título provisório: "*Digital Existence*".



Vida doméstica e de trabalho, tecnologias digitais e arte estão ligadas de uma maneira singular por numerosos elementos que são testemunhados por documentação fotográfica, por objetos e assembléias tecnológicas, por catálogos e obras artísticas, por elementos cênicos e modelos no caso do teatro, espetáculos, concertos, manifestos, figurinos, quadrinhos, curtametragem, instalações, obras on screen, vídeo etc.

Além disso cada subseção tem um aprofundamento monográfico, escolhido por curadores, que têm a tarefa de colocar em evidência um personagem líder, um representante de uma determinada seção, que apresente alguma particularidade ou proponha uma associação de idéia, também de épocas diversas.

Por exemplo, nas artes visuais, seria possível pensar em um aprofundamento com este título: "Leonardo da Vinci: matemático, engenheiro, cientista, artista: um confronto com o artista digital contemporâneo". Cada uma destas subseções contém uma reconstrução das etapas principais das expressões criativas que têm mostrado um crescimento significativo na história das artes e culturas digitais: artes visuais, música eletrônica, teatro/dança, cinema e literatura.

Na ocasião da primeira edição do Festival, já antevendo os próximos anos da manifestação, preferiu-se valorizar uma estrutura cronológica, principalmente pela importância documentada que esta primeira

edição do Festival terá sobre as futuras, pois poderá contextualizar internamente a cultura digital no desenvolvimento histórico da sociedade ocidental e da globalização, dos fins dos anos cinquenta até hoje.

Nos 3/5 dias do evento, o Festival recontará o impacto do diálogo entre as artes e as tecnologias sobre sociedade ocidental, acontecido num arco temporal de cerca de 30 anos: das primeiras experimentações dos fins dos anos cinquenta até ao uso das novas mídias digitais de última evolução.

Os curadores das várias seções têm oportunidades reais de dar um "overview" através da exposição de cada elemento que possa pôr em evidência o desenvolvimento da cultura digital sobre aspectos domésticos e cotidianos individuais e coletivos.

Por cultura digital entende-se cada manifestação da vida contemporânea que esteve e ainda está em transformação tanto em sentido local com global. Através do Festival, ataca-se em plena extensão esta transformação, como parte de uma vasta gama dos fenômenos sócio culturais - mercado livre, globalização, a onipresença das informações e das tecnologias de comunicação, modificações da gestão dos dados, incremento e desenvolvimento da tecno-ciência- que têm influenciado a nossa existência e dos quais a tecnologia digital é um constituinte importante destas mudanças.

A fim de entender de que modo tudo isso transformou nosso cotidiano, visto na dimensão doméstica -o tema do festival- , é necessário conhecer o que a expressão "cultura digital" significa atualmente para nós.



Obviamente os computadores são digitais, a impressora é digital, o relógio sobre nossa cômoda é digital. São definidos como digitais porque funcionam manipulando e gerindo dados em formato digital, isto é, em forma binária, combinando zero e um. Mas o uso que acima se faz do termo digital é muito mais amplo que indicá-lo simplesmente junto dos dados ou das máquinas que dirigem tais dados.

Falar de cultura digital é como nominar, metonimicamente, a parte pelo todo, a expressão das imagens virtuais, da comunicação instantânea, da difusão onipresente da mídia e da conexão global, que constituem a maior parte das experiências de nosso tempo. A cultura digital faz alusão e demonstra a enorme gama de aplicações e linguagens multimedias que a tecnologia digital torna possível, incluindo a realidade virtual, os efeitos especiais digitais, o cinema digital, a televisão digital, a música eletrônica, os videogames, a internet, a telefonia móvel, o WAP - wireless application protocol- as expressões artísticas e culturais como o "Cyberpunk, a Techno, a "post-pop music", os "Rave party", a nova editoria, os fenômenos como os "Blog", a "net.Art", o "hackerismo" e todo o ambiente underground como expressão da larga utilização e da potencialidade do high-tech.

Expressão dos diversos modos de vida de um grupo ou de grupos de indivíduos, a palavra digital é, com justiça, reconhecida como um marco, um brand cultural, que une em um única nomenclatura tanto o artificial, o produto, como o sistema de significados e de comunicações anexas, diferenciando de maneira simples o nosso estilo de vida atual daquele do passado.

*Simona Lodi*  
*Art director*

## **:::As seções do Festival**

### **PIONEERING:**

os pioneiros da experimentação tecnológica a partir dos anos Cinquenta até os anos Setenta:

- Artes visuais / Música / Teatro/ dança / Cinema / Literatura : ficção científica

### **SHIFTED\_from.analog.to.digital:**

um "sampler" da produção nos anos Oitenta e Noventa até hoje:

- Artes visuais / Música eletrônica / Teatro/ dança / Post cinema / Literatura: cyberpunk  
Quadrinho/ animação

### **ONEANDZEROWORLD:**

as últimas experimentações

- Jogos modificados / Animação / Free style / Interatividade

### **País extra-europeu hóspede: - BRASIL**

*Chiara Garibaldi*



Quando digital é uma necessidade junto a outras necessidades: o relacionamento entre as sociedades de baixo desenvolvimento econômico e social e a tecnologia digital.

Esse aspecto deve ser tratado através do convite a manifestações dos países em via de desenvolvimento que se preparam a enfrentar o problema da presença da revolução digital e que, conscientemente, reconhecem a importância das novas tecnologias, não para destruir, mas, ao contrário, para criar e procurar eliminar as notáveis e sempre muito acentuadas diferenças entre eles e os países de primeiro mundo.

Par a edição 2005, foi escolhido o BRASIL, por representar certamente um dos países que, com empenho e investimento financeiro, tem abraçado/incorporado a revolução digital.

A escolha deste fascinante e vastíssimo país se deve á demonstração do que nele se tem feito nestes anos de que as novas tecnologias podem ser utilizadas para superar o chamado "Digital Divide", isto è, a notável diferença entre os países ricos e os países em via de desenvolvimento. O Brasil se coloca entre os países, chamados ainda, de terceiro mundo que tem abraçado o desafio tecnológico para poder entrar na esfera dos países "Digital Inclusion".

Não por acaso, no Brasil nos últimos anos vêm sendo desenvolvidos com sucesso projetos institucionais que buscam a difusão das redes em todas as suas facetas artísticas, culturais, políticas, sociais.

O uso e a divulgação da cultura digital, através da criatividade deu a possibilidade aos artistas brasileiros de se colocarem e mesmo superarem os colegas europeus. Além disso o desenvolvimento tecnológico fez com que o Brasil estivesse na vanguarda , mais que a Europa, em tantos aspectos. Por exemplo, as primeiras eleições presidenciais puderam se realizar de uma maneira completamente informatizada, os programas de cooperação e desenvolvimento nas favelas se valeram das tecnologias, a proliferação de "siti" e "portali" testemunham a colocação do Brasil entre um dos países "mais digitais" do mundo.

### **DIDÁTICA \_DIGITAL: CHILD PARADE**

Espaço aberto: workshop/ BE part of an intense artistic exchange with invited project groups and media labs.

## País extra-europeu hóspede: - BRASIL

Mario Suarez: Curador

Angelo Palumbo: Coordenador local / representante oficial dos artistas convidados.

*"muchos de los jóvenes parecen libres pero esto no es más que una cuestión del organismo y la energía y no algo real del espíritu. Yo he encontrado hombres libres en los sitios más extraños y de todas las edades. El alma libre es rara, pero la identificas cuando la ves: básicamente porque te sientes a gusto, muy a gusto, cuando estas con ellas o cerca de ellas"*

### **:::REFLEXÕES:**

#### **Sobre o conceito**

...O impacto decisivo das novas tecnologias sobre as mais variadas dimensões da existência. A difusão da internet, a digitalização dos sistemas e dos avanços da bio e da nanotecnologia promoveram uma verdadeira "reconfiguração" das nossas práticas e percepções.

A questão da necessidade de politizar o debate sobre a tecnologia e suas relações com a ciência e o capital, em vez de deixar que ela continue sendo tratada no âmbito político e estratégico das empresas multinacionais exclusivamente.

A crescente presença das novas tecnologias na vida cotidiana e seu impacto na sociedade, considerando-as como uma solução para todos os males e problemas, principalmente nos países marcados por diferenças sociais.

#### **Sobre o conteúdo**

Uma visão particularmente sudamericana, em que as diferenças sociais são extremamente marcadas.

Um posicionamento sobre a formação de uma elite tecnológica excludente, com os consequentes benefícios restritos a essa elite e a possibilidade do surgimento, dentro das expressões artísticas, como uma resposta a essa formação.

A visão do Brasil como projeção inversa a uma proposta hegemônica. (o que se faz fora dos limites continentais certamente será mostrado pelo Festival).

Observar las nuevas tecnologías, asociadas al proceso de globalización del planeta, Su penetración en todos los espacios e la interferencia en la vida de todos los pueblos, mismo hasta en aquellos mas aislados.

Observar la aceleración que imprimió, modulando el ritmo de la vida, exigiendo actualizaciones cada vez mas rápidas, premiando los que se adaptan mas facilmente y descartando los que no consiguen acompañar la velocidad de las mudanzas.

Uma análise das influências históricas continentais. Pionerismo.

## Exemplos.

Mail Art o Arte Postal

Se conoce como Mail Art o Arte Postal a las manifestaciones artísticas transportadas por los servicios postales que, en cierta medida, puedan alterar el sentido dispuesto que el creador, correspondiéndole dicha operación a los avatares del medio empleado en la transmisión de los mensajes desde el emisor al receptor. En términos de ciencias de la información diríamos que la innovación del Arte Postal es la novedad del "canal" de transmisión que con sus características propias tiñe el mensaje enviado y lo altera con su "ruido". No se trata, tal cual pudiera creerse, en una nueva corriente artística en sentido formal, por lo cual no corresponde a ningún "ismo" determinado. La novedad reside en el planteo comunicacional, la relación persona-persona a través del correo que se manifiesta como revolucionaria frente a la falsa comunicación o monólogo de los medios de comunicación masivos: la televisión, la radio, el cine, etc. Si a ello sumamos el carácter anticomercial y anticonsumista que tuvo desde sus comienzos veremos que estamos frente a un fenómeno artístico de disrupción.

Fue a partir del ya señalado "Festival de la Postal Creativa" - primera exposición documentada de Arte Postal en Latinoamérica- que el movimiento se dinamiza y las grandes muestras comienzan a sucederse, sobre todo en la Argentina a partir de la "Ultima Exposición Internacional de Arte Postal" realizada por Horacio Zabala y Edgardo Antonio Vigo, en la Plata 1975 y en el Brasil con la "Primeira Exposição Internacional de Arte Postal" organizado por Paulo Bruscky e Ypiranga Filho en Recife, Pernambuco, 1975. Luego el empuje fascista hizo casi desaparecer casi toda actividad (no sólo de Arte Postal, por supuesto)

Durante el lapso de las dictaduras el Arte Postal se volcó totalmente a la denuncia y explicitación de la situación internacional mediante la difusión masiva de sellos de correos - que los artistas postales del resto del mundo en actitud solidaria pegaban en sus sobres y postales- y otros artilugios propios de este medio como ser sellos de goma, cadenas de intercambios, propuestas, etc., por lo cual algunos de sus representantes hubieron que pagar un duro precio en aras de la redemocratización del país junto a vastísimos sectores de la población que debieron elegir, ya que el de la clandestinidad, ya los que imponía la sangrienta represión con su secuela de muertos, desaparecidos, torturas, encarcelados, etc.

Mail Art o Arte Postal (2) Edgardo A.Vigo

....Muchos de nosotros tenemos dificultades para comunicarnos en forma directa, utilizamos entonces un lenguaje elíptico que por lo hermético y personal, asume el carácter de una confesión pretendiendo con ella fundar el dialogo. A ello se suma un menguado encanto-atrapador ya sea físico o intelectual, que restringe aún más la comunicación abierta. El arte es quién permite sin exigir previas condiciones, gozar de libertad plena a seres cerrados, herméticos e introvertidos. Edgardo A.Vigo

## Referencias bibliograficas.

Jeffrey Shaw, Laymert Garcia dos Santos, Arlindo Machado, Gilberto Prado, Zygmunt Bauman, Oswald de Andrade, Clemente Padín

## **:::ENTRE MEIOS - Além dos gêneros – 30 anos e algumas experimentações da arte brasileira**

*Patrícia Moran*

Conectada a diversos tempos e cruzando diferentes expressões artísticas a mostra organizada pelo agitador cultural e curador Mário Suarez desenha um panorama da mídia arte brasileira dos últimos trinta anos. A aposta da organização foi apresentar um amplo painel de poéticas experimentais. São nítidas nos trabalhos as transformações sintáticas e semânticas proporcionadas pela tecnologia de produção e circulação de bens simbólicos.

Os pioneiros da mail-art utilizando-se da máquina xerox e letras set imprimiam a sujeira e o traço grosseiro como marcas da sua criação e atitude diante da arte. A independência inicial em relação aos canais institucionalizados de difusão e circulação da arte está impregnada nos cartões e se afirma como estilo, digamos como ícones de uma escola de invenção. Nos pioneiros das artes do vídeo o gravador(1)-portátil para a época – se faz presente na superfície e estrutura da representação. A impossibilidade técnica da montagem é incorporada ao vídeos, ou melhor, às vídeo-performances gravadas em tempo real com figuras humanas, objetos ou luzes. Na produção mais recente a hegemonia do sistema numérico na criação de/com sons, imagens e textos desloca os parâmetros do olhar e da experiência de fruição como um todo.

Alguns trabalhos existem a partir da intervenção do observador, outros como o Code\_me\_UP de Giselle Beiguelman trazem os segredos da 'Caixa Preta' para o plano da exposição. Para o filósofo tcheco Vilém Flusser o artista ao se utilizar da tecnologia deve desprogramar a máquina, em suma, quebrar a 'Caixa Preta'. O trabalho de Beiguelman deve ser lido nesta perspectiva. Seu Code\_me\_UP é a parte wireless do projeto Code\_UP, é um dispositivo gerador de imagens que se utiliza de alguns frames do filme Blow Up de Antonioni. Em Blow Up há o registro fotográfico não intencional de um crime, o espectador e o fotografo transformam-se em investigadores da presença em potência do assassinato escondido entre os grãos. Beiguelman propõe ao espectador o retorno à origem dos frames de Blow Up, não a origem do grão de prata, mas ao pixel, aos parâmetros de cor RGB da imagem digital. Segundo release da realizadora são a retórica do pixel, as operações lógicas e os dispositivos de exibição eletrônica que estão em diálogo. Solicita-se a percepção do espectador para a estrutura constitutiva da imagem numérica. Pode-se navegar do frame original ao frame modificado em aplicativo desenvolvido para rodar em Java. Um olhar sobre questões sintáticas e semânticas é incompleto para responder à problematização proposta por Beiguelman é a criação digital em sua estrutura imaterial que nós é trazida como imagem. Imagens figurativas ganham outra configuração visual ao serem por nós provocadas.

O trânsito entre suportes e gêneros é uma marca de quase todos os trabalhos. Arnaldo Antunes poeta-parceiro dos concretistas, cantor e compositor de música popular, joga com a linguagem. Se sua poesia é verbovocovisual, sua performance é teatro multimídia com empostação corporal e vocal dos happenings dos anos 70 e 80. Cartazes, rádio e projeções de imagens e letras constroem um ambiente em que prevalece o deslocamento de sentidos das metáforas.

A brasileira multimídia Leonora de Barros e a argentina Ivana Martinez Vollaro realizam a videoperformance Alfaboca – miniclips vocálicos. Trânsito e diálogos conceituais fundamentam o que elas denominam de conversa performática entre as duas línguas latinas, o castelhano e o português. A proximidade na grafia das palavras guarda muitas vezes sentidos opostos aqui explorados de maneira lúdica. Barros também é herdeira da Poesia Concreta e como tal tem como marca de sua criação a potência do deslocamento, não apenas nas metáforas, em imagens mentais provocadas por palavras, mas na exploração da palavra-forma, de imagens- objeto, de som como sentido e ambiente. Há em suma uma exploração, a invenção de algo que poderíamos chamar de arte total na medida em que visa afetar aos sentidos e ao entendimentos proporcionando um envolvimento multi-sensorial.

A arte contemporânea, principalmente em criadores experimentais, tem radicalizado a exploração de algo que podemos nomear de arte total. Este princípio estrutural dos trabalhos não é novo na arte, o compositor alemão Wagner já buscava em seus concertos uma estimulação multimodal, mas hoje ela ganha nova acepção na maneira como as composições sonoras, imagísticas, cênicas e das palavras se organizam. Na mesma perspectiva há, como vimos, deslocamentos e fusões entre gêneros artísticos e

culturais. Essas fusões têm recebido a denominação de hibridismo. Hibridismo que tampouco pode ser considerado uma maneira de se organizar a expressão cênica ou audiovisual como exclusiva de nossa época, mas que ganha nova visibilidade e estrutura em função da possibilidade proporcionada pela tecnologia digital de tratar imagens fixas e em movimentos, palavras e sons como algoritmos. A técnica, em princípio disponível a todos estes realizadores, aliada aos interesses pessoais de criação de cada um, a cultura deste início de século de acesso fácil e rápido a uma grande quantidade de informações permitem potencialmente uma radicalização das fusões, das misturas, enfim do hibridismo.

Os DJs e VJs a se apresentarem neste festival são trabalhos exemplares de fusão. A partir de samplers de imagens-movimento e frases sonoras, de frames e notas isoladas constroem paisagens híbridas, partituras audiovisuais. Outra fusão se faz presente, arte e cultura popular caminham juntas. O DJ Dolores, nascido em Aracaju residente em Recife cria um trabalho que incorpora de maneira orgânica culturas distintas. Distintas? Em tese. A maneira como Dolores compõe estabelece tamanha harmonia entre instrumentos acústicos como a rabeça, a percussão, sopros diversos e sintetizadores, que estes parecem ter nascido para serem executados juntos. Dolores não está sozinho, costuma se apresentar com a Orquestra Santa Massa. O rabequeiro Maciel Salú é filho de Mestre Salustiano, conhecido nacionalmente como músico exímio das tradicionais festas folclóricas do dia-a-dia nordestinos. A cantora Isaar França adoça os ouvidos e rasga o coração com seu falsete. Mas como declara Dolores suas influências vão do punk rock do The Clash, à Madonna passando pelo som eletrônico do Kraftwerk.

O DJ Ramilson Maia chegou a São Paulo da Bahia como pintor de parede e com a banda Kaleidoscópio foi o primeiro DJ a se apresentar com baixo, guitarra, bateria e percussão. Seu povo é o da rua, o da periferia, da Escola Hangar e os 1500 alunos que por lá passam e passaram. África-Brasil-Inglaterra estão no seu Drum and Base. O DJ Mau Mau é conhecido no Brasil como um dos primeiros DJs, aquele que passou por todos os ritmos e sons. Hard tecno, house e breaks. O que eles fazem é escutar, explorar, captar, recortar, reconectar e reconduzir enunciados sonoros a outros regimes de entendimento e de sensação. O remix dos DJs assaltam o vasto mundo da cultura pop mainstream, da música de raiz e até da música clássica montando jogos e experimentações para a escuta. Criam assim surpresas sonoras quando descontroem o fluxo musical que estávamos esperando.

Os VJs operam de maneira semelhante. Spetto trabalha com ícones da indústria Pop, tanto do jornalismo como de programas de entretenimento. Suas imagens são simultaneamente políticas e lúdicas. Jogo de futebol, o personagem Chaves do seriado mexicano e o presidente norte-americano George Bush dialogam, se atritam, entram em uma aventura costurada pelas frases provocativas que Spetto coloca nas projeções. O VJ Duva leva a videoarte, onde começou a desenvolver seu trabalho, para as pistas e galerias. Uma imagem bem cuidada, cenas de situações pessoais, da solidão urbana assolam o palco da diversão. Casais se amam em imagens que mais sugerem do que dizem, pedaços de pessoas entregues como animais, doces e violentos. Já o VJ Palumbo, xamã eletrônico como ele mesmo se denomina, trabalha com uma quantidade mínima de elementos. Artista-plástico e designer o minimalista Palumbo preenche a pista como a velocidade da pulsação de suas cores e mangás inundando a pista como se fosse um artista barroco. Sua proposta é promover sensações, é criar um espaço sinestésico, é levar às últimas conseqüências a criação de uma partitura visual.

Saindo da rua e voltando para a galeria encontramos os ex-votos na instalação The House of Floating Signs de Éder Santos. Ex-votos vem de uma tradição brasileira, especialmente do Estado de Minas Gerais no qual Santos nasceu e vive. Fieis da igreja católica depositam em uma sala toda sorte de objetos, inclusive muitos objetos de cera, como agradecimento aos céus por haverem alcançado a graça esperada. Nos encontramos efetivamente com os ex-votos? Nem tanto, para Santos as imagens são brinquedos que ele estica e transforma até transforma-las em poesia, em sensação construída pela precariedade da definição. Santos diz mais através da sugestão do que pela exposição figurativa tradicional. Em The House of Floating Signs líquidos em movimentos animam as radiografias expostas em um suporte utilizado normalmente nos Hospitais. O sono não chega à radiografia do cérebro incomodada por uma coruja. Poesia em imagem. Deslocamentos de objetos e seres. O corpo humano uma estrutura mantida viva nas radiografias pelas imagens.

Lucas Bambozzi problematiza em sua vídeo-instalação sistemas de vigilância corriqueiros no cotidiano contemporâneo. A vigilância neste caso não envolve segredos de estado ou a pseudo-segurança prometi-



da pelas micro-câmeras. Ela é uma provocação de/para o voyeur. Sensores soltam imagens de uma mulher que se insinua, de um casal prestes a irem para a cama. A intimidade é lugar de exposição, tem também caráter público. O coletivo TUPINAODA por sua vez, faz do espaço público, sua tela, seu lugar de criação. Capitaneados por Jaime Prates e Carlos Delfino eles utilizam caneta esferográfica barata, giz de cera, lápis, tintas tomando de assalto as ruas da cidade, deixando suas marcas em parede, viadutos, caixas, containers, malas e embalagens. Se há superfície, há TUPINAODA.

A mostra de videoarte para o Festival Share é um recorte de um trabalho organizado e concebido, para o Itaú Cultural, pelo pesquisador e autor de diversos livros, o professor Arlindo Machado. Na mostra temos alguns exemplos dos pioneiros da videoarte no Brasil e alguns da segunda geração, esta cronologia conceitual é proposta por Machado ao pensar a trajetória da videoarte. No trabalho *Made in Brasil* da pioneira Letícia Parente, ela costura com linha, na sola do pé o título do filme. Vale lembrar que alguns dos trabalhos dos pioneiros tem nítido caráter político, afinal, vivia-se um ditadura. Nos vídeos e filmes em exibição, nesta mostra e nas demais, há uma painel de trabalhos que expressam a diversidade do olhar brasileiro, tanto em termos dos objetos, quanto da abordagem dos mesmos e das propostas de experiência. Ora com a própria materialidade do meio, ora entre gêneros, em suma investigações de linguagem em que o próprio corpo pode ser meio de expressão artística e política. Hibridismo? Como prefere Mário Suarez antropofagia. Vale lembrar que o movimento e a Reviata Antropofágica foram criados pelo poeta modernista Oswald de Andrade em 1928. Para ele o dado nacional da cultura brasileira passava por engolir toda a cultura estrangeira e devolver, deglutir um trabalho nacional. Em suma, o nacional antropofágico era um híbrido de raiz. Geléia Geral.

Patrícia Moran  
Realiza cinema e vídeo.  
Pesquisadora.  
Professora universitária.

---

[1] Depoimento de Cacilda Teixeira da Costa no livro *"Made in Brasil. Três décadas do vídeo brasileiro"* organizado por Arlindo Machado em 2003 para o Itaú Cultural. [www.itaucultural.com.br](http://www.itaucultural.com.br)

## **:::Representação:**

Mario Suarez: Curador

Angelo Palumbo: Coordenador local / representante oficial dos artistas convidados.

## **:::INTRO:**

Texto Patricia Moran

## **:::ART MAIL: PIONEIROS1:**

Texto Vortice Argentina. Clemente Padin

## **:::GÊNERO: PIONEIROS2:**

Conceito e montagem: Marcelo Garcia.

"Universo de trabalhos realizados entre 1974 e 1980.

Artistas: Letícia Parente, Sônia Andrade, Paulo Herkenhoff, Anna Bella Geiger, Ivens Machado, José Roberto Aguilar, Regina Vater, Regina Silveira, Gastão de Magalhães, Roberto Sandoval, Geraldo Anhaia Mello e Paulo Bruscky, + mais....



Participação:

Obra pronta - video

## **:::GÊNERO: ACTIVISTAS 80:**

Artistas:

TUPINAODAS (pintores de rua) carlinhos delfino, ze carratu e jaime prates.

Ocupação / interação externa na cidade.

Participação:

Obra pronta - Projeção de imagens sob os prédios de Torino.

## **:::GÊNERO: POESIA:**

Artistas:

Lenora de Barros

Ivana Martinez Vollaro

Participação:

Obra pronta - Video Instalação.

## **:::GÊNERO: PERFORMANCE POETICA:**

Artista:

Arnaldo Antunes

Participação:

Performance

### **:::GÊNERO: CINE / VIDEO ARTE:**

Artistas:

Carlos Nader, Luis Duva, Fabio Carvalho, Marcelo Garcia, Eduardo Zunzarren Megale, Eder Santos, Patricia Moran, Bernard Belisário, Gabi Greeb, Luciano Mariussi, Lenora de Barros, Lucas Bambozzi,  
+ mais....

Participação:

Obra.

### **:::GÊNERO: INSTALAÇÃO (interaction):**

Artistas:

Giselle Beiguelman

Lucas Bambozzi

Luis Duva

Eder Santos

Participação:

Obra - Palestra



### **:::GÊNERO: MÚSICA DJ – VJ:**

Artistas:

**DJ –**

Ramilson Maia

Mau Mau

Participação:

Performance

**VJ –**

Artistas:

Angelo Palumbo

Spetto

Participação:

Performance

.....

Mario Suarez: Curador

Contato: (00xx39) 340 4741439 | e-mail: mariosuarez@zipmail.com

Angelo Palumbo: Coordenador local / representante oficial dos artistas convidados.