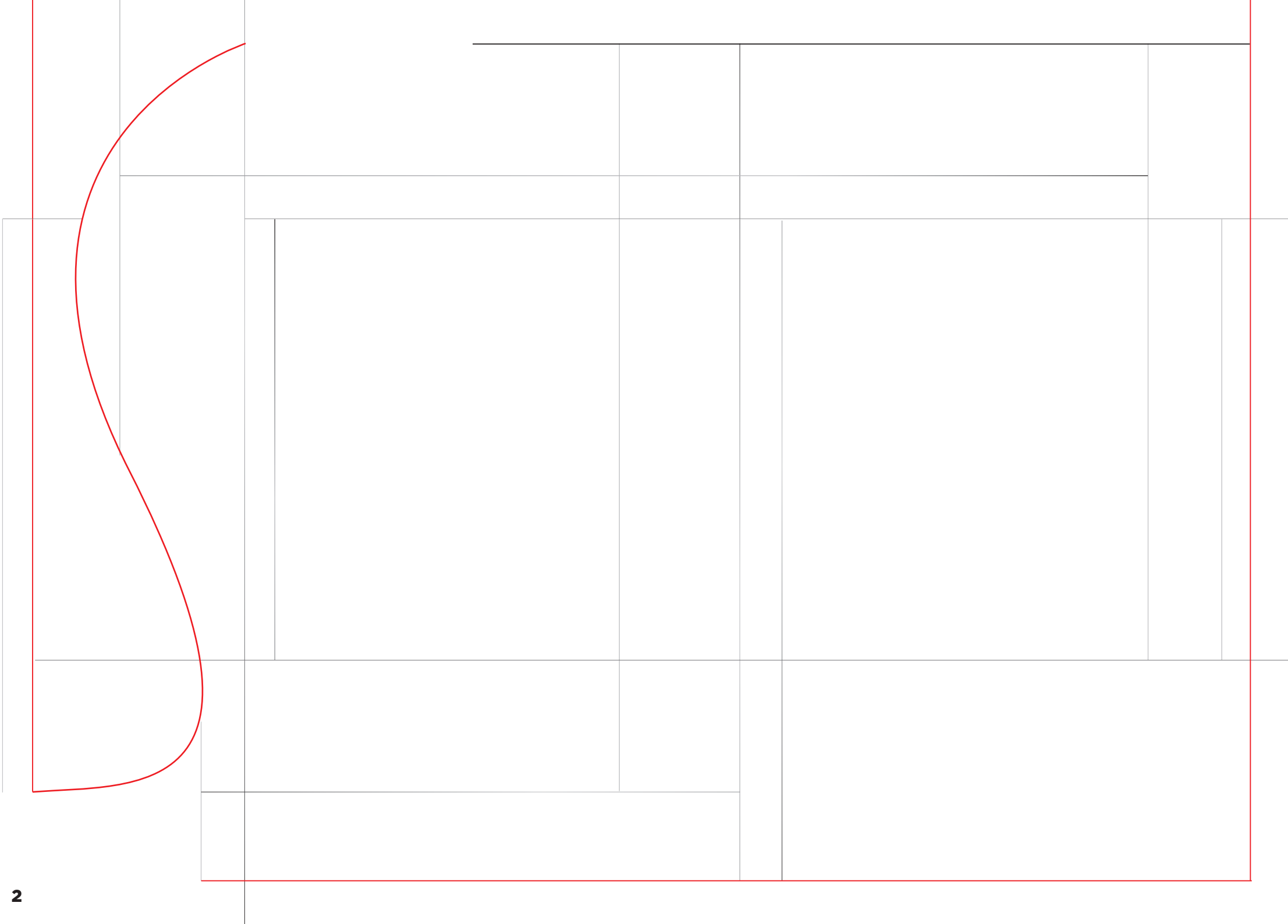
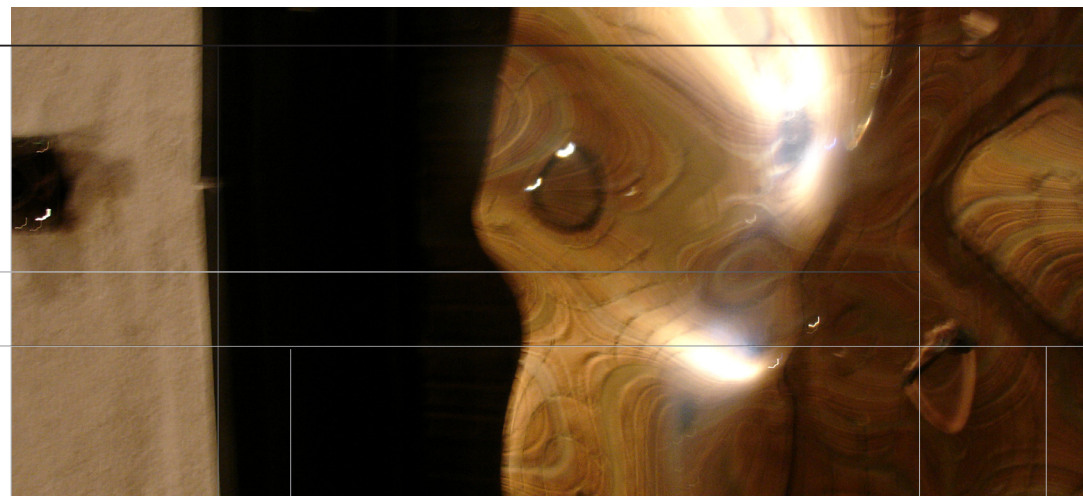


SCIArts** - Equipe Interdisciplinar**



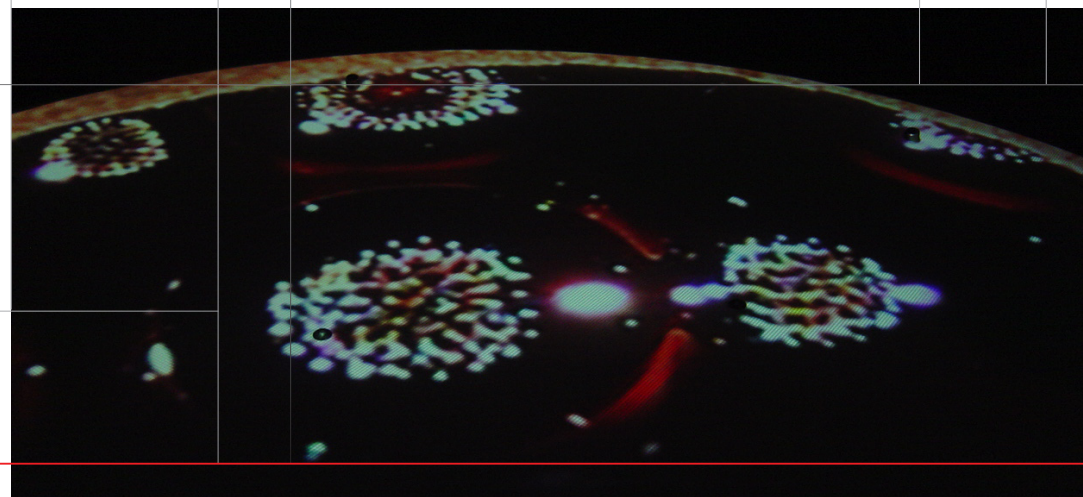
Sobre o SCI**Arts**

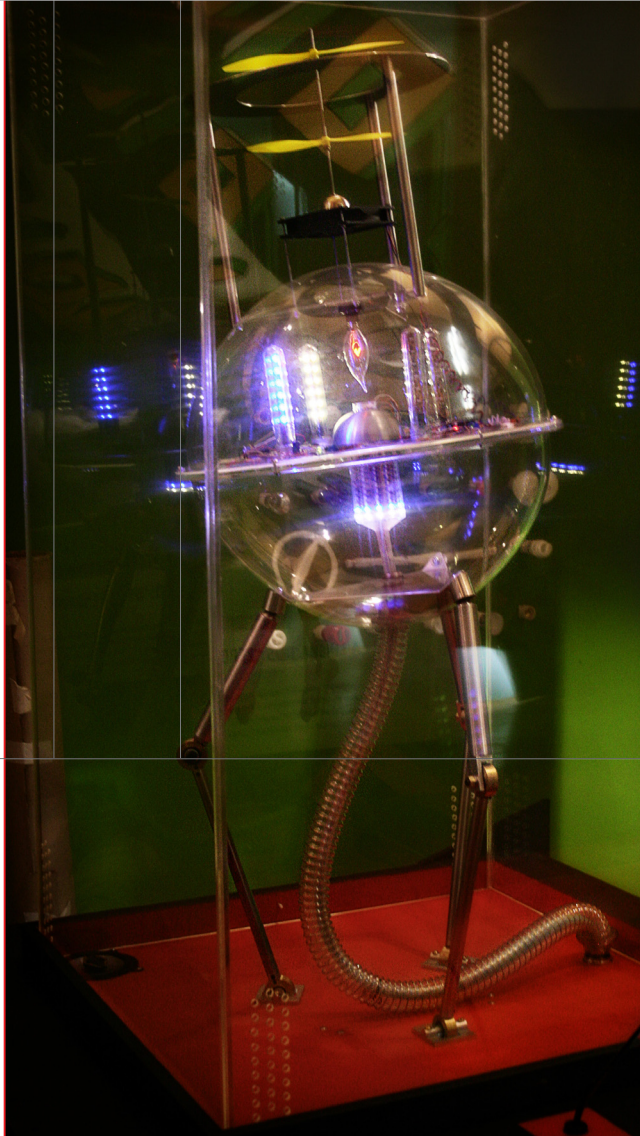


SCIArts é uma Equipe Interdisciplinar que desenvolve seus projetos na intersecção entre Arte, Ciência e Tecnologia. A produção dos trabalhos do grupo procura tanto exprimir a profunda complexidade existente na relação entre estes elementos, que são a essência da cultura humana, quanto à representação de conceitos artístico-científicos contemporâneos que demandem novas possibilidades mediáticas e poéticas.

Para atingir estes objetivos, teorias científicas e tecnologias em geral são utilizadas para a construção de espaços poéticos onde a interação homem/obra, obra/obra, obra/ambiente e homem/homem são predominantes.

A Equipe possui um núcleo fixo de pessoas, mas desenvolve os projetos com co-participantes (técnicos, cientistas, teóricos e artistas) que variam de acordo com as características de cada trabalho.





Obras

1996 Por um Fio. Evento: Artistas Pesquisadores da ANPAP
- Paço das Artes - São Paulo, SP.

1997 Entremeios (Instalação Multimídia Interativa). Arte
Tecnologia - Instituto Cultural Itaú - São Paulo, SP.

1998 Re-Trato (Vídeo-Instalação Interativa). Simpósio de
Biossemiótica - Instituto Cultural Itaú. São Paulo, SP.

1999 Gira S.O.L. (escultura inteligente). Projeto no
Simpósio "Invenções" no Instituto Cultural Itaú.

Infobodies (manifesto multimídia). Apresentação
no simpósio "Invenções" no Instituto Cultural Itaú.
Trabalho em conjunto com outros artistas (Daniela
Kutschat, Denise Garcia, Rafael e Lucila Tragtenberg).

Entremeios II (Instalação Multimídia Interativa). Bienal
do Mercosul - Porto Alegre, RS

1º Prêmio Cultural Sérgio Motta 2000. Menção
Honrosa com a instalação "Entremeios II"

Imágina (Instalação Multimídia Interativa). SENAC,
Pompéia.

Infobodies, unfolding and potentialities - derivada
III, instalação audiovisual, co-autoria com Daniela
Kutschat, Denise Garcia e Rejane Cantoni. In Território
Expandido III, Sesc Pompéia, São Paulo.

2004 Des-espelho (Videoinstalação interativa).
Pinacoteca do Instituto de Artes da UFRGS.

2005 Atrator Poético (Instalação Multimídia Interativa
com participação de Edson Zampronha). Cinético
Digital - Instituto Cultural Itaú - São Paulo, SP. **6º**
Prêmio Sérgio Motta, obra realizada.

2006 Gira SOL – SESC Pinheiros
Mar-ciso – Evento: "Uns e outros". Casa do Lago.
UNICAMP.

2007 Atrator Poético – (Instalação Multimídia Interativa
com participação de Edson Zampronha) Memórias
do Futuro – Itaú Cultural
DEZ-Encontros. Participação de Omar Khouri.
Encontro de Arte-Tecnologia UnB, FILE e SESC-
Curitiba.

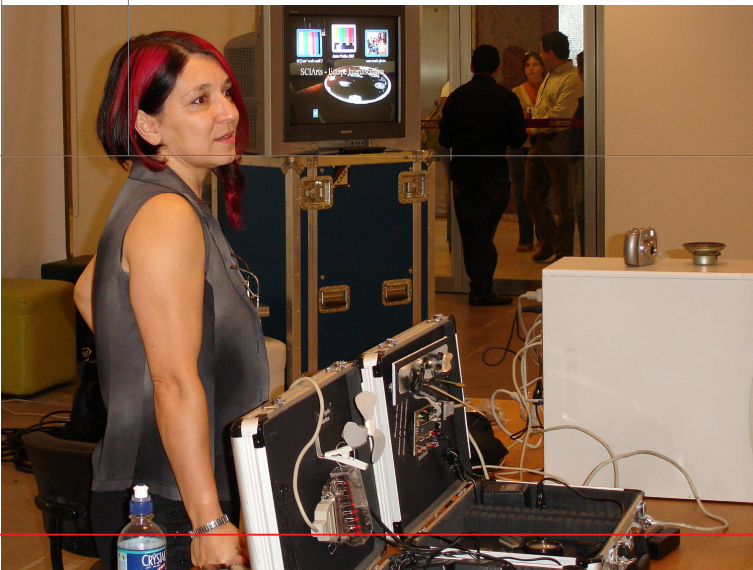
2010 Metacampo – Emoção Art.ficial 5.o, Centro Itaú
Cultural.

Robolation – Energia: do big bang ao sol artificial.
SESC Itaquera.

Workshops

- 1997** **Instalações Multimídia Interativas.** Curso nas Oficinas de Criatividade do SESC Pompéia - São Paulo, SP
- 2000** **Arte e Tecnologia** - Cinemateca - Fundação Cultural de Curitiba - PR.
- 2001** **Multimateriais e multimídia nas artes visuais do século XX.** SCIArts e Percival Tirapeli- SESC Vila Mariana - São Paulo, SP
- 2004** **Sistema para Instalações Interativas.** Evento Articulações A-paralelas - Pinacoteca Barão de Santo Ângelo - IA - Porto Alegre - RS

- 2005** **Instalações de Arte e Tecnologia.** Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade, UTFPR, Curitiba, PR.
- 2006** **Sistema para instalações interativas.** Instituto de Artes da Universidade Federal de Santa Catarina - UDESC - PR.
- 2007** **Instalações Multimídia Interativas** - no evento "[con]tatos com mediação", SESC Pinheiros, São Paulo.
- 2008** **Instalações interativas.** Espaço Ciência - "Arte Ciência" - Olinda- PE.



Palestras

1999 Bienal do Mercosul. Porto Alegre-RS.

2000 Seminário de Arte e Tecnologia. Cinemateca -
Fundação Cultural de Curitiba – PR.

2003 Processos Criativos em Arte e Tecnologia -
Fórum Permanente de Arte& Cultura. Instituto de
Artes da UNICAMP – SP.

Cibercultura 2.0 – Interação Arte Ciência e
Tecnologia –Simpósio Cibercultura 2.0 organizado
pelo SENAC - São Paulo.

2004 Atrator poético - Festival Internacional de
Linguagem Eletrônica (FILE) – SP.

O sistema Como obra – Evento Articulações
A-paralelas – Pinacoteca Barão de Santo Ângelo.
UFRGS, Porto Alegre, RS.

2005 Mesa Redonda: “O sistema como obra”. Instituto
de Artes da Universidade Federal de Santa Catarina
– UDESC

2007 Upgrade International. palestra do SCIArts - São
Paulo





2010

**Evento: “Emoção Art.Ficial 5.0
Autonomia Cibernética”**

Local: Instituto Cultural Itaú - São Paulo





MetaCampo

SCIArts

Fernando Luis Fogliano
Hermes Renato Hildebrand
Júlia Blumenchein
Milton Sogabe
Rosangela Leote

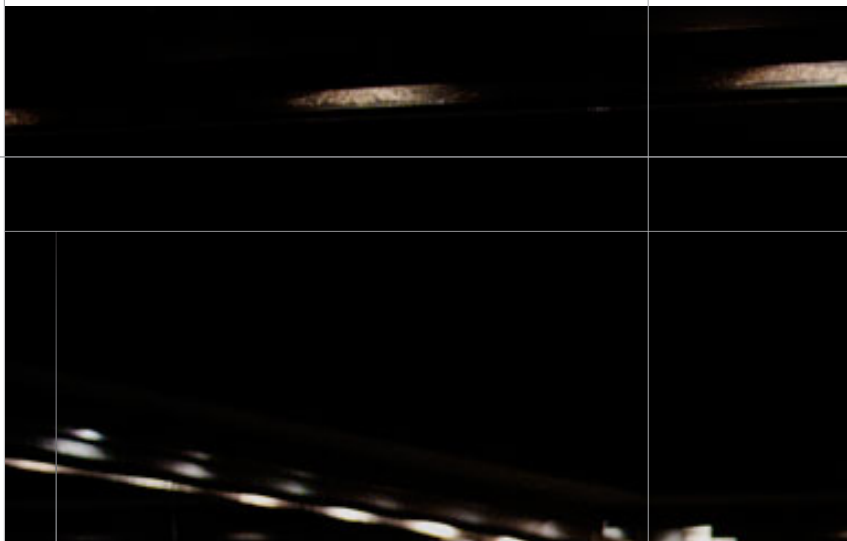
Luis Galhardo Filho
(eng. eletrônico)

Iran Bento de Godoi
(projetista de instrumentação)

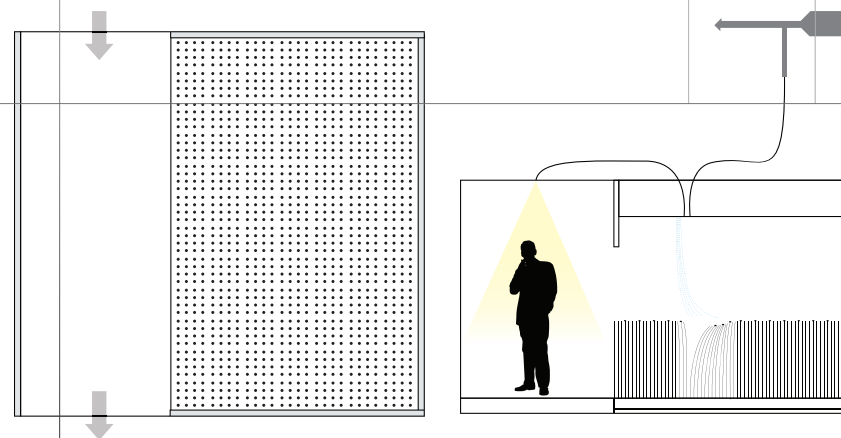
Bruno Leal Bastos
(programador)

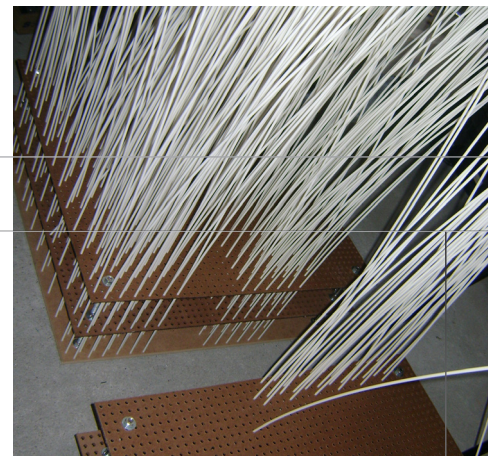
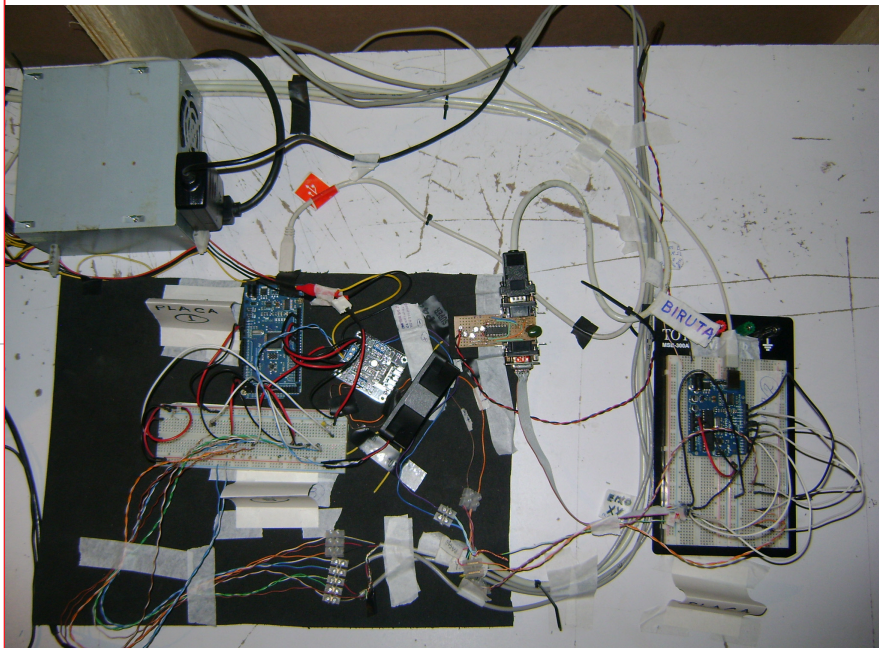
Bruna Vizer
Julio Cesar Milani
Thomsen

Nina Pauline Knutson
Soledad Manrique
Thais Komatsu
(auxiliares de montagem).

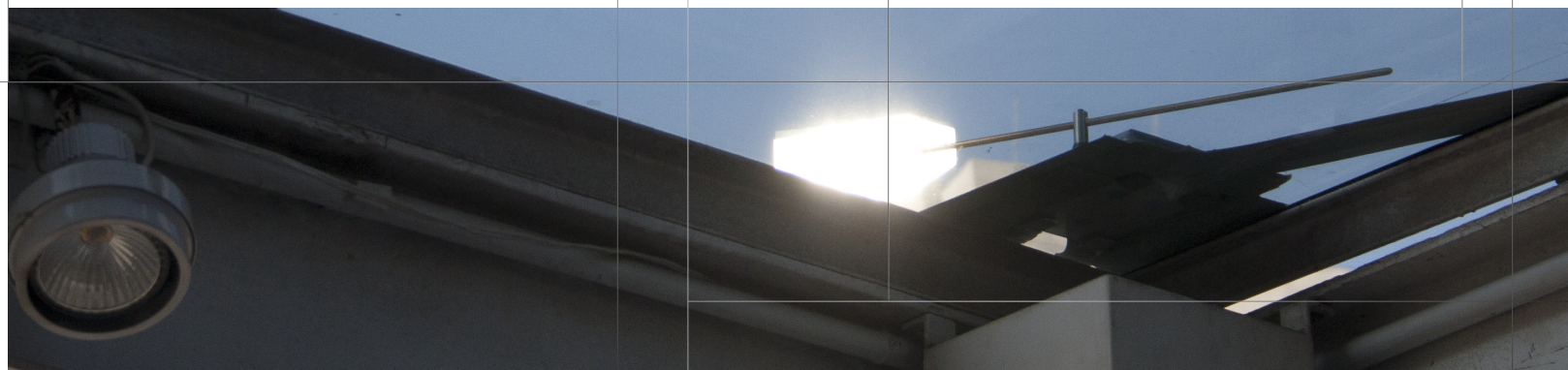


MetaCampo é uma instalação interativa, resultante do diálogo arte, ciência e tecnologia. Tem como características a possibilidade de materialização de padrões emergentes em função de informações sobre a velocidade do ar em torno do prédio onde a instalação é implementada e da presença de pessoas no espaço da instalação. A interação com a obra ocorre através de sensores que enviam sinais ao sistema de controle, cujo software faz acionar o conjunto de atuadores, que possibilitam a emergência de





padrões. O sistema organiza-se para cada indivíduo ou grupos de indivíduos de forma diferenciada que ao ser estimulado pelos sensores externos e internos ao ambiente ensejam o surgimento de padrões visuais diversificados. A obra é constituída por hastes de PVC e multiplicadas por paredes de espelhos. O espaço é assim constituído visando a construção da metáfora de um campo onde o visitante imerge e experiencia a integração do espaço da instalação com aquele da cidade ao seu redor.

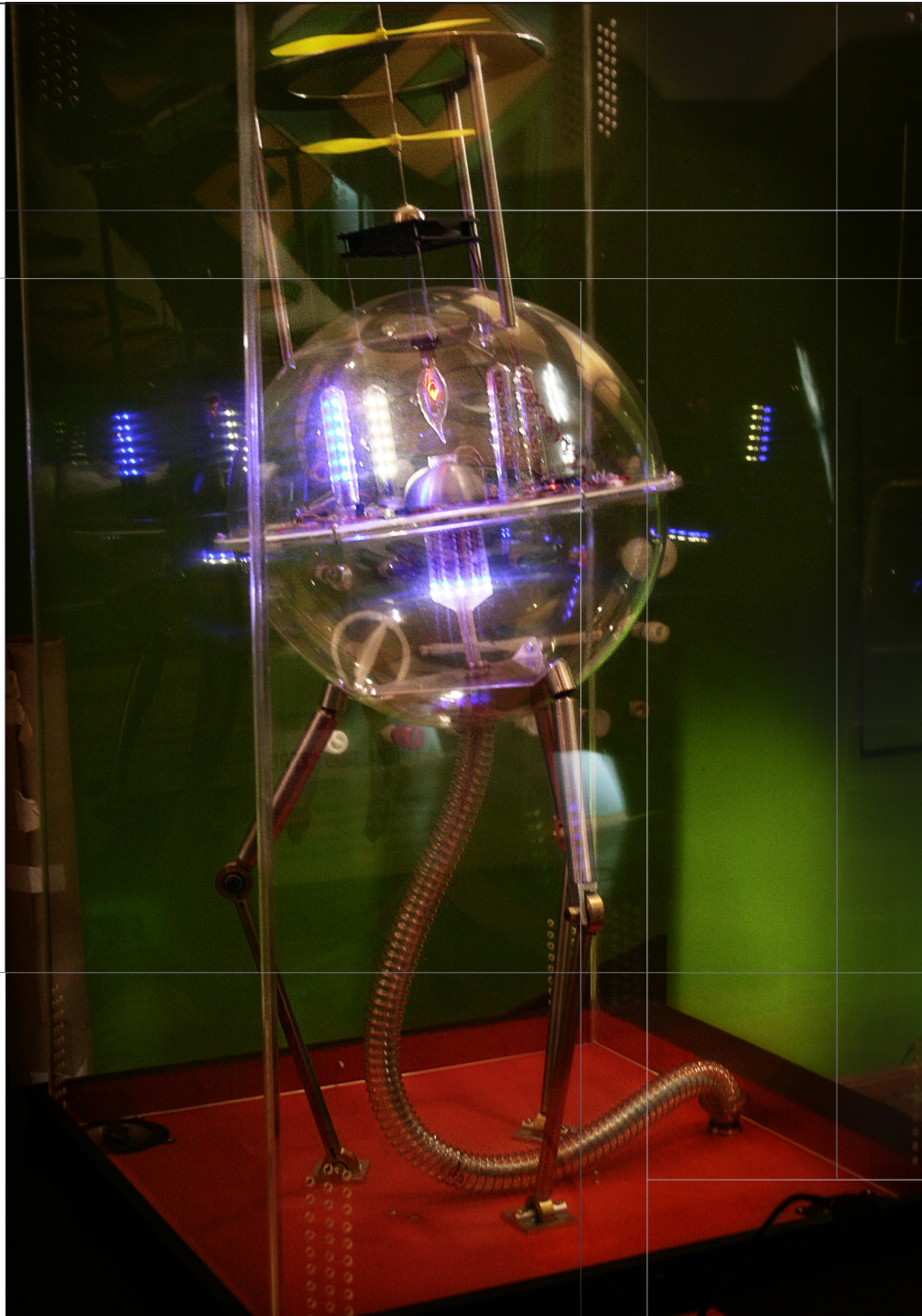




2010

**Evento: “Energia: do Big
Bang ao Sol Artificial”**

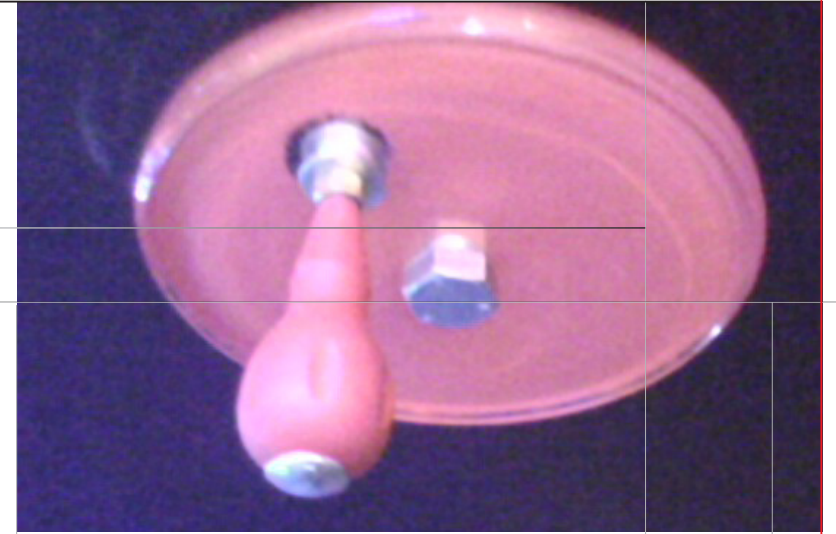
Local: Sesc Itaquera - São Paulo



Robolation

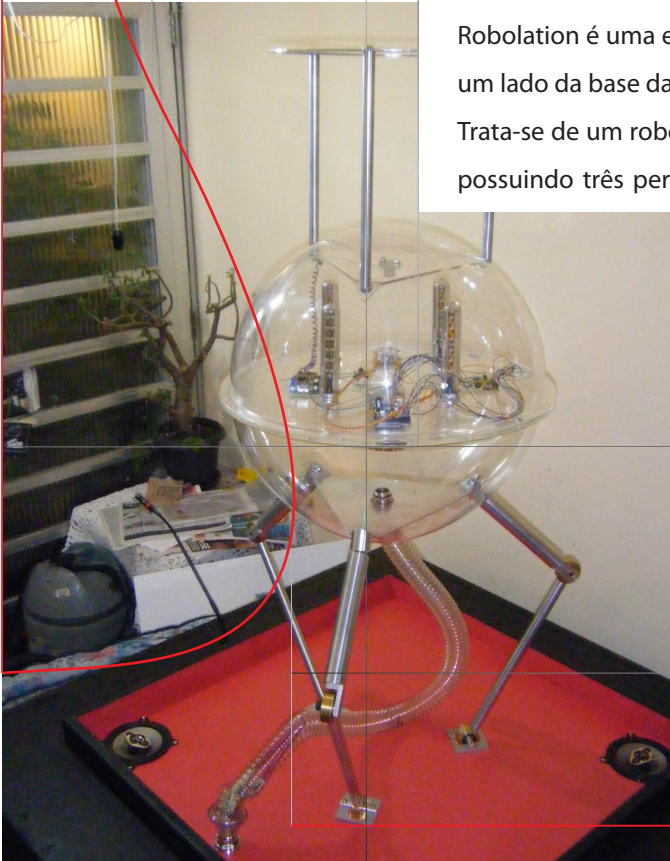
**Fernando Luis Fogliano
Hermes Renato Hildebrand
Milton Sogabe
Rosangela Leote**

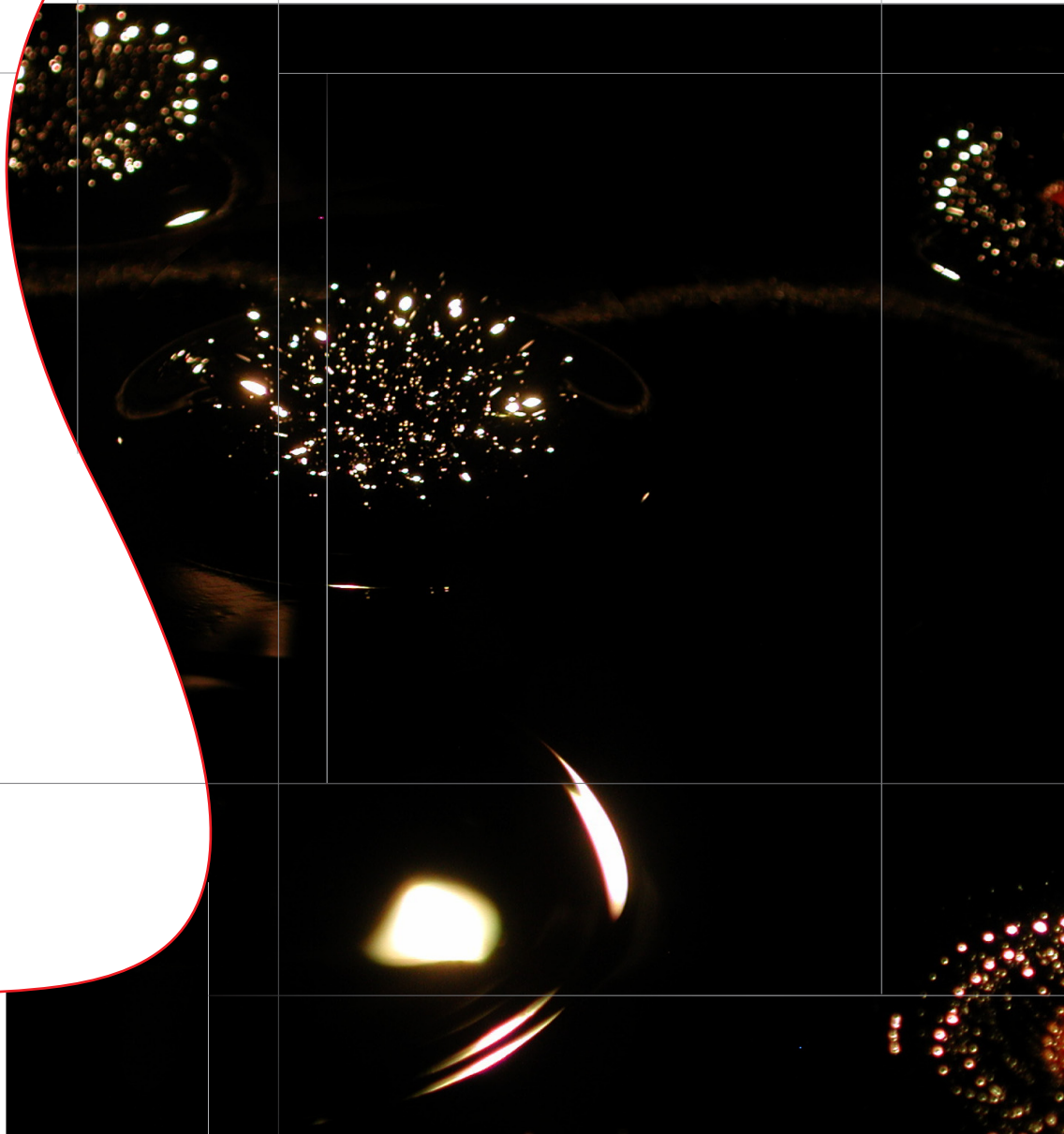
**Luis Galhardo Filho
Iran Bento de Godoi
Bruno Leal Bastos**



Robolation é uma estrutura interativa que se movimenta a partir de quatro interfaces integradas, localizadas cada uma delas de um lado da base da obra.

Trata-se de um robô que é, de fato, é um sistema computacional interativo, acondicionado dentro de uma cúpula transparente, possuindo três pernas que o fazem movimentar-se como se dançasse. Quando as pessoas acionam a interface mecânica do





2007

Evento II : “Memória do Futuro”

Local: Instituto Cultural Itaú - São Paulo

2005

Evento I : “Cinético Digital”

Local: Instituto Cultural Itaú - São Paulo

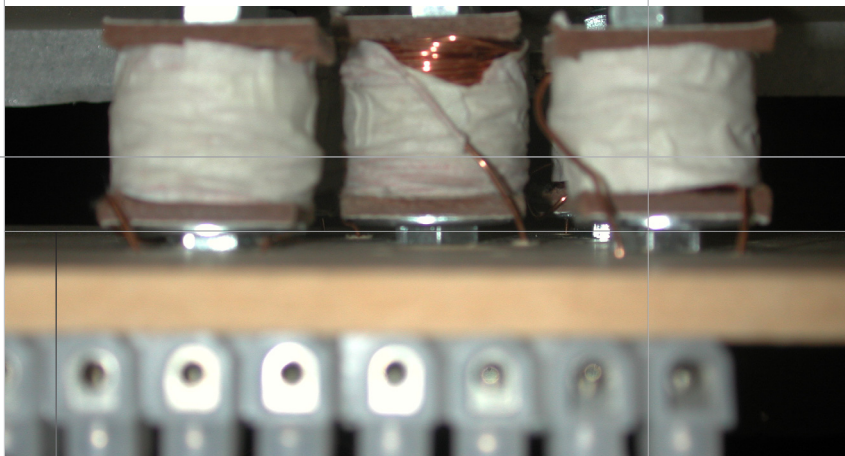
Prêmio: A obra recebeu
o **PRÊMIO SERGIO MOTTA** de
Arte e Tecnologia em 2005 -
Secretaria de Cultura
do Estado de São Paulo.



Atrator Poético I e II

**Fernando Fogliano
Gilson Domingues
Júlia Blumenschein
Milton Sogabe
Hermes Renato Hildebrand
Rosangella Leote
Edson Zampronha**

**Luis Galhardo Filho
(eng. eletrônico)**

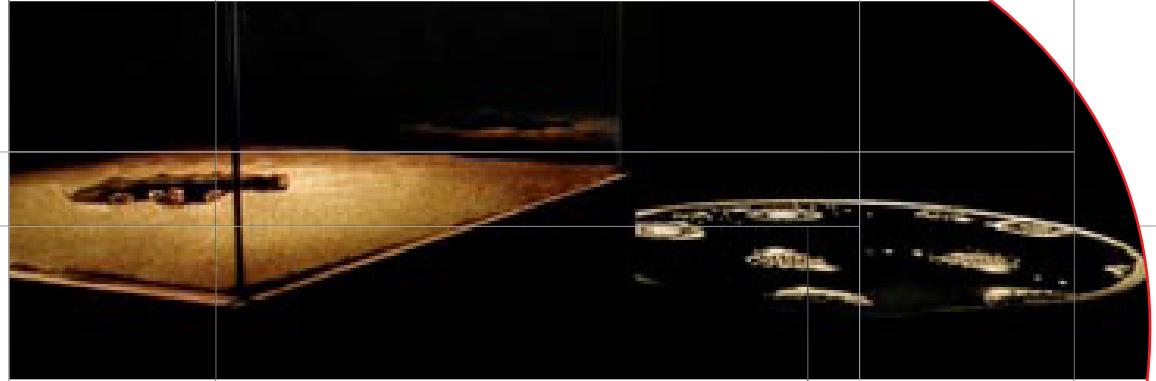
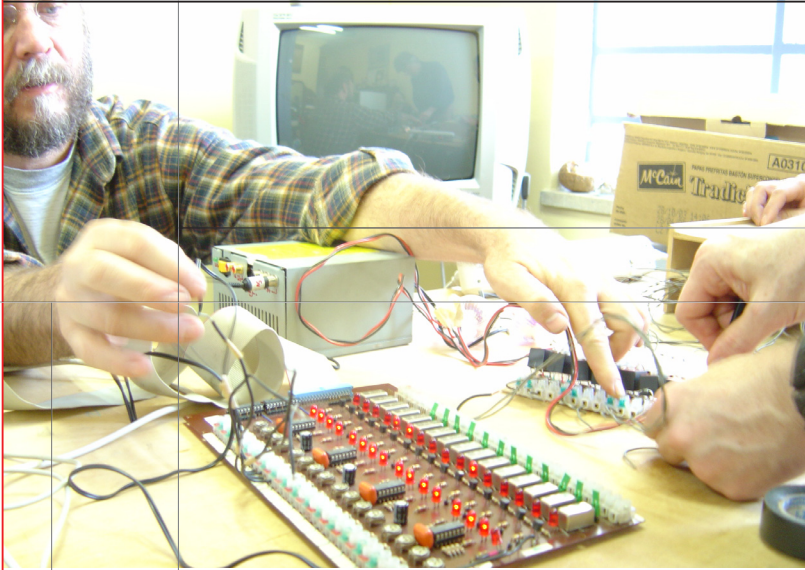


“Atrator Poético” é uma instalação multimídia interativa que busca materializar o conceito de sistema, criando um ambiente onde imagens, sons, eletromagnetismo e ferrofluido junto com o público se interagem.

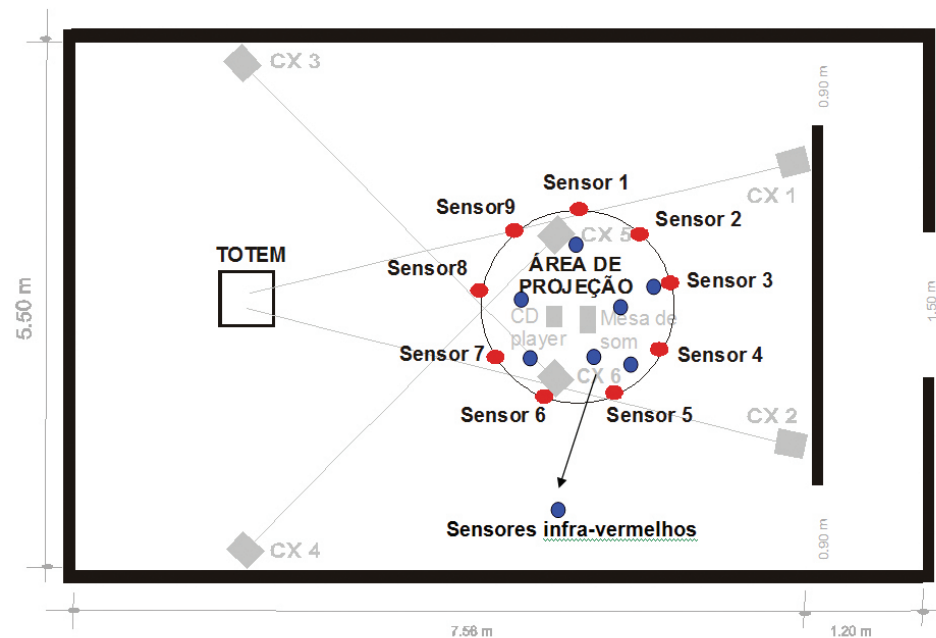
O diálogo entre imagem e som com o ferro-fluído (um líquido magnético que se conforma ao campo formado por bobinas eletromagnéticas) e a interação com o público constroem a poética da obra.

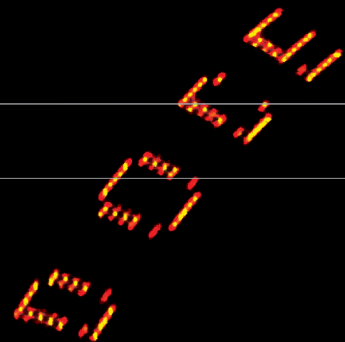
A interferência do público na imagem produz construções sonoras e também a movimentação do ferro-fluído. A imagem das





transformações do ferrofluido é captada por uma câmera e é projetada numa superfície circular. O som do ambiente é construído pela movimentação e atuação do público, que ativa vários arquivos sonoros que vão se sobrepondo e construindo a composição sonora. A percepção de que tudo está relacionado com a presença do público predomina na instalação, materializando um sistema.

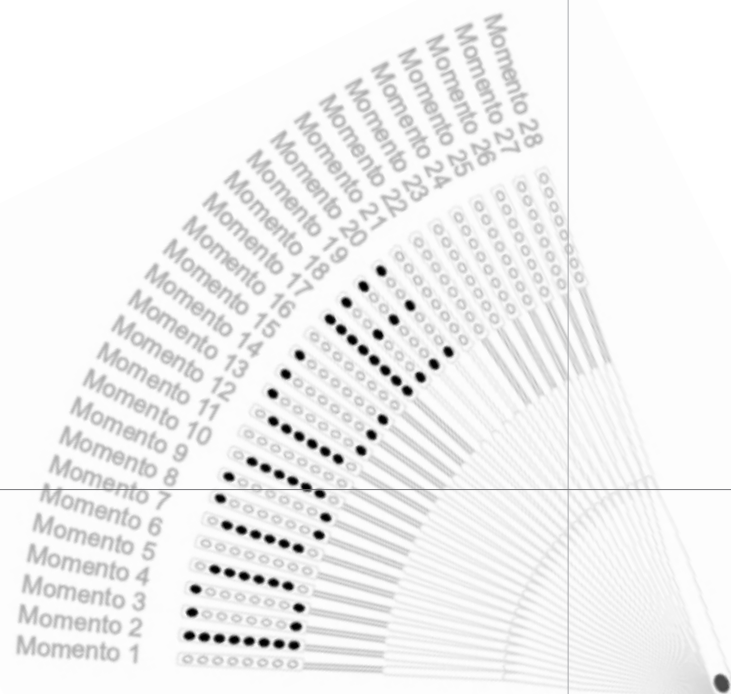




2007

Evento: “F.I.L.E.” e “6# ART”

**Local: SESI - Paulista
São Paulo e UNB - Brasília**

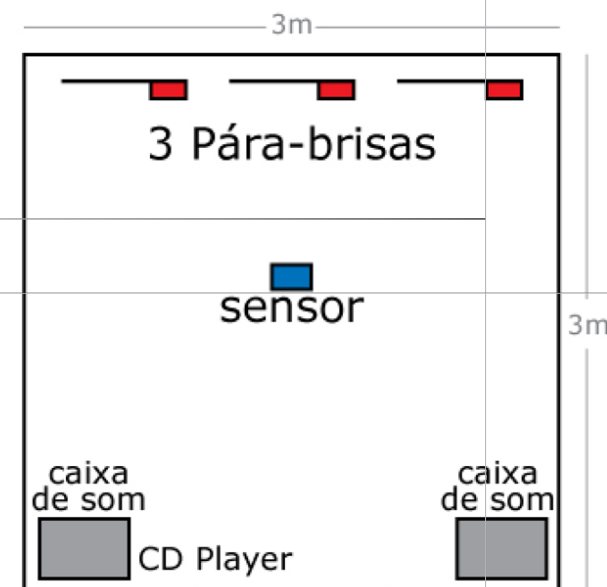
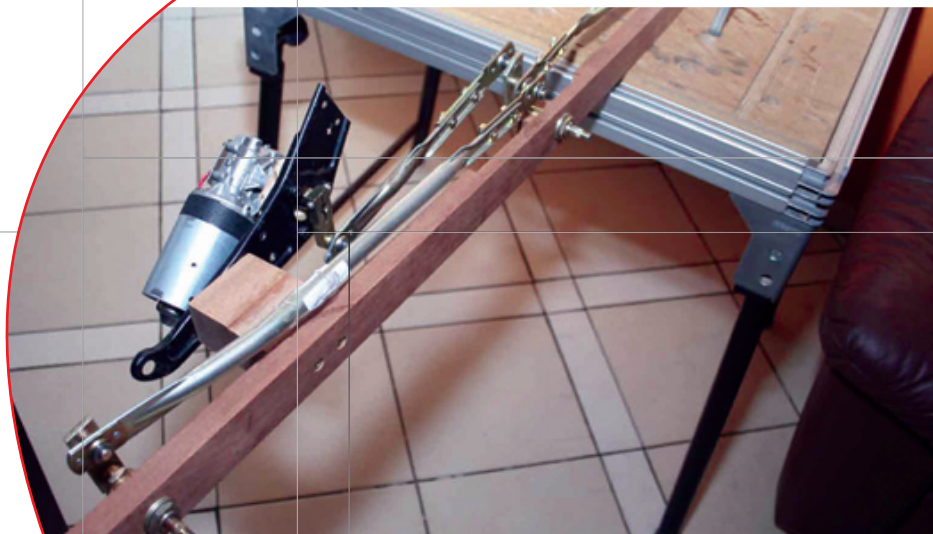


Dez-Encontros

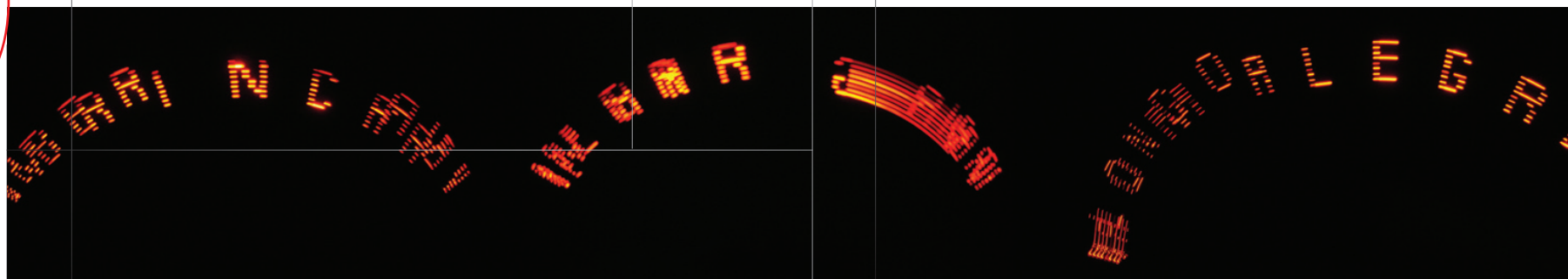
Fernando Fogliano
Gilson Domingues
Júlia Blumenschein
Milton Sogabe
Hermes Renato Hildebrand
Rosangella Leote
Omar Khouri

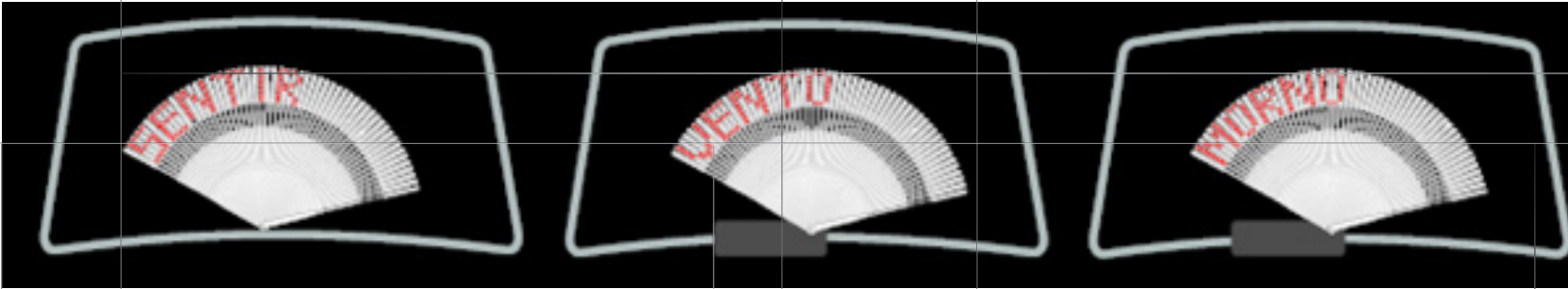
ALHAR
HT
2015A

INTERDISCIPLINAR

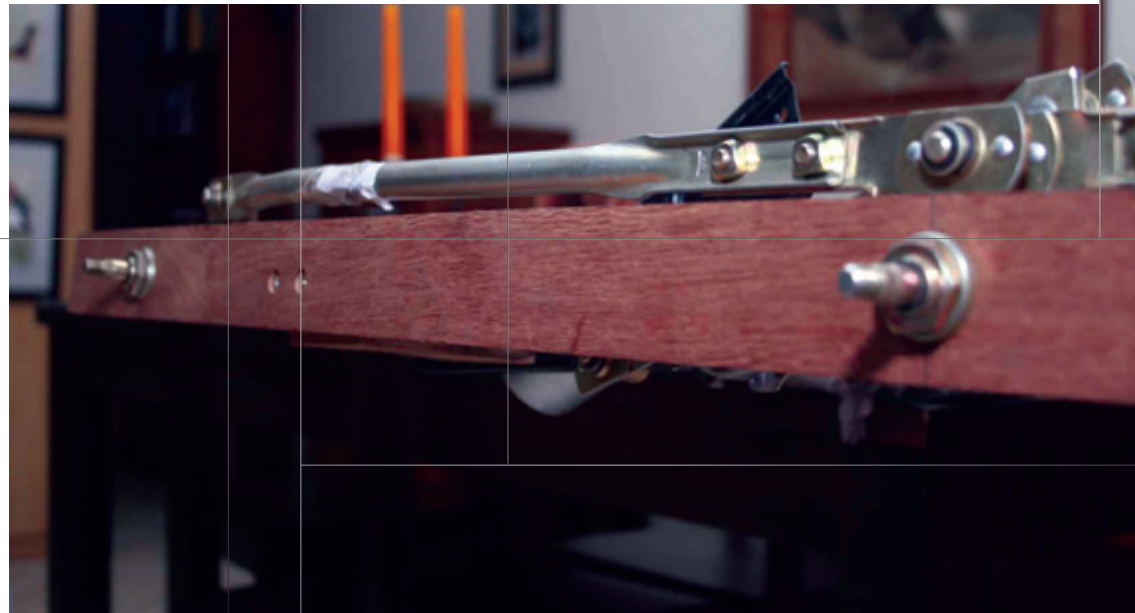
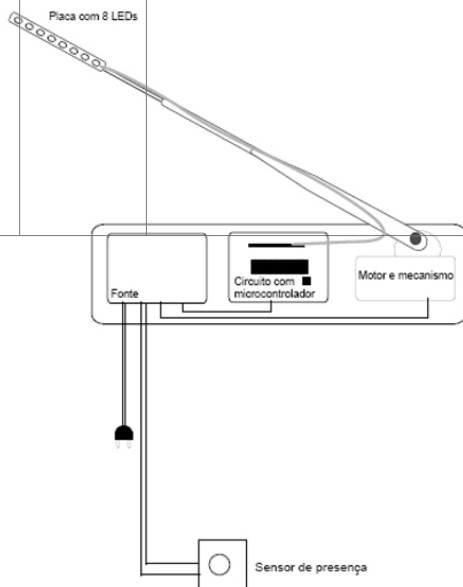


Dez-Encontros é uma instalação multimídia que apresenta um “quase-poema”, visualizado por três sequências verticais de leds que projetam uma palavra por vez em cada um dos três limpadores de pára-brisa. Explora a persistência retiniana e a tecnologia digital através da tríade de palavras que surgem do movimento dos limpadores de pára-brisas enquanto o som de chuva é ouvido. Para cada para-brisa há 10 “encontros” de três palavras que se alteram aleatoriamente, formando combinações poéticas





com verbos, substantivos e adjetivos, arranjados horizontalmente, um ao lado do outro. As palavras nunca são apresentadas em sua totalidade. Cada letra é lida através de uma única linha vertical com 8 leds. A percepção é construída pelo fenômeno de pregnância da imagem e depende do posicionamento do visitante no espaço, tanto quanto de sua acuidade visual. O som de chuva, misturado ao som mecânico dos para-brisas, visa atribuir um contexto urbano.





2006

Evento: "Luz da Luz"

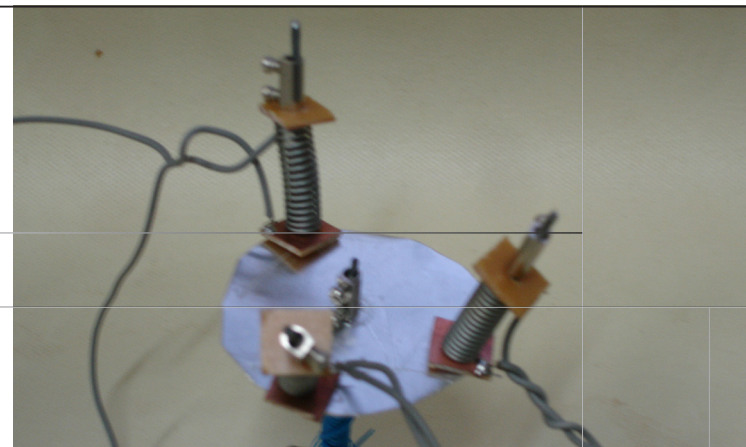
**Local: SESC - Pinheiros
São Paulo**





Gira S.O.L. (Sistema de Observação da Luz)

**Fernando Fogliano
Gilson Domingues
Júlia Blumenschein
Milton Sogabe
Hermes Renato Hildebrand
Rosangella Leote**



Gira S.O.L. foi projetado para um espaço ao ar livre, onde haja a possibilidade da incidência da luz Solar direta. A dinâmica dessa escultura ativa estabelece-se através de sua capacidade de acompanhar o Sol em seu percurso diurno. Sua estrutura é especializada no reconhecimento da posição do Sol permitindo a execução de sua diretriz primeira, a observação do Sol. O ritmo em que o objeto interage com a luz solar é o das horas, acompanhando o ritmo do movimento diurno do sol na esfera celeste. O Gira S.O.L. propõe, portanto, que se observe a natureza numa constante de tempo diversa daquela experimentada em nosso frenético cotidiano. Ao atuar como um metrônomo que marca o ritmo solar, conecta-nos a ciclos cósmicos, amplia nossa consciência e proporciona uma nova



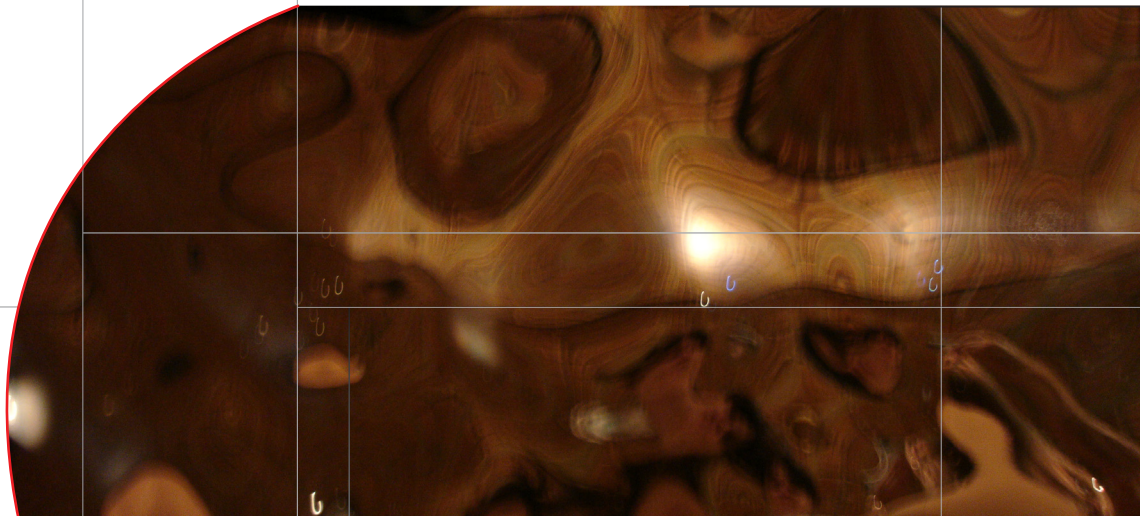


Gir S.O.L.



perspectiva de nós mesmos e de nossas relações com o Universo. No sentido de adequar a constante de tempo da obra àquela da sala de exposições, construiu-se uma interface informacional entre a obra e o público. Essa interface é constituída de um site na Internet onde é possível acessar, no espaço da exposição ou em qualquer localidade, registros de vídeo em tempo real, em câmera rápida, fotos, ilustrações além de outros conteúdos sobre o Projeto Gira S.O.L. Além disso, neste mesmo espaço há uma versão em escala do GIRA S.O.L., com 30cm de altura. Através do estímulo provocado por uma lanterna, o visitante pode simular o sol tendo a oportunidade de experimentar, em tempo e escala reduzidos, os processos em curso no GIRA.S.O.L.

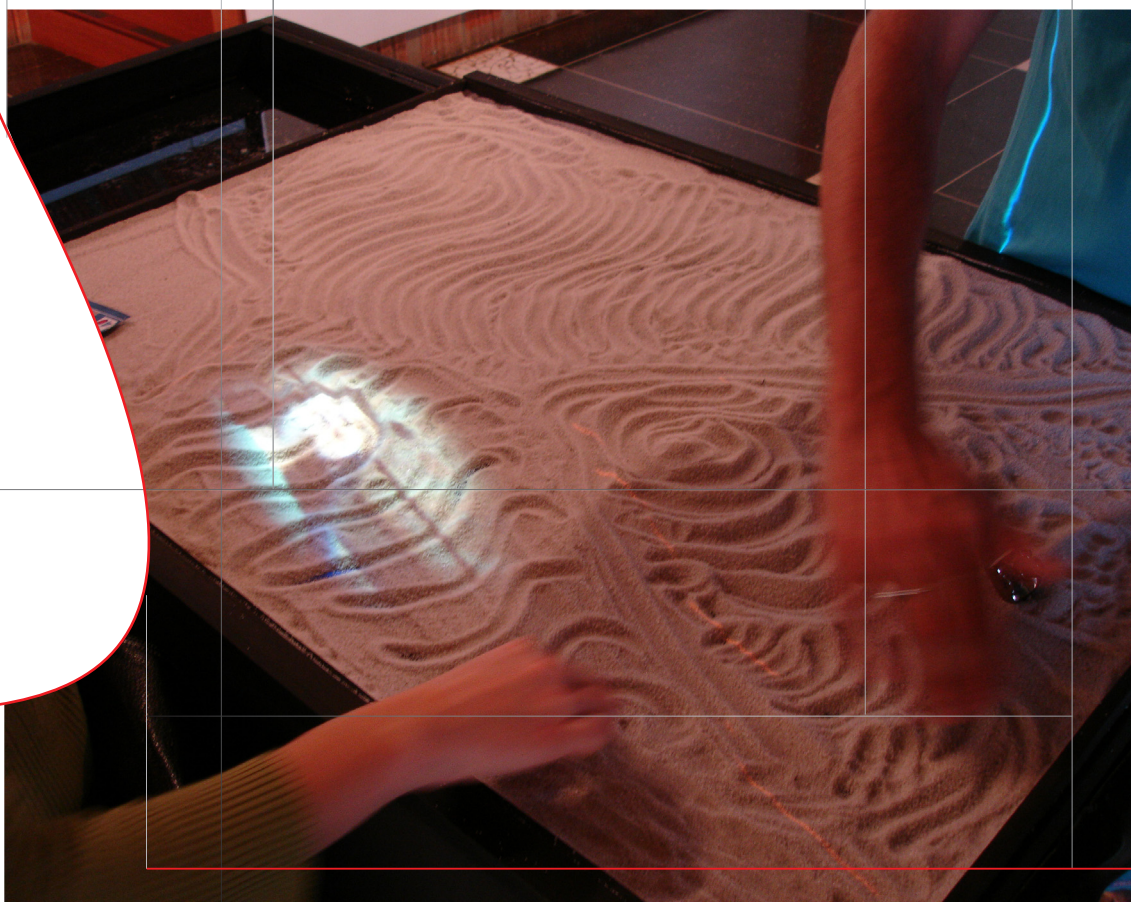


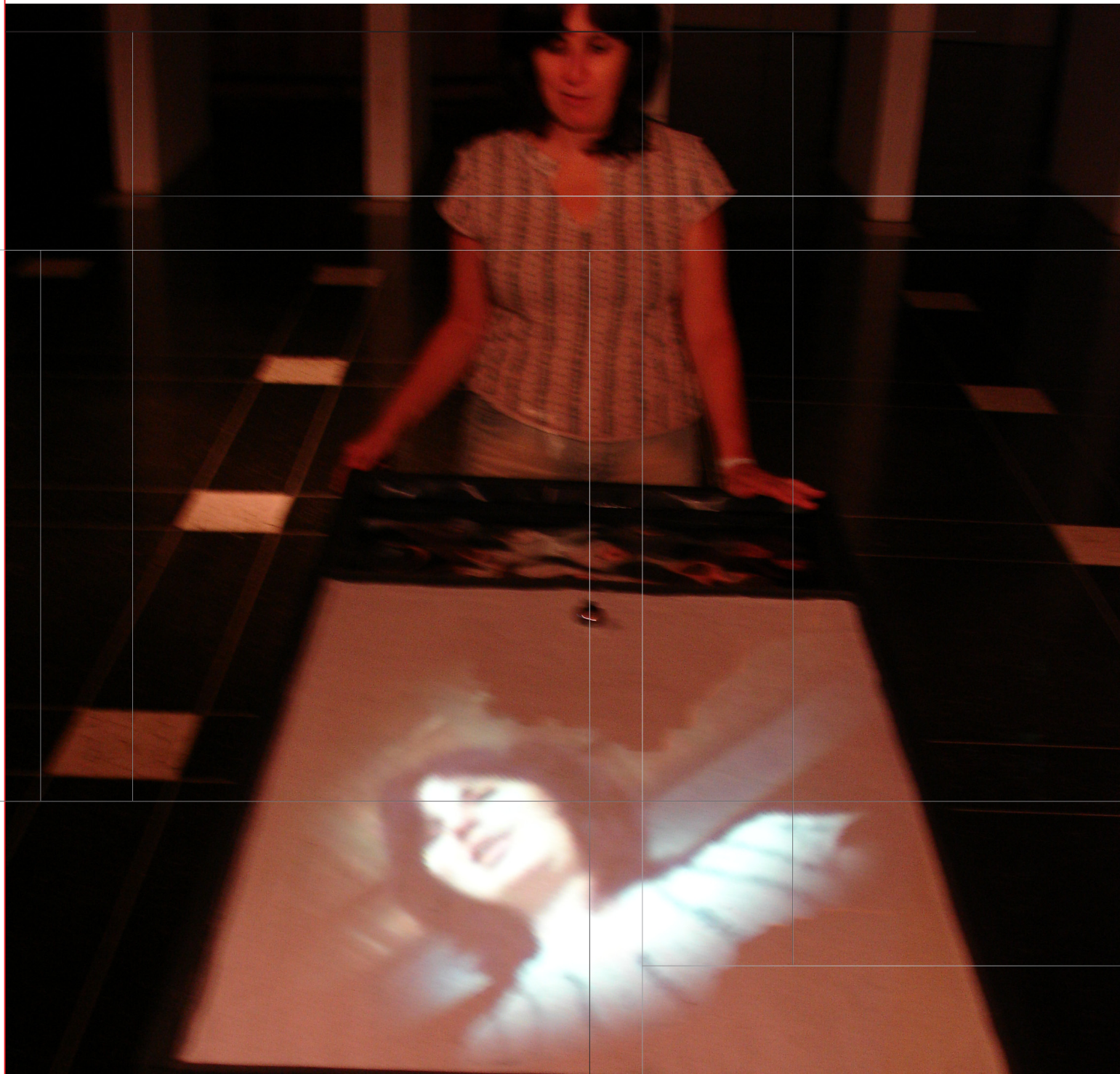


2006

Evento: “Uns e Outros”

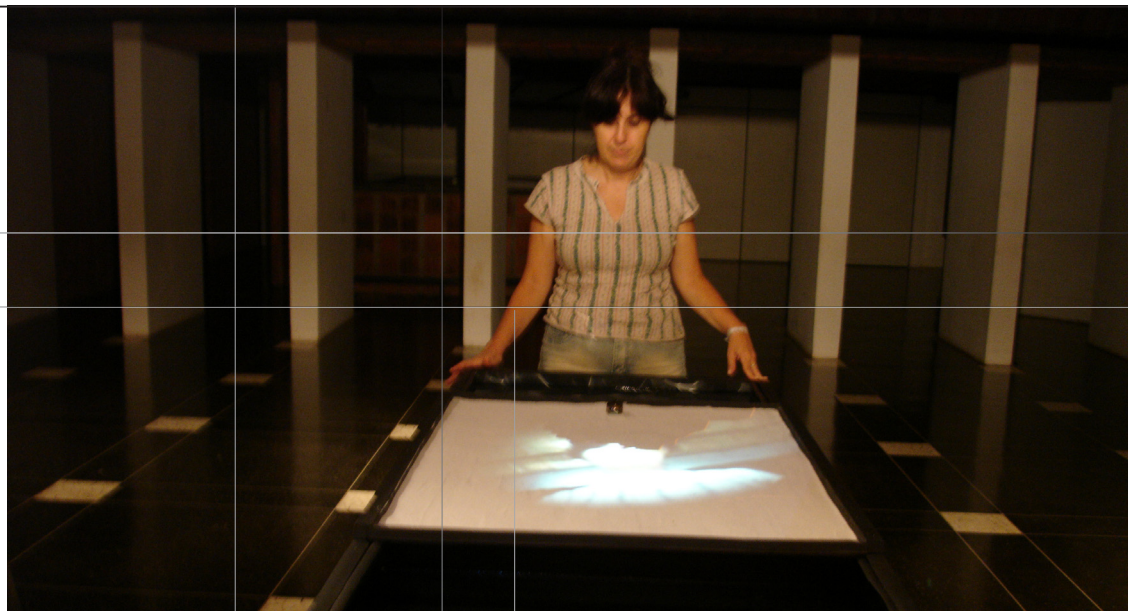
**Local: Casa do Lago
UNICAMP - Campinas**





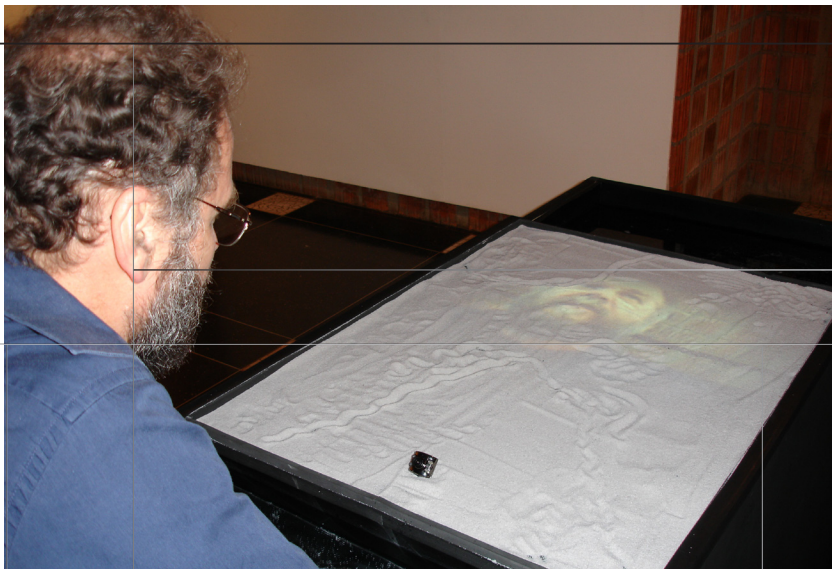
Mar-Ciso

**Fernando Fogliano
Gilson Domingues
Júlia Blumenschein
Milton Sogabe
Hermes Renato Hildebrand
Rosangella Leote**

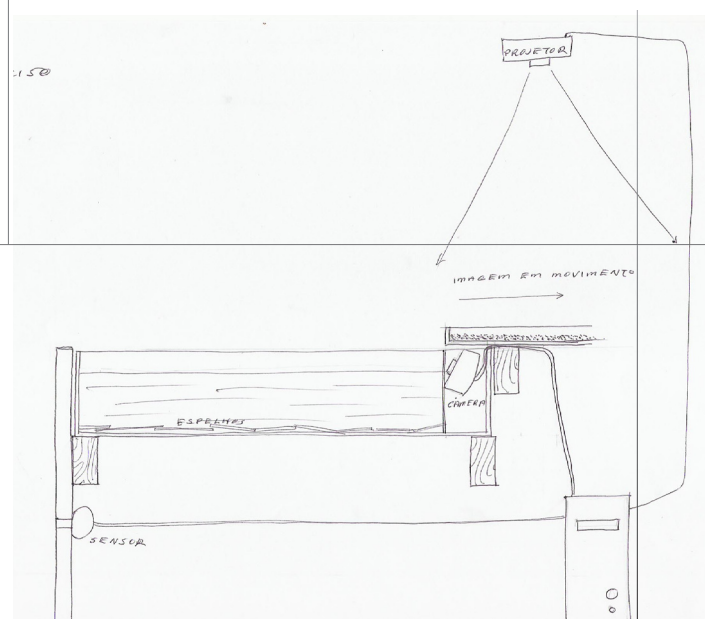


Mar-Ciso é uma Instalação Multimídia Interativa que busca referências no Mito de Narciso e nas relações espaciais entre Brasil e África, em que “um” e “outro” são o mesmo. A instalação foi realizada especialmente para o evento, “UNS E OUTROS” na Casa do Lago na UNICAMP – Universidade Estadual de Campinas. Nesta obra o Grupo propõe uma subversão da imagem refletida na água e o interator que ele percebe através de imagens mediadas. O título Mar-Ciso traz à mente o mito de NARCISO e ao mesmo





tempo a idéia de CISÃO de dois continentes feita pelo MAR. Através da interatividade as pessoas podem apreciar, no momento em que visualizam a sua própria imagem refletida na água, a projeção de uma outra imagem, que se movimenta para um outro lugar, afastando-se da imagem refletida, provocando a poética da obra. A sonoridade, que remete à água, e a tatilidade da areia em que é projetada a imagem do interator induzem à sensação da reconstrução do mito e de novas possibilidades interpretativas.





2005

**Evento III: “UPA –
Universidade de Portas Abertas”**

**Local: UNICAMP –
Universidade Estadual de Campinas**

1996

Evento I: “7° COMPÓS”

Local: Centro Universitário Maria Antonia

**Evento II: “1º Seminário Avançado
de Comunicação e Semiótica”**

Local: Instituto Cultural Itaú



Re-Trato I, II e III

Re-Trato I

**Fernando Fogliano
Luiz Galhardo
Milton Sogabe
Hermes Renato Hildebrand
Rejane Cantoni
Rosangella Leote.**

Re-Trato II

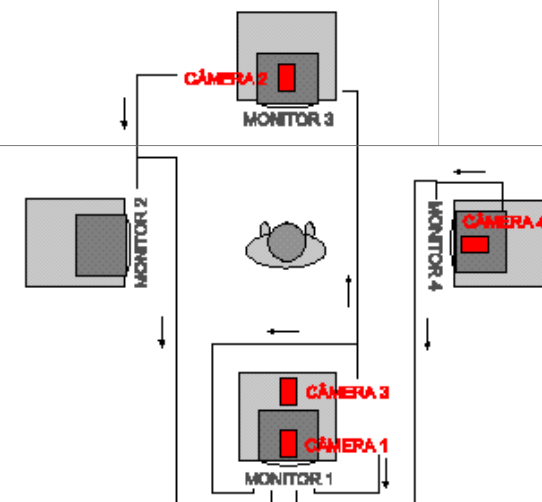
**Fernando Fogliano
Luiz Galhardo
Milton Sogabe
Hermes Renato Hildebrand
Rejane Cantoni
Rosangella Leote**

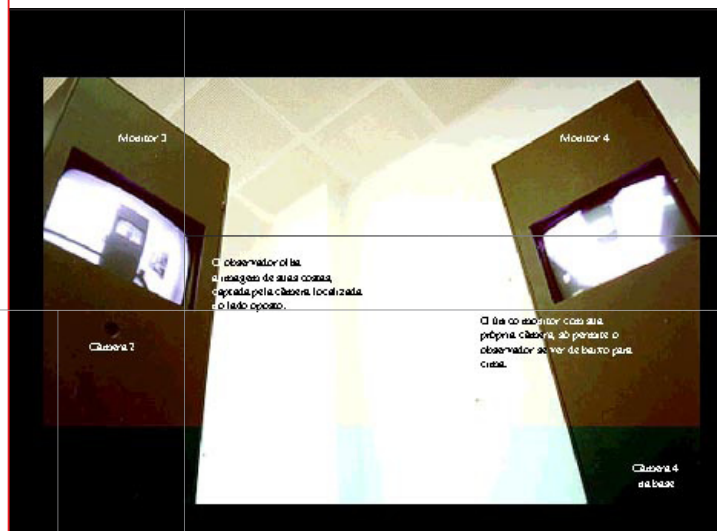
Re-Trato III

**Fernando Fogliano
Luiz Galhardo
Milton Sogabe
Hermes Renato Hildebrand
Rosangella Leote**



Re-Trato é uma instalação que re-elabora o processo de percepção visual humana, partindo de um sistema cartesiano de observação. É um sistema de re-modelagem da perspectiva do olhar, permitindo que o observador veja outros pontos de vista de si mesmo, diferente do usualmente visto no espelho. A interatividade é uma situação que existe em todas as relações que envolvem 2 ou mais elementos. No campo da arte encontramos vários níveis de interatividade, desde a pura apreciação da obra até o conceito de co-criador. Os interatores interage com a obra em vários níveis. A “obra” interage com o participante em alguns níveis, pois ela tem “propriedades” diferentes do participante, esses níveis precisam estar na estrutura da obra, pois é a estrutura





Re-Trato



que vai possibilitar que o participante atue.

A obra propõe um sistema (sistema de vigilância com 4 câmaras e 4 monitores) no qual, ao entrar no espaço, o indivíduo se descobre e se reconstrói a partir de diferentes pontos de vista. Um novo significado emerge do processo de co-transformação entre suas escolhas de posicionamento no espaço e de suas imagens exibidas nos monitores resultantes dessas escolhas. A natureza interativa do trabalho abandona as dicotomias e aponta para uma visão sistêmica onde homem e ambiente co-evoluem.





2004

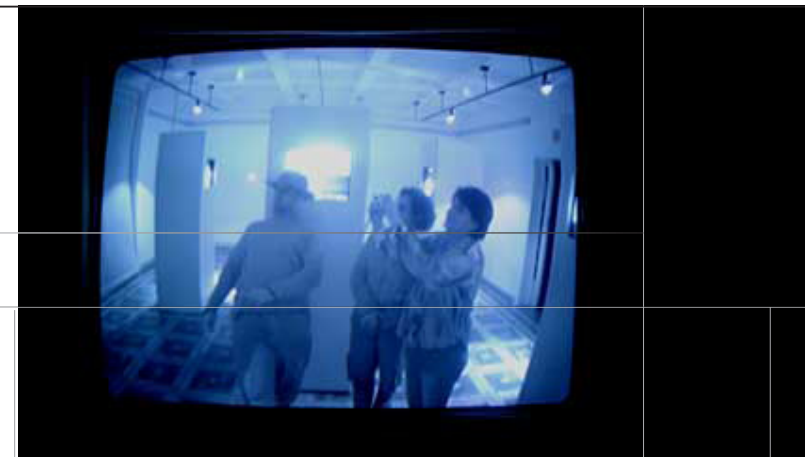
Evento: “Articulações A-Paralelas”

**Local: Pinacoteca Barão
de Santo Ângelo do Instituto
de Artes da UFRGS.
Porto Alegre - Rio Grande do Sul.**



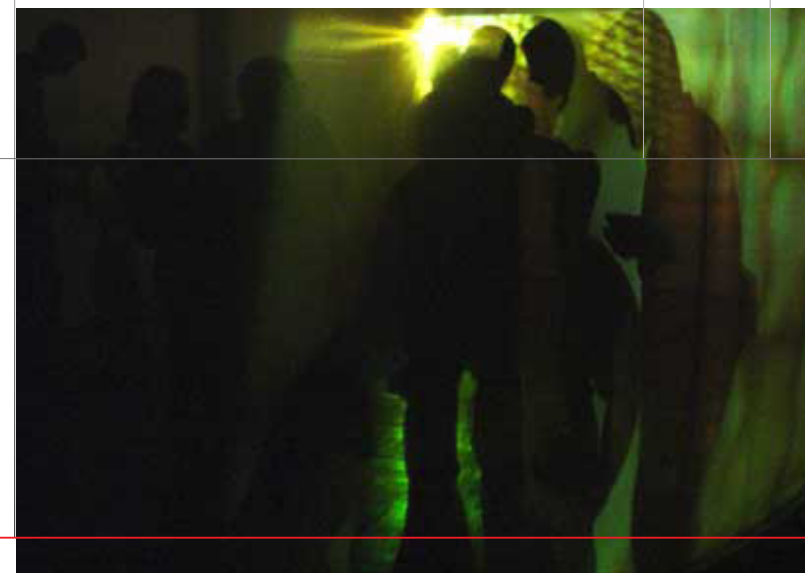
Des-Espelho

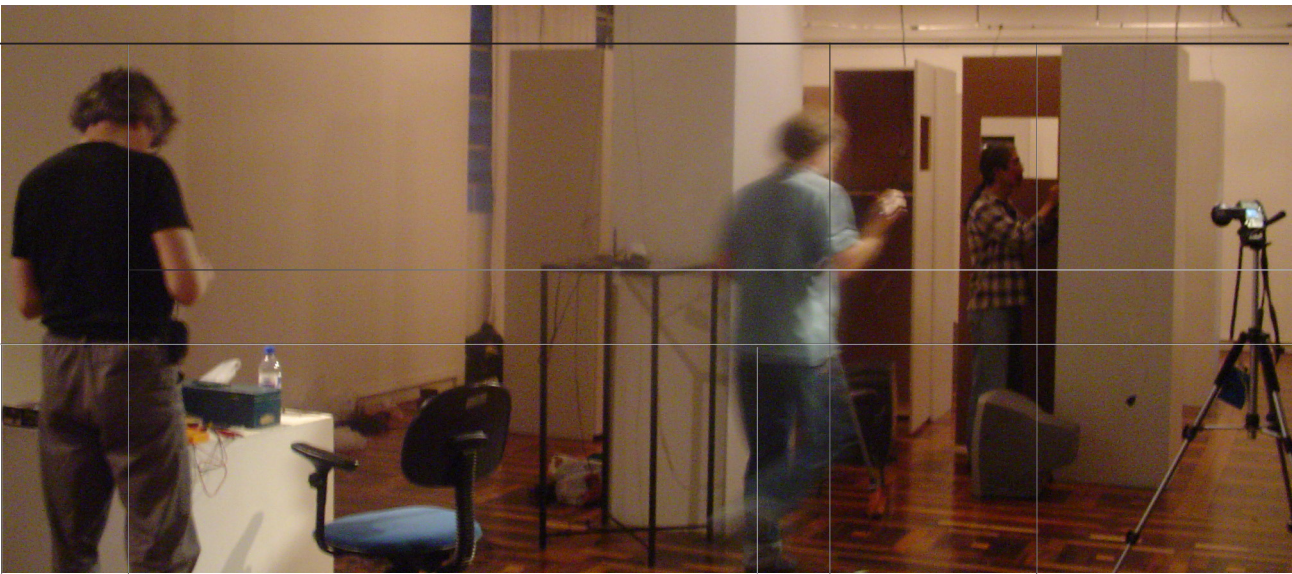
**Fernando Fogliano
Luiz Galhardo
Milton Sogabe
Hermes Renato Hildebrand
Rosangella Leote**



Des-Espelho é um sistema de vídeo-vigilância montado com sete câmeras e igual número de monitores de TV com o qual criam-se simulações especulares. No espelho a captação e a visualização estão encerradas num processo denominado reflexão. No vídeo, ao contrário, esses dois momentos podem ser separados. A captura e visualização da informação (luz/imagem) se dão num processo muito mais elaborado e, por esse motivo, mais rico de possibilidades a serem exploradas.

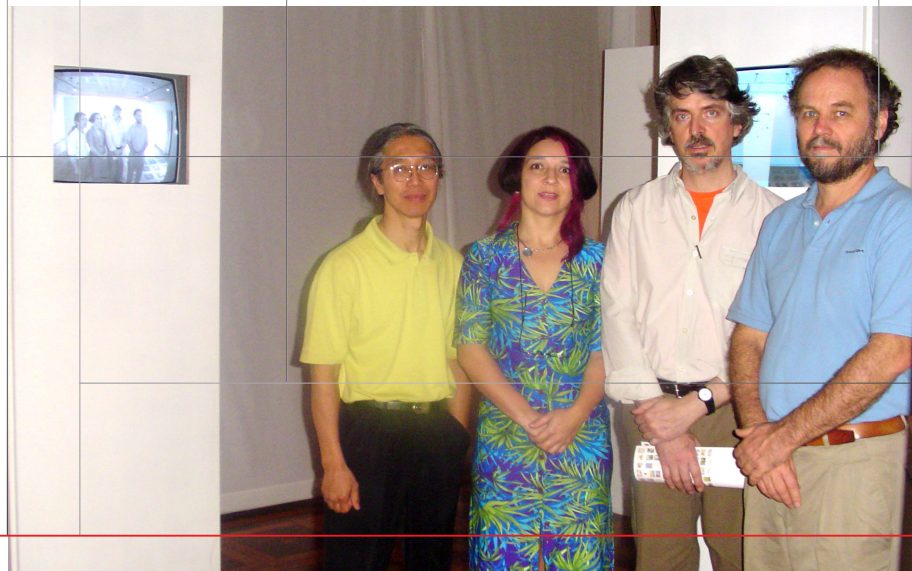
Todavia, em alguns aspectos, o vídeo é bastante semelhante a um espelho. Em Des-Espelho, o sistema é construído de maneira a que se produzam “espelhos bizarros” que reflitam outras faces de nós mesmos para a nossa própria contemplação. Des-Espelho





propõe um jogo de imagens no qual o indivíduo se reconheça a partir de outros pontos de vista que não o seu próprio, mas de um outro externo e estranho sobre si mesmo. Trata-se de um jogo de percepção no qual o resultado final é a ampliação auto-imagem.

Des-Espelho pretende refletir sobre o papel mediador da tecnologia nos processos de produção dos novos significados latentes em sistemas onde o agente transformador e criador/identificador de complexidade é o próprio visitante.





1999

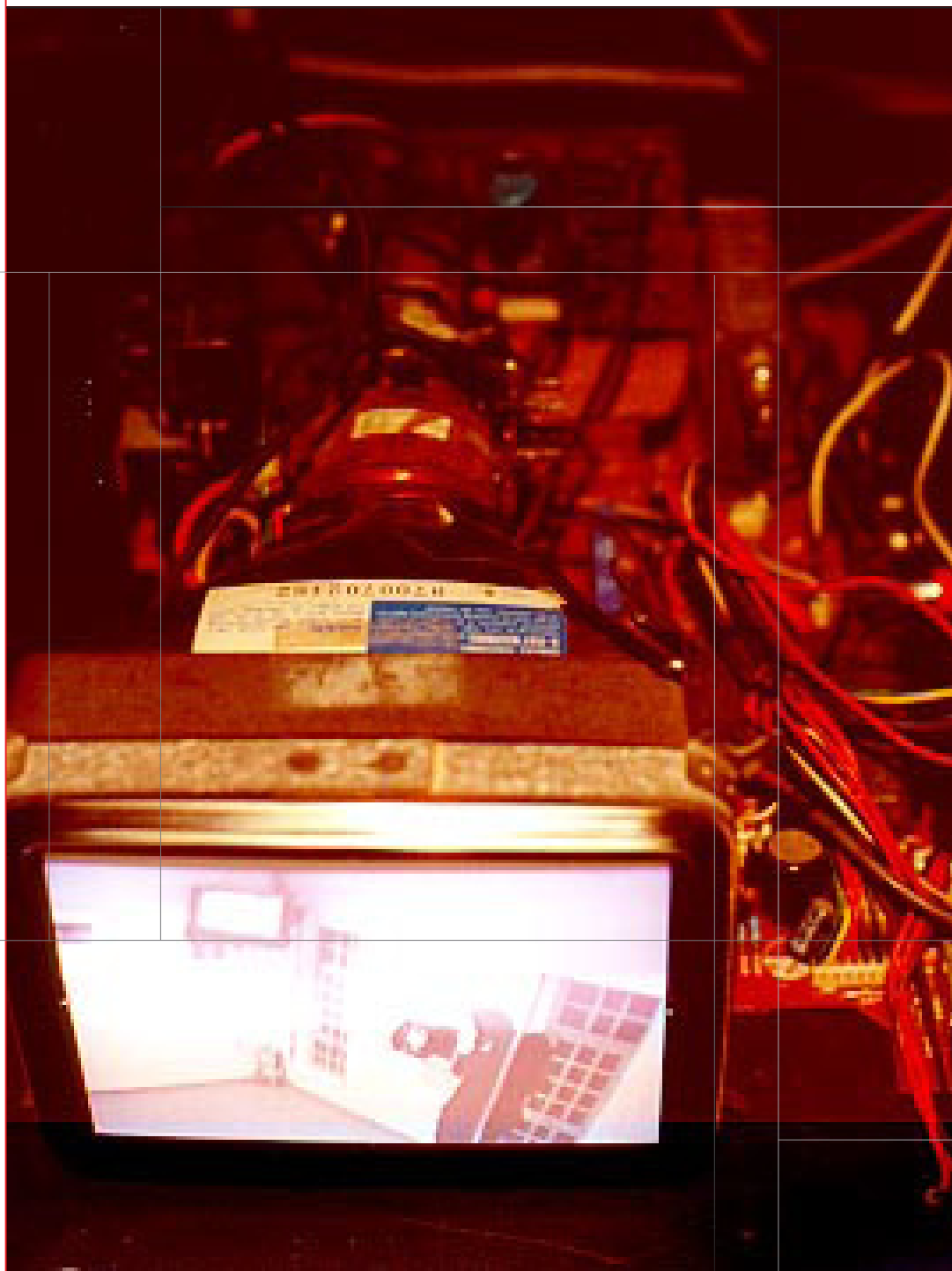
Evento II: “II Bienal do Mercosul”

Local: Gasômetro - Rio Grande do Sul

1997

Evento I: “Mediações: Arte-Tecnologia”

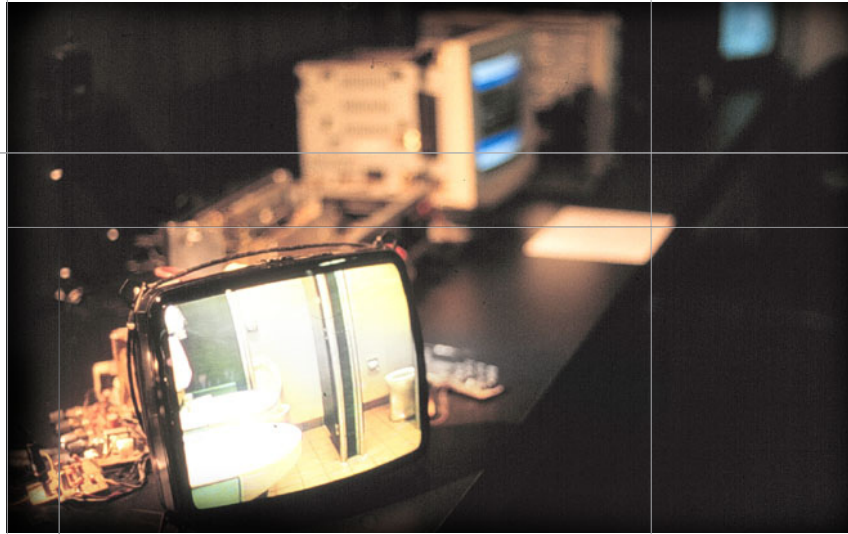
Local: Instituto Cultural Itaú



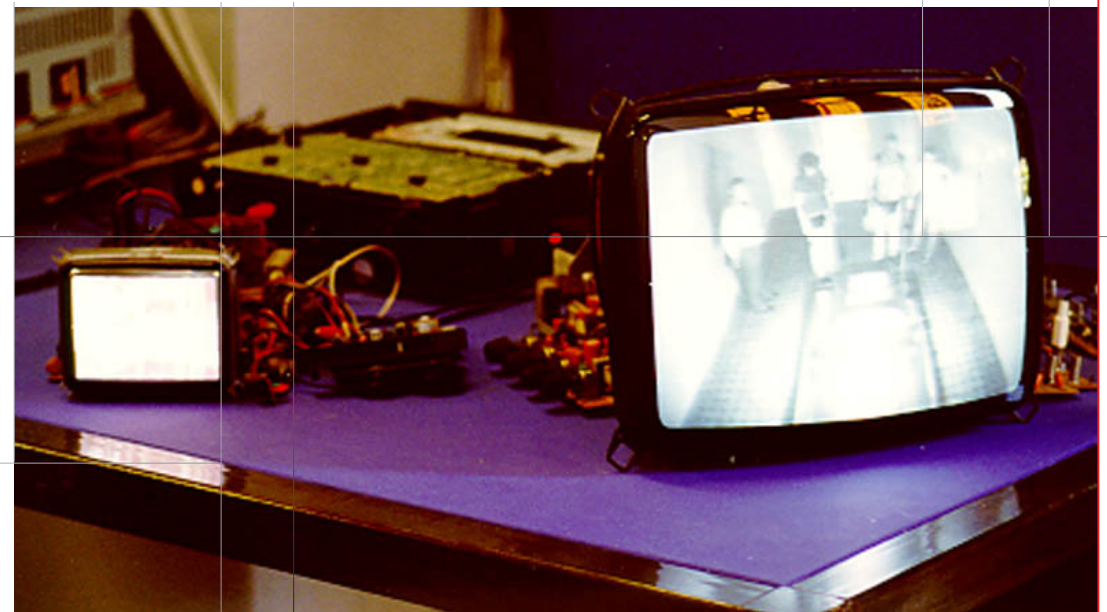
Entremeios I e II

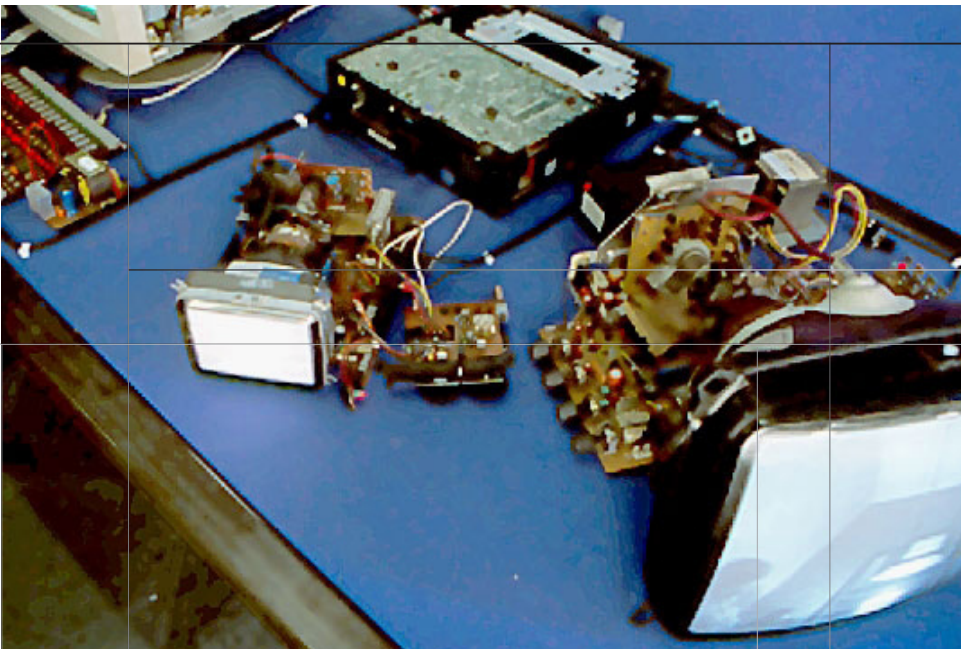
**Fernando Fogliano
Luiz Galhardo
Milton Sogabe
Hermes Renato Hildebrand
Rosangella Leote.**

**Fernando Fogliano
Luiz Galhardo
Milton Sogabe
Hermes Renato Hildebrand
Rejane Cantoni
Rosangella Leote**

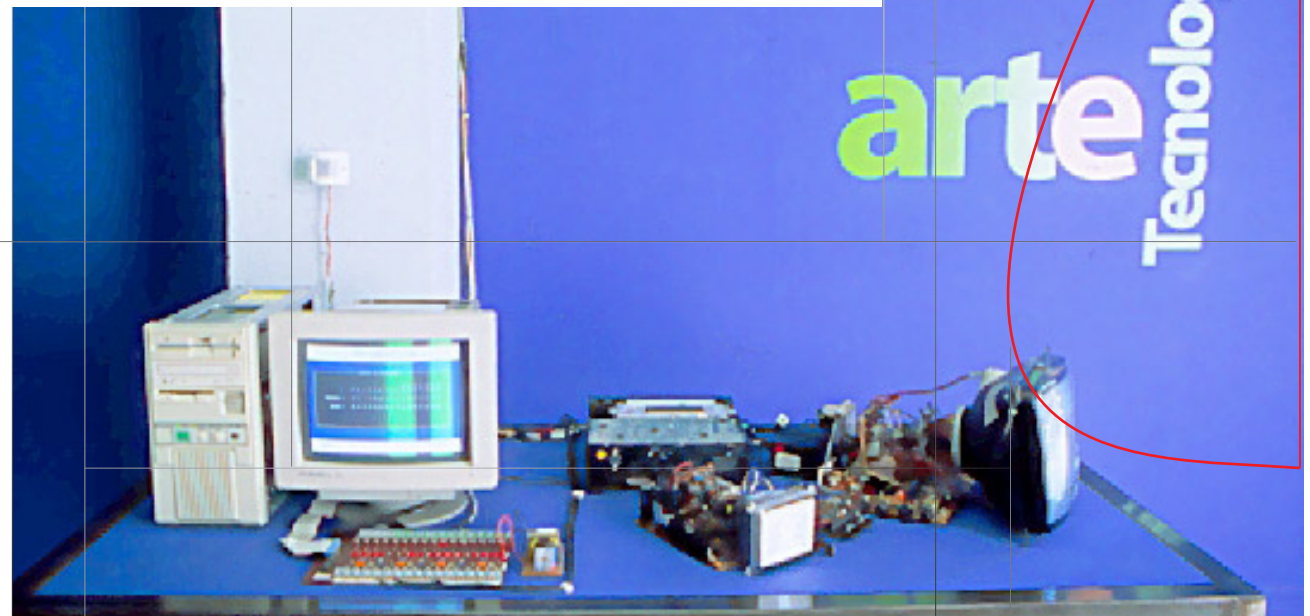


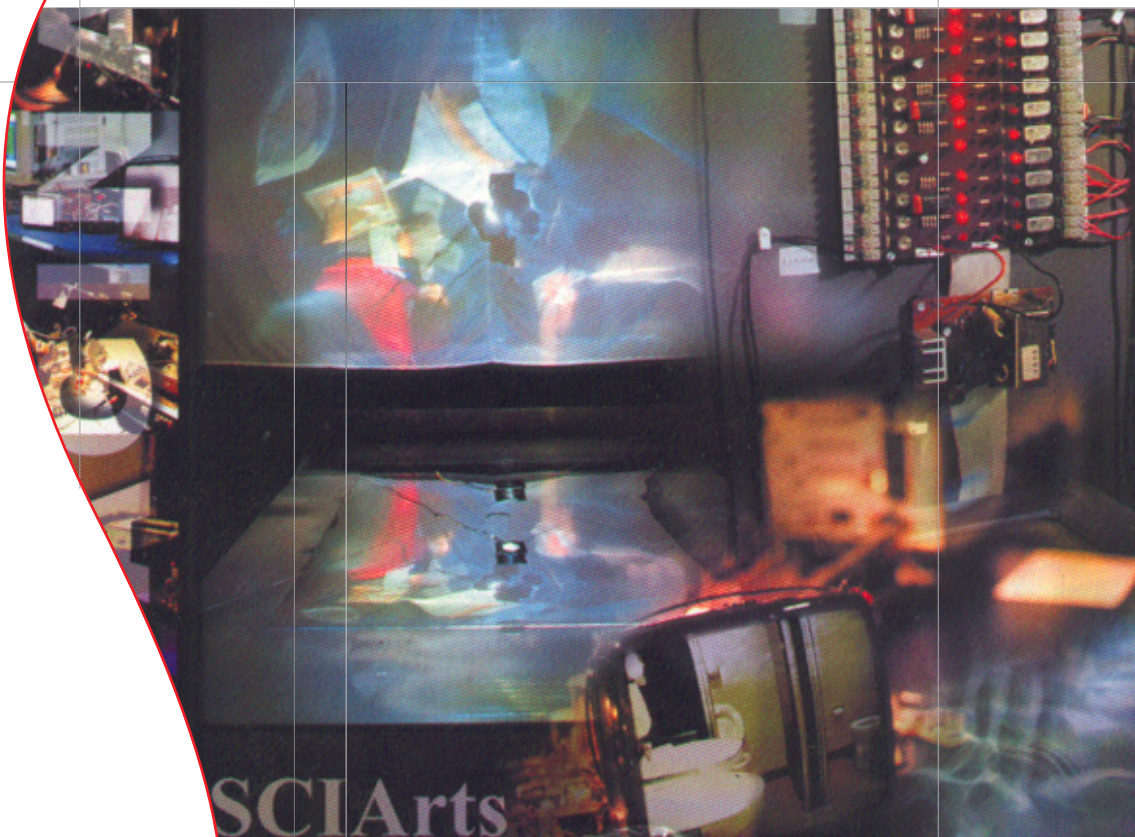
Como um sistema em evolução, “Entremeios I” transforma a individualidade das obras, presentes em um evento, em um sistema integrado que ganha significado com a presença das pessoas no ambiente. Sensores, computadores com programas específicos e equipamentos audiovisuais em geral tornam o ambiente sensível. A obra não é mais um objeto ou um espaço definido, mas sim um sistema, onde tudo se torna parte de um organismo vivo e integrado. A obra busca relações entre todos os elementos





existentes, sejam as obras do evento, os acontecimentos circundantes e as pessoas que interagem com o trabalho. Em "Entremeios II" a obra espalha-se novamente pelo espaço do evento entre outras obras presentes, e amplia o sistema, conectando-se com a Internet, extrapolando o espaço físico do evento para a rede. O conceito de instalação em "Entremeios" fica nublado.





2000

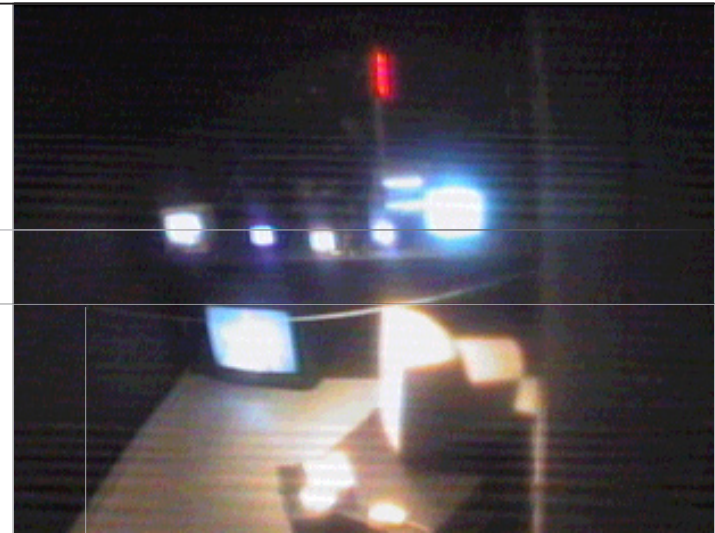
Evento: “Individual do Grupo”

**Local: Senac Comunicação e Art
apa – São Paulo**



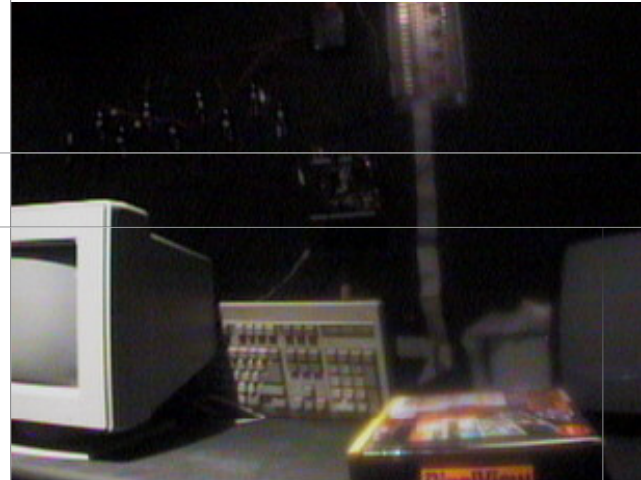
Imagina

**Fernando Fogliano
Milton Sogabe
Hermes Renato Hildebrand
Rosangella Leote**



Em IMÁGINA a obra já não é mais um objeto ou espaço definido, mas propõe-se como um sistema poético, que lida com imagens e sons de diversos lugares mantendo uma relação através da movimentação das pessoas através de seus movimentos as editam produzindo um fluxo que flui para a Internet. As imagens são produzidas a partir de relações recursivas, na qual o interator e sistema de controle da obra relacionam-se num fluxo contínuo. No âmago deste projeto jaz a intenção de permitir ao interator descortinar o dinamismo das relações entre cultura e natureza, no qual a água assume o papel metafórico da fluidez e transformação.





No corredor escuro, que dá acesso à parte visual da obra, propõe-se a metáfora de entrada no Ciberespaço, através do som característico produzido pelos modems para a conexão com à Internet. No final deste corredor percebe-se sons diversos de pessoas falando no telefone, sons da rua, etc, além de estímulos de luminosidade variada, resultado das mudanças das imagens projetadas. Essas imagens são, ao final, metonímias da região da Lapa, seus transeuntes e moradores. O sistema da obra se constitui integrando o lugar onde esta se organiza.





1996

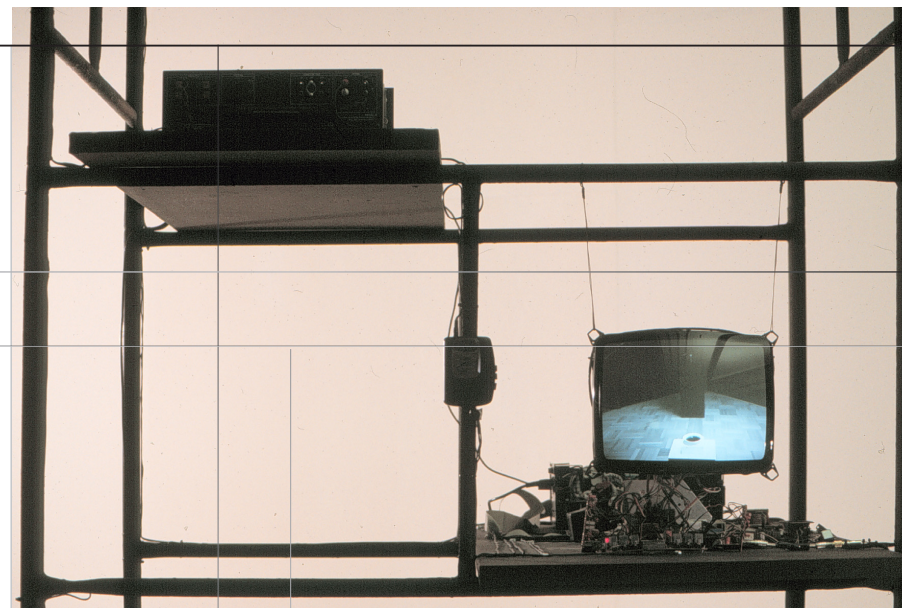
**Evento: “Artistas Pesquisadores
da ANPAP”**

Local: Paço das Artes

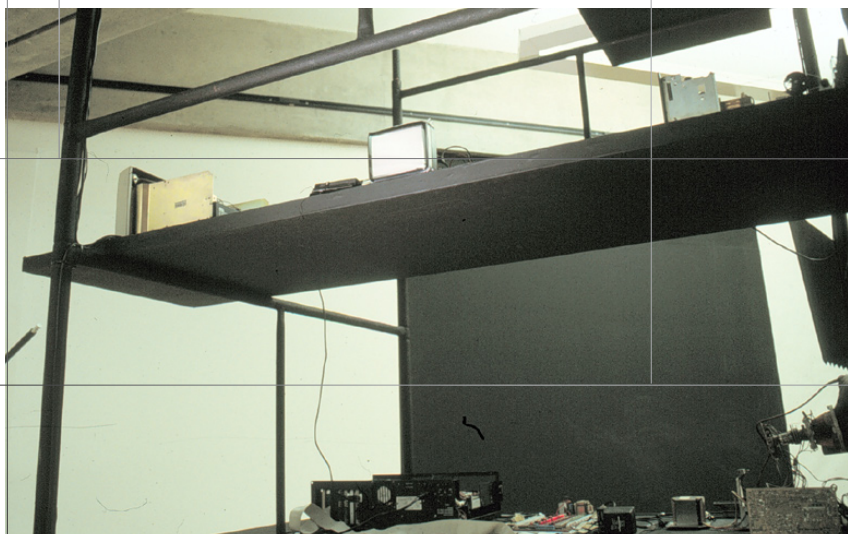


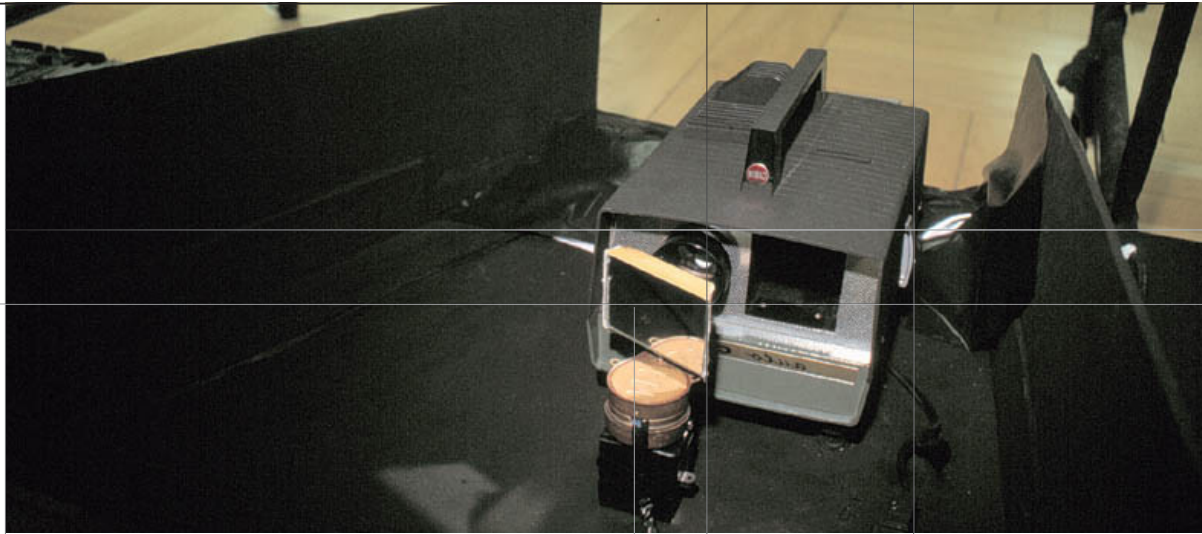
Por um fio

**Fernando Fogliano
Hermes Renato Hildebrand
Milton Sogabe
Rosangella Leote.**

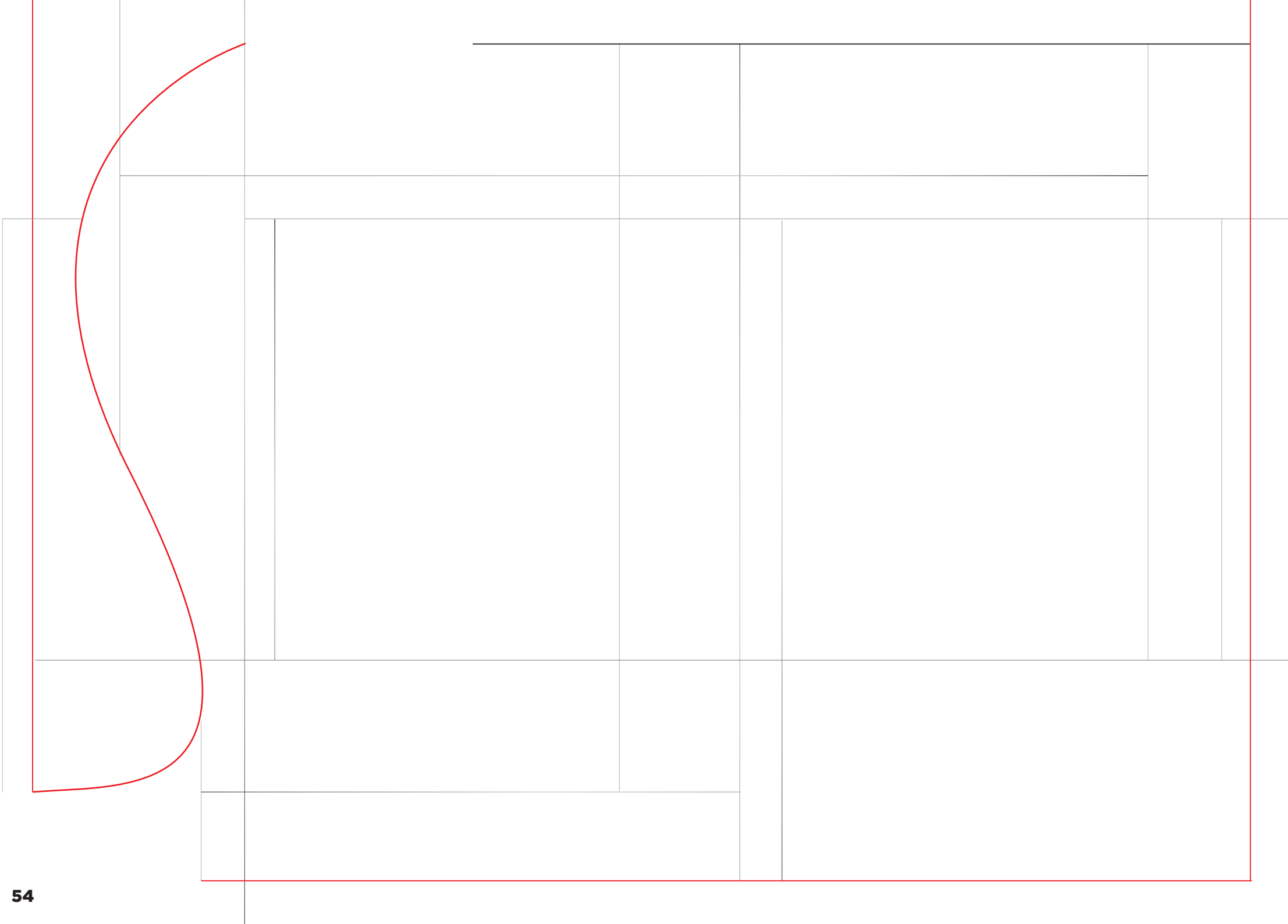


Por um Fio cria relações, através da movimentação das pessoas no espaço, com todas as obras existentes em uma mostra. Através de sensores sensíveis a alteração luminosa, sonora e movimentação física, imagens e sons são ativados de acordo com o deslocamento das pessoas no espaço e com o funcionamento das outras instalações. Esta obra pretende situar-se na inter-relação de todos os elementos existentes num espaço, sejam eles pessoas, objetos, luzes, sons, etc. Os sensores são distribuídos pelo espaço de acordo com a característica de cada obra, ou seja, um sensor sonoro para uma instalação que se utiliza de som, um sensor de movimento para um trabalho visual onde as pessoas deslocam-se no espaço e sensores luminosos para as obras que





se utilizam de luz. Os sensores ativados mandam um sinal para uma placa central que está ligada a um computador que gerencia os tempos e as relações com os outros sensores. Recebido o sinal de um sensor o computador manda um impulso ligando e desligando os equipamentos nos tempos programados. Algumas imagens ou sons gerados por Por um Fio estão diretamente relacionados com os trabalhos que os ativam, outros fazem referência ao próprio meio que os produzem. Dois monitores de vídeo, exibem quando ativados, imagens de duas instalações, porém uma delas é em tempo real captando as pessoas que penetram na respectiva instalação enquanto que a outra é pré-gravada, provocando um estranhamento entre as duas situações.



Mais sobre o SCIArts

Integrantes

Fernando Fogliano

ffogliano@uol.com.br

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (1996/2001)

Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (1993/1995)

Especialização em Especialização Em Engenharia de Computação .

Programa de Educação Continuada em Engenharia da Escola Politécnica USP. (1986/1993)

Bacharel em Física pela Universidade Mackenzie (1983/1984)

Bacharel em Engenharia Civil pela Universidade de Mogi das Cruzes (1977/1981)

Líder 2 do grupo de pesquisa "cAt" (ciência/arte/tecnologia) CNPq.

De 1986 a 1996 trabalha no Instituto Astronômico e Geofísico da Universidade de São Paulo com automação para instrumentação em astrofísica e fotografia de eclipses solares.

Pesquisa a fotografia e as novas tecnologias digitais na produção e processamento de imagens.

Docente desde 1999 na Faculdade de Comunicação e Artes do SENAC-SP ministrando disciplinas sobre fotografia digital e arte-tecnologia.

Participa do SCIArts desde o início em 1995.



Milton Sogabe**milton@ia.unesp.br**

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP.

Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP.

Licenciatura em Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado, São Paulo.

Bolsista pesquisador PQ-2 do CNPq desde 2007.

Líder 1 do grupo de pesquisa "cAt" (ciência/arte/tecnologia) CNPq.

Docente desde 1977 lecionou na FAAP de 1982 a 1995; e desde 1994 atua no Instituto de Artes da UNESP (graduação e pós-graduação).

Trabalhou com desenho, pintura e gravura desde o início dos anos 70, a partir de 1987 começa a utilizar também novos meios eletroeletrônicos, como xerox, videotexto, vídeo, computação e equipamentos audiovisuais em geral.

Participou de vários eventos internacionais de Arte-Telecomunicação via Televisão de Varredura Lenta, Fax e Computador. Desde 1995 trabalha com instalações interativas.

Participa do SCIArts desde o início em 1995.

Hermes Renato Hildebrand

hrenatoh@terra.com.br

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (1997/2001)
 Mestrado em Multimeios pelo Instituto de Artes da UNICAMP (1989/1994)
 Aperfeiçoamento em Planejamento Energético e Marketing pela
 Fundação Getúlio Vargas (1997/1998)
 Aperfeiçoamento em Matemática pela PUC-SP (1978/1981)
 Graduação em Matemática pela PUC-SP (1974/1977)
 Docente desde 1997, atualmente no Instituto de Artes da UNICAMP
 (desde 2003) e PUC-SP (desde 2002) ambos na graduação e pós-
 graduação.

Utilizando um enfoque semiótico, realiza uma pesquisa acerca das
 relações entre as linguagens da matemática e da arte. Vem participando
 de exposições desde 1978. A partir de 1989 desenvolveu trabalhos
 utilizando as novas mídias eletrônicas: Fax, Xerox e Produção de
 Multimídias. Participou de vários eventos internacionais de Arte-
 Telecomunicação via Televisão de Varredura Lenta, Fax e Computador.

Desde 1995 trabalha com instalações multimídia interativas e realiza
 sistemas de multimídia para gravação em CD-ROM.

Participa do SCIArts desde o início em 1995.



Rosangella Leote**rosangellaleote@ajato.com.br**

Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA-USP (1996/2000)

Mestre em Artes pela UNICAMP (1991/1994)

Bacharel em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1983/1989)

Bolsista pesquisadora PQ-2 do CNPq (2007/2011)

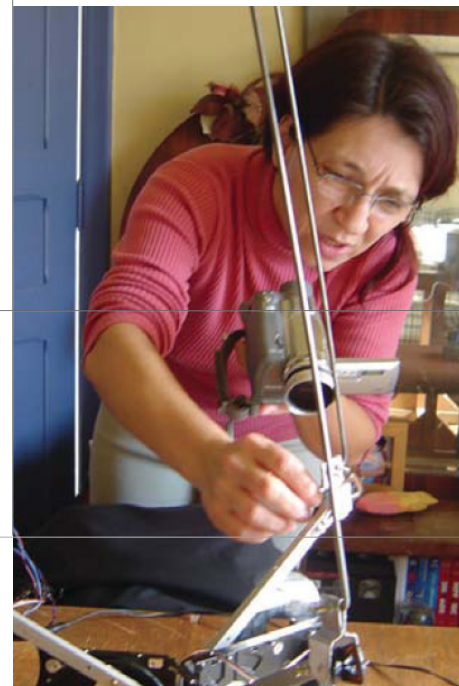
Líder do grupo de pesquisa GIIP – CNPq.

Docente da Faculdade de Comunicação e Filosofia da PUC-SP de 2000 a 2009.

A partir de 2010 é docente no Instituto de Artes da UNESP na graduação e pós-graduação.

Realiza performances e instalações desde 1986 e vídeos desde 1991.

Participa do SCIArts desde o início em 1995.



Luis Galhardo
galhardo@usp.br

Graduação em engenharia eletrônica desde 1990
Especialização em instrumentação científica em 1997.
Trabalha no Instituto de Astronomia, Geofísica e Ciências Atmosféricas da Universidade de São Paulo, desde 1983, na área de pesquisa no desenvolvimento de equipamentos e instrumentação científica.

Desde 1995 colabora na criação artística em instalações com dispositivos de automação e tecnologias de interação eletrônica aplicada as obras.



Júlia Blumenschein
julia.blumenschein@gmail.com

Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP (2008).
Graduada em Comunicação em Múltiplos Meios pela PUC-SP (2000/2003).
Graduação interrompida em Física pela PUC-SP (2005-2006).
Trabalha com Comunicação Visual desde 2000, atualmente com enfoque em design gráfico e editorial com enfoque em produção Multimídia. Participa do SCIArts desde 2006.



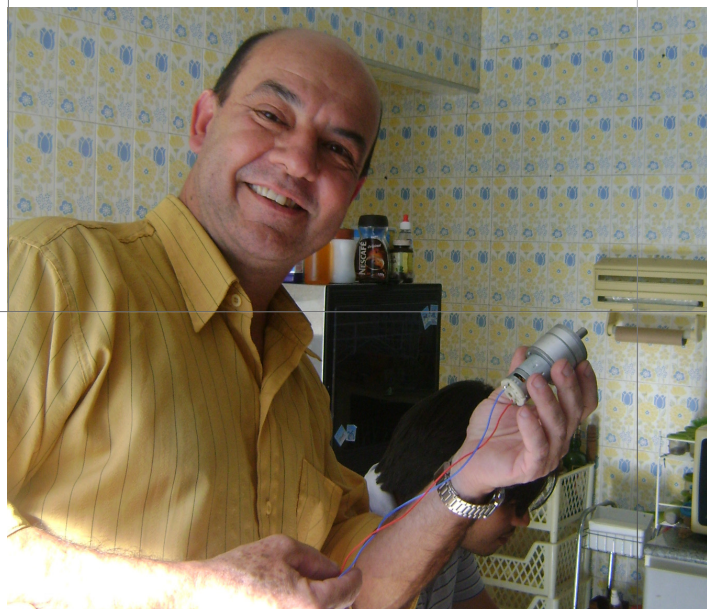
Iran Bento de Godoi

iran@usp.br

Técnico em mecânica de precisão” pela Escola Senai Suíço-Brasileira. 1983.

Projetista de Instrumentação mecânica.

Chefe de Ferramentaria no Inst. de Astronomia Geofísica e Ciências Atmosféricas da USP



Bruno Leal Bastos

br_ecomp@yahoo.com.br

Graduação em Engenharia de Computação.

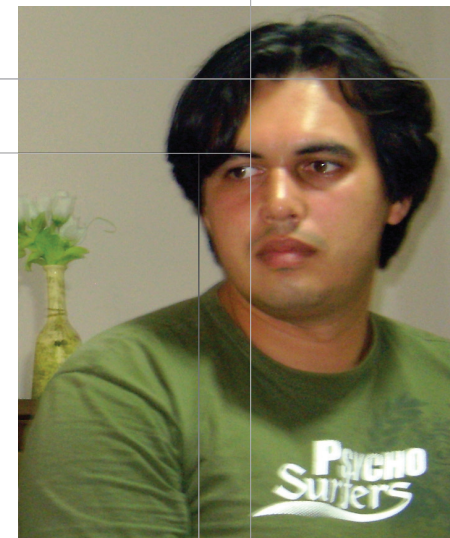
Universidade Federal do Pará (2001/2007)

As principais áreas de atuação são: robótica pedagógica e arte interativa, principalmente sistemas baseados na placa Arduino.

Atuou: LEA (Laboratório de Eletromagnetismo Avançado), LAPS (Laboratório de Processamento de Sinais), LCP (Laboratório de Controle de Processos) e ECOMP (Empresa Júnior de Engenharia de Computação), todos da UFPA.

Participou do programa CI Brasil, atuando como engenheiro de validação em projetos da Freescale Semiconductor.

Atualmente participa de pesquisas no NIED (Núcleo de Informática Aplicada à Educação, da Unicamp.



SCIArts: um artista coletivo

O SCIArts é um grupo pioneiro na área das artes visuais em termos de processo de criação por encarnar o artista coletivo. A criação acontece em parceria e o resultado é, de fato, a ação de todos os elementos envolvidos no processo. São cabeças que trabalham em conjunto. Outro diferencial do grupo é que o trabalho coletivo permeia todas as etapas do processo, não apenas a criação. A montagem dos dispositivos e instalações, a análise e divulgação também são feitas por todos os integrantes.

Pode-se dizer que a equipe do SCIArts envolve diferentes identidades que compartilham talentos, aptidões, bagagens culturais e subjetividades. Trata-se de um grupo no qual a criação se dá, de fato, num espaço de trocas. É intrigante, até mesmo para os componentes do grupo, que a criação possa ocorrer de forma coletiva. Dessa forma, a equipe envolve diferentes identidades que compartilham suas subjetividades. Todas essas diferenças unidas criam a identidade do grupo, porém sem se render a uma massa homogênea.

Cada integrante tem sua parcela única de colaboração na criação e desenvolvimento das propostas artísticas. Nesse sentido, seria possível dizer que o SCIArts é um híbrido. Por híbrido, nesse contexto, entende-se a qualidade que resulta na combinação de elementos de natureza distinta com um objetivo comum. É possível reconhecer as partes componentes do grupo, apesar de todos juntos formarem uma inteligência coletiva e esta não fundir as inteligências individuais em uma massa homogênea. O que acontece no coletivo é o contrário: partindo das particularidades individuais e da relação entre as particularidades, constrói-se um espaço de crescimento conjunto.

Neste grupo, a produção coletiva de conhecimento se dá a partir de trocas entre diferentes campos do saber. Para seus integrantes, o processo criativo coletivo é curioso porque a formação diversificada das pessoas enriquece o processo a ponto de ser muito difícil saber quem deu início a alguma proposta. A gestão de obras no SCIArts pode ser considerada um grande corpo que se desenvolve em etapas significativas e complexas, desde sua orientação inicial.

Nas interações criativas de criação coletiva, existe um caminho natural que tende a imersão do indivíduo no processo. As sugestões de cada integrante acabam por criar um campo de interesse comum, que é desenvolvido por todos. Isso gera o desenvolvimento de um projeto que tem a ver com as pesquisas dos integrantes, e com o conhecimento de áreas variadas.

Portanto, há um grande envolvimento da equipe na mesma proposta e é desse envolvimento que surgem os aspectos que ligam os integrantes do grupo. As pessoas têm elaborações diferenciadas sobre o mesmo projeto, e os parâmetros de cada indivíduo estão relacionados à experiência anterior de cada um e da colaboração que cada um traz no processo criador do coletivo. Ou seja, reflete e refrata: o indivíduo contamina o coletivo e é contaminado por ele.

