

#16.ART

artis intelligentia:

i m a g i n a r
o r e a l

artis intelligentia:

i m a g i n i n g
t h e r e a l

titulo | title

16º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia:
#16.ART: *Artis intelligentia*: IMAGINAR O REAL

16th International Meeting of Art and Technology:
#16.ART: *Artis intelligentia*: IMAGINING THE REAL

comissão organizadora | organizing committee

Catarina S. Martins (PT)
i2ADS: Instituto de Investigação em Arte,
Design e Sociedade | Faculdade de Belas Artes
Universidade do Porto

Cleomar Rocha (BR)
Faculdade de Artes Visuais
Universidade Federal de Goiás

Maria de Fátima Lambert (PT)
Professora Coordenadora – Escola Superior
de Educação do Politécnico do Porto
InED - Centro de Investigação e Inovação
em Educação da ESE | P. Porto

Maria Manuela Lopes (PT)
ID+: Instituto de Investigação em Design,
Media e Cultura | Universidade de Aveiro
i3S: Instituto de Investigação e Inovação
em Saúde | Universidade do Porto

Miguel Carvalhais (PT)
INESC TEC | Faculdade de Belas-Artes
Universidade do Porto

Paulo Almeida (PT)
i2ADS: Instituto de Investigação em Arte,
Design e Sociedade | Faculdade de Belas Artes
Universidade do Porto

Paulo Bernardino Bastos (PT)
ID+: Instituto de Investigação em Design,
Media e Cultura | Universidade de Aveiro

Suzete Venturelli (BR)
Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais
Universidade de Brasília

edição

i2ADS – Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade

Editora | Publisher

i2ADS – Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade

ISBN eletrônico

978-989-99839-5-3

depósito legal

432104|17

data

outubro 2017

Datas | *Dates*

Encontro no Porto | *Meeting in Oporto City*

11 a 14 de Outubro

Exposição | *Exhibition*

EmMeio#9.0

11 a 15 de Outubro

O **local** do encontro e da exposição:

FBAUP – Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

Place of meeting and exhibition:

Faculty of Fine Art – University of Porto (FBAUP)

Temas | *Themes*

Ciência e Tecnologia [Media Arte]: Se a tecnologia é sempre central à prática artística, a revolução computacional a que assistimos a partir de meados do século XX provocou alterações dramáticas à relação dos artistas e públicos com os artefactos artísticos e com o mundo. A inevitabilidade da interação que transforma as relações com os media; a forma como os jogos moldam as nossas expectativas dessa interação; a riqueza dos processos algorítmicos como infraestrutura e como foco estético; a pervasividade dos sistemas computacionais que digitalizaram o mundo; levantam inúmeras questões pertinentes que afetam artistas, públicos, críticos e académicos e que aqui pretendemos explorar.

Educação Artística: A educação artística como um campo de investigação autónomo compreende, hoje, um entendimento que vai para além dos domínios do educativo e do artístico, não se consubstanciando nem como aproximação didáctica ao artístico, nem como aproximação

Science and Technology [Media Art]: *If technology is always central to artistic practice, the computational revolution we have witnessed since the mid-twentieth century has carried dramatic changes in the relationship between artists and audiences with artistic artefacts and the world. The inevitability of the interaction that transforms relations with the media; the way games shape our expectations of these interactions; the wealth of algorithmic processes as infrastructure and as aesthetic focus; the pervasiveness of the computer systems that digitalized the world; raise several pertinent issues affecting artists, audiences, critics and academics, and which we intend to explore here.*

Artistic education: *Today, arts education as an autonomous research field comprises an understanding that goes beyond the domains of education and art, not consubstanciating neither as a didactic approach to the artistic nor as an approximation of the artistic to the educational*

Form(a)tividade I

Monica Tavares

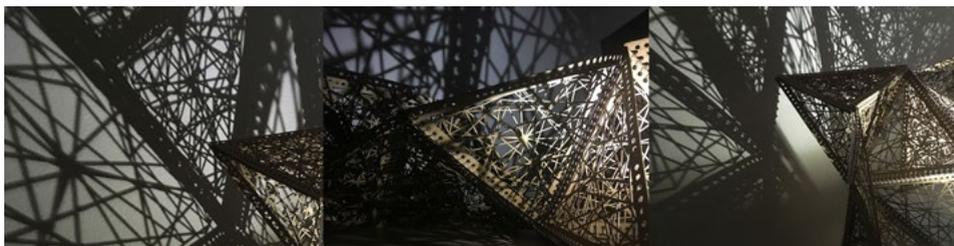
Juliana Henno

GP_ADMD*

“Form(a)tividade I”, instalação a ser apresentada no #16 ART, foi produzida por Monica Tavares, Juliana Henno e GP_ADMD (Grupo de Pesquisa em Arte, Design e Mídias Digitais). Este Grupo de Pesquisa, criado junto ao Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP e certificado pelo CNPq, nasce da perspectiva de investigar questões concernentes às relações entre arte e design no contexto das mídias digitais. O caminho trilhado pelo grupo pressupõe como alimento de trabalho a busca por estudar a intrínseca relação entre o fazer e o pensar.

Na perspectiva de relacionar arte e sistemas naturais, **“Form(a)tividade I”** tem o objetivo de metaforicamente simular o crescimento de um sistema orgânico. Com base em mecanismos de tradução, os autores partem da pressuposição de que as noções de iteração e variação, vistas como características do comportamento natural, sustentam o processo de

criação do trabalho. Essas qualidades distintivas da instalação passam a se constituir em premissas para o estabelecimento da delimitação formal do objeto, gerando uma espécie de organismo vivo. A peça proposta configurar-se-á a partir de uma estrutura modular, disposta sobre uma mesa, e gerada pelo deslocamento de tetraedros, que seguem uma determinada curva diretriz. As faces triangulares da estrutura são decorrentes de programação paramétrica, que simulam a geração de formas orgânicas por meio de regras locais. Tanto o arranjo estrutural dos tetraedros, quanto a definição formal das faces triangulares são resultantes de sistemas recursivos digitais. Em todo o processo de criação, os autores da obra se permitiram interferir na determinação dos dados produzidos pelo computador, podendo acrescentar informações e alterar resultados da estrutura final.



Form(a)tividade I (2017), instalação produzida por Monica Tavares, Juliana Henno e GP_ADMD (Desirée Melo, Eleanor Greenleaf, Fernando Simões, Priscila Guerra e Sandra Kaffka)

* Desirée Melo, Eleanor Greenleaf, Fernando Simões, Priscila Guerra e Sandra Kaffka