

EAD

Entreolhares: Arte e Algoritmo

Programa de Formação
em Artes Visuais
Regulamento

ESCOLA
ItaúCultural

Apresentação

Muitas são as técnicas e ferramentas que podem ser utilizadas para a criação de obras. Na arte computacional, instruções desenhadas por um artista ou técnico – programas de computador – estão no âmago do processo, são centrais à própria poética da obra. Essa forma de expressão teve pioneiros no Brasil a partir da década de 1960 e é atualmente adotada por muitos artistas do mundo inteiro.

Entretanto, o pequeno processador de um smartphone atual, como exemplo, chega a ser milhões de vezes mais poderoso que os grandes computadores dos anos 1960. Essa diferença é sentida no dia a dia, nos aplicativos cada vez mais complexos e inteligentes, que seriam virtualmente impensáveis há pouco tempo.

Como os artistas vêm empregando esse crescente poder de processamento? Quais são as questões poéticas num meio digital que se complexifica tão rapidamente? O que podemos esperar do futuro das artes computacionais? Essas são algumas das questões debatidas no curso **Entreolhares: Arte e Algoritmo**, programa de formação desenvolvido pelo **Núcleo de Artes Visuais** do Itaú Cultural (IC) e com mediação da artista e pesquisadora Rejane Cantoni.

O projeto teve início em 2014 e vem promovendo encontros, workshops, palestras e imersões de artistas e outros profissionais dessa área com o público em processos criativos e na troca de experiências. Nesta edição o Entreolhares conta com a parceria do **Observatório do Itaú Cultural**.

O curso, focado no fazer, pretende fornecer um mapa sobre arte e algoritmos, destacar o conjunto de processos e discutir questões críticas sobre os caminhos de desenvolvimento da arte e das tecnologias. A visão apresentada é baseada na experiência e no desejo do Itaú Cultural de compartilhar ideias em redes mais amplas: ideias derivadas de conversas com os artistas Regina Silveira, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau e Ruairi Glynn e de pesquisa minuciosa de material de arquivo de artistas, teóricos, cientistas e tecnólogos, como Waldemar Cordeiro, George Muskati, Arlindo Machado, Eduardo Kac, Diana Domingues, Raquel Kogan e Gilbertto Prado.

O objetivo do curso é analisar como o desenvolvimento de projetos evolui de sistemas herdados para novas práticas e tecnologias, com foco na ampliação de repertório e articulações coletivas entre os participantes.

Conteúdo programático

O curso está estruturado em três eixos de estudo, sendo iniciado por **Linha Histórica e Conceitos**, com uma apresentação que define concepções básicas e apresenta os principais personagens da história da arte computacional, o que leva ao eixo **Experimentos**, com o compartilhamento das experiências e dos trabalhos de três artistas que são referência na área; por fim, **Desenhando o Futuro**, momento destinado à construção coletiva. Dessa forma, o percurso formativo se inicia com o objetivo de uma ampliação de repertório e se encerra com uma construção colaborativa e com o fortalecimento de possíveis redes de atuação, como detalhado a seguir.

Eixo: Linha Histórica e Conceitos

Algoritmos são parte essencial dos computadores. Quando executados por processadores, esses conjuntos de regras e suas manipulações lógicas podem instruir na produção de imagens e filmes, simular fenômenos físicos, construir universos, mover objetos etc.

A possibilidade de utilizar sequências lógicas para controlar máquinas a fim de criar, processar e externalizar imagens, sons e outras informações sensoriais foi interpretada por vários artistas como oportunidade para a experimentação.

O eixo **Linha Histórica e Conceitos** aborda como os artistas, engenheiros e teóricos se envolveram com estruturas de tecnologias avançadas. Como criaram, como adquiriram conhecimento e experiência. Como pioneiros, *labs*, a indústria, instituições universitárias, entre outros personagens, participaram dessa aventura.

ENCONTRO 1: A Origem da Arte Algorítmica

segunda **16 de novembro**, das **17h às 18h30**

com **Marcos Cuzziol e Rejane Cantoni**

Eixo: Experimentos

Como os artistas se envolveram com estruturas de tecnologias avançadas? Quais foram as estratégias? Quais são os novos atores? Quais são os processos? Que tipo de infraestrutura foi construída em torno dessas práticas?

Experimentos explora como a interação *arte + computador* transforma o modo de operar e o conhecimento da área, e descreve algumas das características centrais de práticas artísticas emergentes nesse domínio.

ENCONTRO 2: Arte e Algoritmos | Do Desenho à Realidade Virtual

terça **17 de novembro**, das **17h às 18h30**

com **Regina Silveira**

ENCONTRO 3: Arte e Algoritmos | A-life e Agentes Autônomos

quarta **18 de novembro**, das **17h às 18h30**

com **Christa Sommerer** e **Laurent Mignonneau**

ENCONTRO 4: Arte e Algoritmos | Robótica

segunda **23 de novembro**, das **17h às 18h30**

com **Ruairi Glynn**

Eixo: Desenhando o Futuro

Como você imagina a relação da arte com a tecnologia no futuro? A ideia deste encontro é refletir sobre essa pergunta e respondê-la a partir de uma atividade tendo em vista a experiência e as ideias trazidas pelos participantes.

ENCONTRO 5: Atividade | Qual É o Seu Projeto de Futuro?

terça **24 de novembro**, das **17h às 18h30**

com **Marcos Cuzziol** e **Rejane Cantoni**

ENCONTRO 6: Conclusão da atividade e avaliação do curso

quarta **25 de novembro**, das **17h às 18h30**

com **Marcos Cuzziol** e **Rejane Cantoni**

Plataforma: Crossknowledge e plataforma de videoconferência

Público-alvo: artistas, pesquisadores e interessados em geral

Vagas: até cem participantes

A carga horária prevista é de 15 horas, divididas entre seis encontros ao vivo e atividades de engajamento e leitura, no período de **16 a 25 de novembro**, conforme cronograma a seguir.

O curso estará estruturado em três frentes:

- **atividades síncronas** | encontros ao vivo de acordo com cronograma preestabelecido (carga horária: 9 horas);
- **atividades assíncronas** | propostas de engajamento a ser desenvolvidas ao longo do curso (carga horária: 3 horas);

- **materiais de referência** | conteúdos complementares para consulta e ampliação de repertório (carga horária: 3 horas).

SEMANA 1: segunda 16 de novembro, às 17h

Encontro 1: A Origem da Arte Algorítmica

terça 17 de novembro, às 17h

Encontro 2: Arte e Algoritmos | Do Desenho à Realidade Virtual

quarta 18 de novembro, às 17h

Encontro 3: Arte e Algoritmos | A-life e Agentes Autônomos

SEMANA 2: segunda 23 de novembro, às 17h

Encontro 4: Arte e Algoritmos | Robótica

terça 24 de novembro, às 17h

Encontro 5: Atividade | Qual É o Seu Projeto de Futuro?

quarta 25 de novembro, às 17h

Encontro 6: Conclusão da atividade e avaliação do curso

Informações sobre os convidados: veja na página 9. [Clique aqui](#).

Inscrição

A inscrição é gratuita e deverá ser realizada através de formulário disponível no site itaucultural.org.br, das **9h** do dia **3 de novembro** até as **18h** do dia **7 de novembro**. Serão disponibilizadas até cem vagas.

Só será aceita uma inscrição por CPF. Ao enviar a inscrição, o candidato anui com todas as regras e disposições deste regulamento, bem como atesta a veracidade das informações. Ao finalizar o cadastro, ele receberá a confirmação de sua inscrição. A lista dos contemplados será divulgada no site do Itaú Cultural no dia **11 de novembro de 2020**. Os selecionados também receberão um e-mail de confirmação.

A inscrição é gratuita e individual. O IC não se responsabiliza por inscrições que não sejam concluídas nas últimas horas da tarde do dia **7 de novembro de 2020** em razão de congestionamento do sistema, bem como por outros fatores que impossibilitem a transferência de dados.

Vedações e desclassificação

O não cumprimento de qualquer um dos requisitos deste regulamento resultará, a exclusivo critério do Itaú Cultural, no indeferimento da inscrição.

Processo e critérios de seleção

A comissão de seleção do curso é formada pelos colaboradores do **Núcleo de Artes Visuais** e do **Observatório do Itaú Cultural** e selecionará até cem participantes, levando em consideração:

1. a adequação da proposta do curso às expectativas apresentadas no formulário de inscrição;
2. a formação de um grupo diversificado no que diz respeito às questões de raça, gênero e distribuição geográfica.

Para além das vagas disponibilizadas, o IC se reserva o direito de oferecer vagas extras aos colaboradores da Fundação Itaú para Educação e Cultura (Fiec), mediante processo seletivo interno. A comissão de seleção tem total e absoluta autonomia e suas decisões são soberanas, não sendo possível nenhum tipo de recurso.

Resultados

Os selecionados serão divulgados no site do Itaú Cultural no dia **11 de novembro** e também receberão um e-mail.

Os contemplados deverão, obrigatoriamente, confirmar sua participação através do e-mail recebido até o dia **13 de novembro**, sob pena de perder a vaga, que passará a ser ofertada aos que estão na lista de espera.

Os selecionados menores de 18 anos devem obrigatoriamente apresentar a respectiva autorização de participação no curso assinada por seus pais ou responsáveis legais após a divulgação da lista, de acordo com as orientações da equipe do IC.

A data de divulgação poderá ser alterada a exclusivo critério do Itaú Cultural.

Controle de frequência e certificação

O controle de frequência será feito a partir de relatório de acessos à plataforma e frequência nas atividades síncronas (aulas ao vivo). A gravação dos encontros não será disponibilizada; portanto, é imprescindível a presença nos dias e horários determinados para obtenção do certificado.

Além de assistir às aulas, os selecionados deverão participar das atividades propostas. Ao final do curso, observada a frequência mínima de 75% das aulas e verificada a participação na atividade, será fornecido um certificado digital.

Política de créditos

Os textos e conteúdos disponibilizados para leitura e estudos são de autoria e/ou coautoria dos professores do curso. Conteúdos produzidos por terceiros serão sugeridos em listas bibliográficas, podendo os participantes consultá-los diretamente nos seus respectivos sítios. O Itaú Cultural disponibilizará esse conteúdo para uso exclusivo dos participantes do programa **Entreolhares: Arte e Algoritmo**. Qualquer uso posterior desse material deverá ser negociado diretamente com os autores dos textos, sob pena de infração à Lei nº 9.610/1998 (Lei de Direitos Autorais).

Acessibilidade

Poderá ser oferecida interpretação na Língua Brasileira de Sinais (Libras) para as aulas ao vivo caso conste na lista de selecionados do curso candidatos que tenham manifestado essa necessidade no formulário de inscrição. Os materiais complementares oferecidos contam, preferencialmente, com legenda em português.

As aulas conduzidas em inglês contarão com tradução simultânea para o português.

Requisitos técnicos

O curso será realizado na plataforma Crossknowledge. Para isso, é necessário que os participantes possuam computador ou dispositivo móvel com acesso à internet e uma conta válida de e-mail. Os encontros utilizarão recursos de vídeo e áudio. Câmera (webcam) e microfone são ferramentas desejáveis para interação no ambiente virtual.

Disposições gerais

1. Questões eventualmente não previstas neste regulamento serão avaliadas e decididas pelo Itaú Cultural.
2. Os participantes ficam cientes de que o IC poderá realizar ações de divulgação do curso **Entreolhares: Arte e Algoritmo** – em meios impressos e/ou digitais – com os registros obtidos durante a gravação dos encontros. Os participantes autorizam a utilização de sua imagem e voz nas mesmas extensões ora dispostas.

Informações sobre os convidados

Christa Sommerer e Laurent Mignonneau são artistas multimídia, pesquisadores e pioneiros da arte interativa. Após trabalhar, pesquisar e lecionar nos Estados Unidos (MIT Caves e Beckmann Institute) e no Japão [International Academy of Media Arts and Sciences (Iamas), ATR Media Integration and Communications Research Lab e NTT-InterCommunication Center], fundaram, em 2004, o Departamento de Interface Cultural na Universidade de Arte e Design em Linz, na Áustria, onde ambos lecionam. Sommerer também foi professora visitante na Academia Central de Belas-Artes da China (Cafa) em 2019, na Universidade de Tsukuba, no Japão, em 2018 e na Universidade Aalborg, na Dinamarca, de 2014 a 2016. Mignonneau foi professor catedrático convidado na Université Paris 8, na França, em 2015. Juntos já criaram cerca de 40 obras interativas, pelas quais receberam inúmeros prêmios internacionais, além de já terem participado de aproximadamente 350 exposições pelo mundo.

Marcos Cuzziol é engenheiro mecânico com doutorado em artes pela Universidade de São Paulo (USP). Desenvolvedor de games, é gerente do Núcleo Observatório do Itaú Cultural. Atua principalmente nos temas relacionados a games, realidade virtual, comportamento artificial e arte e tecnologia.

Regina Silveira é bacharel em arte pelo Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (IA/UFRGS) e mestre e doutora em arte pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Artista com extensa carreira docente (de 1967 até o presente), lecionou no IA/UFRGS, na Universidade de Porto Rico em Mayagüez, na Fundação Armando Alvares Penteado (Faap) e na ECA/USP. Desde a década de 1960, realiza exposições individuais e participa de coletivas selecionadas no Brasil e no exterior. Foi artista residente no Banff Centre, no Canadá, e na Fundação Ranieri Civitella, na Itália. Bolsista da Fundação Guggenheim, da Fundação Pollock-Krasner e da Fundação Fulbright, algumas de suas premiações recentes são o Prêmio Bravo Prime (2007), o Prêmio Fundação Bunge (2009), o Prêmio ABCA pela carreira (2012) e o Prêmio Masp (2013).

Rejane Cantoni é artista. Expôs em inúmeras instituições de arte em todo o mundo. Em parceria com Leonardo Crescenti, participou de: *Ars Electronica* (Linz, Berlim, Cidade do México), The Creators Project (Nova York, São Paulo), festivais *Glow* e *STRP* (Eindhoven), Espacio Fundación Telefónica (Buenos Aires), *Festival de Arte Contemporânea de Copenhague* (Copenhague), *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica [File]* (São Paulo, Rio de Janeiro, Curitiba, Porto Alegre, Brasília, Belo Horizonte e São Luís), *Zebrastraat* (Ghent), *Mois Multi* (Québec), *Trienal Internacional de New Media Art 2014* (Pequim), *Ruhrtriennale 2014* (Duisberg), Asia Cultural Center [ACC (Gwangju)], Wonderspaces (San Diego, Scottsdale) e Wavelength (Shenzhen, Xangai, Pequim). É pós-doutora em artes pela Universidade de São Paulo (USP), doutora e mestre em comunicação e semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP) e mestre do Programa de Estudos Superiores das Tecnologias da Informação da Universidade de Genebra, na Suíça. Antes de se tornar artista independente, foi vice-diretora de faculdade e professora da Faculdade de Matemática, Física e Tecnologia da PUC/SP.

Ruairi Glynn trabalha como artista de instalações e dirige o Interactive Architecture Lab, na Bartlett School of Architecture, em Londres. Já participou de exposições no Centre Pompidou, em Paris, no Museu Nacional de Arte da China, em Pequim, e na Tate Modern, em Londres. Suas instalações interativas refletem o rápido desenvolvimento da robótica, da ciência material e da tecnologia da computação, explorando a estética emergente do comportamento permeado pela arte, pela arquitetura e pelo design. Com influência da psicofísica, da cibernética e da performance, sua obra mais recente se debruça sobre a extraordinária sensação de vida (*anima*) presente em objetos e ambientes interativos.