



**Artemídia e
Meio Ambiente**
**Media Art and
Environment**

Ecoarte 2010-2020

Karla Brunet

Artemídia e Meio Ambiente
Media Art and Environment
Ecoarte 2010-2020

Artemídia e Meio Ambiente
Media Art and Environment
Ecoarte 2010-2020

Karla Brunet

ecoarte

UFBA
2021

cc 2021 Karla Brunet

Capa: Flora Benedito

Revisão: Brisa Brasileiro, Julius Rodrigo Costa e Karina Brunet

Projeto Gráfico e Editoração: Jessica Duarte, Hilma Passos e Karla Brunet

Todas as fotografias do livro são de integrantes do Ecoarte, Licenciadas em Creative Commons



Este Trabalho Está Licenciado com uma Licença
Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional

Primeira Impressão: 2021

B895a Brunet, Karla

Artemídia e Meio Ambiente - Media Art and Environment Karla
Brunet. - Salvador: ECOARTE/UFBA, 2021.
276 p.

ISBN 978-1-008-90400-2

1.Arte 2. Tecnologia 3. Meio Ambiente I. Título II. Ecoarte

CDD: 700

CDU: 7.0

Ecoarte/UFBA

Rua Barão de Jeremoabo, s/n, Ondina

Salvador, BA 40170-115

www.ecoarte.info

Tel: +55(71) 3283-6787

email@ecoarte.info



Sumário / Table of Contents

11	Introdução / Introduction
21	Projetos / Projects
23	Projeto Geografia do Mar / Geographies of the Sea Project
31	Projeto Narrativas Digitais / Digital Narratives Project
41	Projeto Sensorium / Sesorium Project
53	Projeto Percursos / Journeys Project
61	Residência Artística Velejar / Sailing Art Residency
67	Projeto Jogo: Arte & Cidade / Game: Arte & City Project
75	Projeto A Arte de Caminhar / The Art of Walking Project
85	Práticas artísticas / Artistic Practices
87	Fronteiras Fluidas / Fluid Borders, 2020
91	De Gelo e Musgo / Of Ice and Moss, 2020
95	Colorindo o Verde / Coloring the Green, 2019
99	De Lama e Mar / Of Mud and Sea, 2019
103	Amazonas. A história de um rio / Amazon. A river story, 2019
107	Atravessar / Pass through, 2018
111	Emaranhados / Tangles, 2018
115	Exposição Viagens Errantes / Errant Travels Exhibition, 2018
119	Jogo de tabuleiro Descaminhar / Board Game Wander, 2018
125	WanderingScapes / WanderingScapes, 2017
129	Mapped Marine Time / Mapped Marine Time, 2017

Sumário / Table of Contents

135	BTSGLitch / BTSGLitch, 2017
139	Deriva / Drift, 2017
143	Velejar: Arte e Experiência no Mar / Sailing: Art and Experience at Sea, 2017
147	Bi-Cicle / Bi-Cycle, 2016
151	Odoiá / Odoiá, 2016
155	Light Fjord (2016) / Light Fjord, 2016
159	Caixa Preta do Sensorium_v2 / Sensorium Black Box _v2, 2016
163	ThalassoGlitch / ThalassoGlitch, 2015
167	Armadilha plástica do mar infinito / Entrapment plasticity of the infinite sea, 2014
171	Chapada Glitch / Chapada Glitch, 2014
175	Sensorium em correlações / Sensorium in correlations, 2013
179	Explorando o Sensorium / Exploring Sensorium, 2013
183	Eletroviagengrama / Electrotravelgram, 2013
187	Dispositivo do Sensorium / Sensorium Device, 2013
191	Caixa Preta do Sensorium / Sensorium Black Box, 2013
195	Datalog / Datalog, 2013
199	Vídeo Mapa Sensorium / Video Map Sensorium, 2013
203	Olho do dispositivo Sensorium / Sensorium Device Eye, 2013
207	Ma:res / Ma:res, 2012
211	Entre Muros / Between Walls, 2012
215	Exposição Narrativas digitais / Digital Narratives Exhibition, 2011
221	Aquário / Aquarius, 2012
225	Geografias do Mar #Limítrofe / Geographies of the Sea #Borderline, 2011

Sumário / Table of Contents

229	Geografias do Mar #Ilhas / Geographies of the Sea #Islands, 2010
233	Geografias do Mar #Travessia / Geographies of the Sea #Crossing, 2010
237	Geografias do Mar #Iemanjá / Geographies of the Sea #Iemanjá, 2010
243	Desafio / Challenge, 2010
247	Baleias / Whales, 2010

251 Colaborações / Collaborations

261 Declarações / Statements



EXERCITO BRASILEIRO
PO # 111716

Introdução

Introduction

Dez anos de Ecoarte UFBA Ten years of Ecoarte UFBA

O Grupo Ecoarte surgiu de uma conexão forte que tenho com a natureza. Cada vez mais, como seres humanos, estamos destruindo o planeta, exageramos nos modos de consumo e usamos a Terra como se fosse inesgotável de recursos. Buscar uma forma de construir um futuro sustentável para todos os seres do planeta, parece uma utopia, mas é essencial. Acredito que é nossa função como educadores e artistas pensar em possibilidades utópicas, de imaginar, de sonhar.

Para mim, a arte é uma forma de expressar essa conexão com a natureza, criar novas sensibilidades e motivar a ações engajadas. Vivemos por um período tão curto que precisamos refletir sobre nossas ações no planeta como um todo e o que deixaremos para as próximas gerações.

O Ecoarte procura criar formas de pensar e expressar sobre esses temas. No lab, nas oficinas, caminhadas e residências, o grupo facilita espaços de criação de novas formas de pensar, de criatividade e de arte. Propicia o prazer de viver e de criar continuamente.

A proposta do Ecoarte é criar o desejo de estar conectado com o meio ambiente, de perceber que tudo está interconectado, de querer alternativas limpas para o futuro e de sonhar com esse mundo melhor. E a arte é nossa forma de produzir esses imaginários. Não consigo fazer um trabalho teórico sem a prática, teoria por teoria.

The Ecoarte Group emerged from a strong connection that I have with nature. More and more, as human beings, we are destroying the planet, we exaggerate our consumption patterns and use the Earth as if it were inexhaustible of resources. Searching for a way to build a sustainable future for all beings on the planet, it seems like a utopia, but it is essential. I believe that it is our role as educators and artists to think about utopian possibilities, to imagine, to dream.

For me, art is a way to express this connection with nature, create new sensibilities and motivate engaged actions. We live for such a short period that we need to reflect on our actions on the planet as a whole and what we will leave for generations to come.

Ecoarte aims to create ways of thinking and expressing these themes. In our lab, in workshops, walks and residencies, the group facilitates spaces for creating new ways of thinking, creativity and art. Provide the pleasure of living and creating continuously.

The Ecoarte proposal is to create the desire to be connected with the environment, to realize that everything is interconnected, to want clean alternatives for the future and to dream of a better world. And art is our way of producing these imaginaries. I can't do theoretical work without practice, theory for theory.

Preciso ver as questões teóricas na sociedade e na vida cotidiana para conseguir seguir estudando e lendo aqueles que teorizam.

Arte como ação, a ação artística, o viver artisticamente é um contínuo em minha vida e o Ecoarte é minha forma de educar com arte. Pensar na importância de uma diversidade cultural, racial, de gênero e ambiental são pontos básicos dessa educação. A arte é básica, simples e intensa ao mesmo tempo.

A arte está em tudo, está em todo lugar, está na natureza. Não vivo sem a natureza, é como se fosse minha religião. Ao mesmo tempo, nunca fui religiosa. Tenho dificuldade de entender religiões que buscam por um deus todo poderoso que faz milagres e que salva, afinal, eu sinto a energia espiritual em tudo na natureza. Em termos de espiritualidade, me conecto mais com os povos indígenas, pois sinto a sublime no sol, na lua, na floresta e especialmente no mar. A água salgada cura tudo, o oceano é uma divindade.

Minha paixão pelo mar vem desde a infância quando podíamos ir de férias passar dias perto do mar. É algo mágico, a água me fascina, necessito estar perto do mar. Essa paixão pelo mar me fez criar o Ecoarte e trabalhar com o mar ao nosso entorno junto com os estudantes.

A criação do Ecoarte como grupo de pesquisa no CNPQ ocorreu em meados de 2010. Antes já trabalhava com essa temática, mas dentro de um grupo de poéticas tecnológicas mais voltado para a dança e o corpo.

I need to see theoretical issues in society and in everyday life to be able to continue studying and reading those who theorize.

Art as action, artistic action, living artistically is a continuum in my life and Ecoarte is my way of educating with art. Thinking about the importance of cultural, racial, gender and environmental diversity are basic points of this education. The art is basic, simple and intense at the same time.

Art is in everything, it is everywhere, it is in nature. I don't live without nature, it's like my religion. At the same time, I was never religious. I have difficulty understanding religions that search for an almighty god who works miracles and who saves. After all, I feel the spiritual energy in everything in nature. In terms of spirituality, I connect more with indigenous peoples because I feel the sublime in the sun, moon, forest and especially in the sea. Salt water heals everything, the ocean is a deity.

My passion for the sea dates back to childhood when we could go on vacation and spend days near the sea. It's something magical, the water fascinates me, I need to be close to the sea. This passion for the sea made me create Ecoarte and work with the sea around us together with the students.

The creation of Ecoarte as a research group at CNPQ took place in mid-2010. Before I was already working with this theme, but within a group of technological poetics more focused on dance and the body.

Queria montar um grupo que focasse no espaço, no lugar, no entorno e não tanto no corpo, no ser humano. Falávamos da mesma coisa, mas de ângulos um pouco diferentes. Naquele momento, achei importante começar um novo grupo de mídia arte com o foco no meio ambiente.

O grupo está alocado no Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos (IHAC) na Universidade Federal da Bahia(UFBA). Não consigo imaginar lugar melhor para situá-lo – num instituto interdisciplinar onde tenho total liberdade de trabalhar em conjunto com cientistas e tecnólogos, numa universidade no nordeste do Brasil onde o mar é incrível o ano todo, numa cidade peninsular, com mar por todos os lados, num instituto com o nome de um dos mais importantes geógrafos do país, um exemplo de produção na área de geografia humana. O local era perfeito. O grupo precisava sim nascer.

Nesses primeiros 10 anos, de meados de 2010 a meados de 2020, fizemos diversos projetos sobre nosso território, sobre o lugar onde vivemos, sobre nossa conexão com esse lugar. Criamos mapas, cartografias experimentais, instalações interativas, vídeo mapping, sensores, dispositivos móveis, vídeo arte, glitch arte, visualização de dados, oficinas, debates, eventos, ACCS (aulas em comunidades), jogos, etc. O tempo passou rápido, pois estávamos sempre envolvidos em novos projetos e em parcerias com outros grupos. O Ecoarte me proporcionou experiências incríveis como dias no mar, velejar pela Baía de Todos os Santos e o Rio Paraguaçu, conhecer os jovens da Ilha de Maré, trabalhar com escolas de Salvador como o ICEIA, e até, pisar na Antártica, um sonho que tinha desde os 20 anos de idade.

I wanted to set up a group focusing on space, place, surroundings and not so much on the body, on the human being. We were talking about the same thing, but from slightly different angles. That moment, I thought it was important to start a new media art group with a focus on the environment.

The group is located at Professor Milton Santos Institute of Humanities, Arts and Sciences (IHAC) at Federal University of Bahia (UFBA). I can't imagine a better place to assign it - in an interdisciplinary institute where I have complete freedom to work together with scientists and technologists, in a university in northeastern Brazil where the sea is incredible all year round, in a peninsular city with sea on all sides, in an institute named after one of the most important geographers in the country, an example of production in the field of human geography The location was perfect. The group needed to be born.

In these first 10 years, from mid 2010 to mid 2020, we made several projects about our territory, about the place where we live, about our connection with that place. We create maps, experimental cartographies, interactive installations, video mapping, sensors, mobile devices, video art, glitch art, data visualization, workshops, debates, events, ACCS (classes in communities), games, etc. Time passed quickly as we were always involved in new projects and in partnerships with other groups. Ecoarte provided me with incredible experiences such as days at sea, sailing through the All Saints Bay and the Paraguaçu River, meeting the young people of Ilha de Maré, working with schools in Salvador like ICEIA, and even stepping foot in Antarctica, a dream that I had been since I was 20 years old.

Esse livro é um pouco de relato, de memória, de documento e de apresentação do grupo para aqueles que não o conhecem. Por isso, está todo em português e inglês, para apresentá-lo também àqueles que não falam português.

O primeiro capítulo começa com uma descrição dos projetos de pesquisa e de extensão que realizamos nesses dez anos. Conta um pouco da proposta de cada projeto mas não apresenta os resultados pois já temos muitos artigos no qual fizemos isso antes. No final do capítulo, temos um link para as publicações do Ecoarte onde estão os artigos e livros publicados sobre os projetos. Coloco, também, uma lista de referências bibliográficas usadas nos projetos e artigos escritos no Ecoarte, como uma contribuição nossa para quem está pesquisando a mesma temática.

O segundo capítulo é como um catálogo onde estão as práticas artísticas feitas pelo Ecoarte, quem participou e onde cada obra foi exposta. É uma forma de organizar toda parte artística do grupo até meados de 2020. Os textos de descrição de cada obra foram escritos anteriormente por mim e pelos participantes das obras. Agora, na versão livro, revisei e traduzi essas descrições.

O terceiro capítulo é um texto descrevendo um pouco das colaborações do grupo nesse período – nossas interlocuções com escolas, comunidades, outros grupos e projetos de pesquisa, artistas, laboratórios e espaços de criação.

This book is a bit of report, memory, document and group presentation for those who don't know it. That's the reason why it's all in Portuguese and English, so that I can introduce it to those who don't speak Portuguese.

The first chapter starts with a description of the research and extension projects we have carried out over these ten years. It tells a little of the proposal for each project but does not present the results as we already have many articles in which we have done this before. At the end of the chapter, we have a link to Ecoarte publications where the articles and books published about the projects are. I also put a list of bibliographical references used in projects and articles written in Ecoarte, as our contribution for those who are researching the same theme.

The second chapter is like a catalog where it is the artistic practices made by Ecoarte, who participated and where each artwork was exhibited. It's a way of organizing all the artistic part of the group until mid-2020. The texts describing each work were previously written by me and by the participants of the artworks. Now, in the book version, I revised and translated these descriptions.

The third chapter is a text describing some of the group's collaborations during this period – our dialogues with schools, communities, other groups and research projects, artists, laboratories and creative spaces.

O quarto capítulo apresenta depoimentos curtos de quem passou pelo Ecoarte. Pedi aos ex-membros do Ecoarte que escrevessem um depoimento sobre sua participação no grupo. Aqui no livro, estão os textos enviados.

Para finalizar, gostaria muito de agradecer ao trabalho duro de minhas bolsistas em construir junto comigo esse documento. Com todas as dificuldades que temos, decidi fazer um livro sem verba nenhuma, com recursos próprios e elas toparam me ajudar a diagramar o livro mesmo sem ter os softwares específicos de editoração gráfica. O livro foi feito em softwares online e grátis. A revisão foi feita por nós e o design fomos construindo na medida que eu ia escrevendo e traduzindo os textos. Peço desde já, desculpas por qualquer erro de inglês uma vez que não é minha língua materna e não tivemos verba para uma tradução profissional. A ideia do livro é criar o documento da melhor forma que podíamos, e com os recursos que dispomos.

Também gostaria de agradecer a todos os estudantes, professores, artistas, programadores e cientistas que passaram pelo Ecoarte. Toda conexão pessoal é uma forma de crescer, e nunca é fácil coordenar um grupo de pessoas diversas, manter o ritmo de trabalho, criar motivações e proporcionar um espaço de trabalho agradável. Algumas vezes tive sucesso em tudo isso, várias outras, falhei. Algumas vezes pensei em fechar o laboratório e só fazer pesquisa teórica pois estava esgotada. Não é fácil coordenar um grupo com pesquisa prática sem verba, sem apoio institucional, sem equipamentos básicos para desenvolver os projetos, ter que improvisar o tempo todo.

The fourth chapter presents short testimonies from those who went through Ecoarte. I asked the former Ecoarte members to write a paragraph about their participation in the group. Here in the book, there are the texts sent.

Finally, I would like to thank my scholarship students for their hard work in building this document together with me. With all the difficulties we have, I decided to make a book without any budget, with my own resources and they agreed to help me with the book layout even without having the specific graphic publishing software. The book was made on free online software. The review was done by us and the design was built as I was writing and translating the texts. I apologize in advance for any errors in English as it is not my mother tongue and we did not have the funds for a professional translation. The idea of the book is to create the document as best we could, and with the resources we have available.

I would also like to thank all the students, professors, artists, programmers and scientists who attended Ecoarte. Every personal connection is a way to grow, and it's never easy to coordinate a diverse group of people, keep the work pace, create motivation and provide a pleasant workspace. Sometimes I have succeeded in all of this, several times I have failed. Sometimes I thought about closing the lab and just doing theoretical research because I was exhausted. It is not easy to coordinate a group with practical research without funding, without institutional support, without basic equipment to develop the projects, and having to improvise all the time.

Mas logo depois, voltava ao ritmo normal e seguia firme e forte com o grupo. Afinal, fui criada pra não desistir fácil. Acredito que esta seja a minha função na universidade: associar teoria e prática. Tenho este perfil. Uma coisa é certa, sei que cresci muito nesses anos, como professora, como artista, como coordenadora e principalmente, como ser humano.

Espero que desfrutem do livro, é um presente nosso do Ecoarte para quem tem interesse pela temática de arte, tecnologia e meio ambiente.

But soon after, I returned to my normal pace and continued firm and strong with the group. After all, I was raised not to give up easily. I believe this is my role at the university: to combine theory and practice. I have this profile. One thing is certain, I know that I have grown a lot in these years, as a teacher, as an artist, as a coordinator and, above all, as a human being.

I hope you enjoy the book, it's a gift from Ecoarte for anyone interested in the theme of art, technology and the environment.



Projetos
Projects

Projeto Geografia do Mar Geographies of the Sea Project

Entre 2010 e 2012, realizamos o primeiro projeto de pesquisa do Ecoarte, o “Arte, tecnologia e meio ambiente. Visualização de dados e experimentação artística do mar”. Como o título da pesquisa era longo, criamos um nome amigável – Geografias do Mar – onde abarcaríamos a pesquisa teórica e os projetos artísticos práticos. Este projeto de pesquisa foi contemplado pelo Edital 010/2009 de Apoio a Projeto de Pesquisa no Estado da Bahia.

Geografias do Mar teve como proposta realizar um estudo cartográfico e análise de projetos de intersecção de arte, tecnologia e meio ambiente. Para tal, desenvolvemos uma pesquisa bibliográfica sobre meio ambiente, natureza, lugar, paisagem, tecnologia, Land Art, Environment Art e Eco-Art para, logo após, realizarmos uma busca e catalogação de projetos sobre a temática estudada. O site do Ecoarte, na categoria Geomar, tem publicações sobre esses projetos pesquisados e leituras.

Fizemos um estudo exploratório das obras artísticas tecnológicas que tinham o mar como ponto central e/ou que trabalhassem com visualização de dados e mapeamentos artísticos, para posteriormente, colaborar na criação de um mapa artístico dos mares da região. No site Geomar (<http://geomar.ecoarte.info>) publicamos a documentação do processo de criação dessa pesquisa artística.

Between 2010 and 2012, we developed the first Ecoarte research project. It was “Art, technology and the environment. Data visualization and artistic experimentation of the sea”. As the title of the research was long, we created a friendly name – Geographies of the Sea – where we would carry theoretical research and practical artistic projects. This research project was awarded with the Support for a Research Project in the State of Bahia call 010/2009.

Geografias do Mar proposed to carry out a cartographic study and analysis of projects at the intersection of art, technology and the environment. To this end, we developed a bibliographical research on the environment, nature, place, landscape, technology, Land Art, Environment Art and Eco-Art to, soon after, carry out a search and cataloging of projects on the subject studied. The Ecoarte website, in the Geomar category, has publications on these researched projects and readings.

We carried out an exploratory study of technological artworks that had the sea as a central point and/or that worked with data visualization and artistic mapping, to later collaborate in the creation of an artistic map of the region's seas. On the Geomar website (<http://geomar.ecoarte.info>) we publish the documentation of the creation process of this artistic research.

Igualmente, pretendíamos desenvolver uma teorização e análise da interatividade das obras artísticas usando “Geografias do Mar” como objeto da pesquisa de recepção do fruidor. Nesta obra, nossa proposta foi analisar as relações entre arte, ciência e tecnologia na produção artística e como ocorre a percepção do corpo na interface de navegação.

Percebe-se cada vez mais a utilização das tecnologias digitais como auxiliares na preservação do meio ambiente; o que antes era comumente considerado como um inimigo, agora passa a ser um colaborador e produtor de soluções. Artistas que fazem uso destas tecnologias se dedicam a um tipo de obra que trabalha com o meio ambiente, tanto de forma colaborativa e questionadora, como contemplativa e perceptiva. Eles utilizam o meio ambiente como parte de seu contexto e vivência. Com base nesta tendência, este projeto de pesquisa tem como objetivo principal mapear projetos de interseção entre arte, tecnologia e meio ambiente, tendo em vista o tipo de tecnologia digital usada e a fruição/estética experimentada, bem como criar um projeto experimental artístico tecnológico sobre os mares.

O tema conceitual da pesquisa é o meio ambiente, examinar as relações voltadas para o que seria o espaço e estudando o lugar e mapeamentos como ponto de partida para estas obras. Apesar de nossos conceitos tradicionais de cartografia como representação objetiva do espaço, todos os elementos apresentados aqui nos fazem despertar para a singularidade da criação de mapas como expressão artística.

Likewise, we intended to develop a theorization and analysis of the interactivity of the artwork having “Geografias do Mar” as an object of research for the reception of the user. In this work, our proposal was to analyze the relationships between art, science and technology in artistic production and how the perception of the body occurs in the navigation interface.

The use of digital technologies is increasingly perceived as an aid in preserving the environment; what was once commonly regarded as an enemy is now a collaborator and producer of solutions. Artists who make use of these technologies are dedicated to a type of artwork that works with the environment, both in a collaborative and questioning way, as well as in a contemplative and perceptive way. They use the environment as part of their context and experience. Based on this trend, this research project has as its main objective to map projects of intersection between art, technology and the environment, considering the type of digital technology used and the fruition/aesthetics experienced, as well as creating an experimental artistic technological project about the seas.

The conceptual theme of the research is the environment, examining the relationships aimed at what would be space and studying the place and mappings as a starting point for these works. Despite our traditional concepts of cartography as an objective representation of space, all the elements presented here awaken us to the uniqueness of creating maps as an artistic expression.

Através dos diversos mapas artísticos existentes podemos perceber o quanto a Geografia é humana e portanto submetida às nossas consciências, possibilitando assim expressões tão pessoais que acabam por se realizarem em processos artísticos de concepções cartográficas.

Esta obra experimental, dentro do âmbito da eco-arte, é uma instalação interativa que explora a visualização de dados e a experimentação do mar. A base da navegação é um mapa artístico projetado no chão, onde informações multimídia são acionadas dependendo da posição do fruidor neste mapa. A narrativa é criada por seu deslocamento na projeção. O título da obra, *Geografias do Mar #Ilhas* remete a noções espaciais, relações do ser humano com o meio ambiente e a diversas possibilidades geográficas que se pode ter ao experimentar a obra. Estas possibilidades são geradas tanto pela maneira com que é feita a captação do material, trabalhando com o aspecto geopolítico do mar, quanto pela navegação da obra pelo fruidor, que ao se movimentar vai construindo sua geografia ou geografias.

O despertar para o meio ambiente, utilizando o mar como tema central, é um dos objetivos da obra artística. *Geografias do Mar #Ilhas* pretende criar uma experiência imersiva do mar e seus contextos, gerando, assim, questionamentos, contemplações e diferentes percepções. Ao entrar na instalação da obra, o fruidor depara-se numa sala escura com um mapa projetado no chão; ao caminhar pelo mapa ativará vídeos, gráficos, fotos, sons, números, palavras sobre o mar.

Through the various existing artistic maps, we can see how much Geography is human and therefore subject to our consciences, thus enabling such personal expressions that they end up taking place in artistic processes of cartographic conceptions.

This experimental artwork, within the scope of eco-art, is an interactive installation that explores data visualization and sea experimentation. The base of the navigation is an artistic map projected on the ground, where multimedia information is triggered depending on the viewer's position on this map. The narrative is created by its displacement in the projection. The title of the work, *Geographies of the Sea #Islands*, refers to spatial notions, the human being's relationships with the environment and the various geographical possibilities that one can have when experiencing the work. These possibilities are generated both by the way the material is captured, working with the geopolitical aspect of the sea, and by the navigation of the user, who, as he/she moves, builds his/her geography or geographies.

Awakening to the environment, using the sea as a central theme is one of the objectives of this artwork. *Geographies of the Sea #Island* intends to create an immersive experience of the sea and its contexts, thus generating questions, contemplations and different perceptions. Upon entering the installation site, the user finds him/herself in a dark room with a map projected on the floor; walking across the map will activate videos, graphics, photos, sounds, numbers, and words about the sea.

Dependendo de onde ele parar e da existência ou não de outros fruidores no local, a narrativa vai ser contada de uma forma ou outra. Aqui, o corpo do participante e seu movimento é que decide o que será apresentado. O fato do outro também interferir na obra, gera uma consciência da presença de outros, um despertar para outra existência que também influi neste ambiente. O material acionado pelo deslocamento no mapa é projetado em 3 paredes ao redor.

Outra parte central da obra é a captação do material a ser projetado nas paredes. Portanto, para melhor entendimento da proposta, pode-se dividir este material em 4 grandes seções temáticas:

- **Dados físicos do mar.** Imagens, números, palavras, gráficos de dados da física dos oceanos como a quantidade da clorofila, vento (intensidade e direção), temperatura da água, turbidez, temporal, modelo de maré, corrente, profundidade eufótica, K490, concentração de carbono orgânico, calcita... Estes dados, trabalhados em conjunto com um oceanógrafo, foram selecionados e mostrados como dados puros, visuais ou palavras interpretativas remetendo, por exemplo, a que tipo de consequência existe da diminuição da quantidade de clorofila na água.
- **Trabalho no mar.** Entrevistas feitas com pescadores da região, comunidade costeira local, esportivas, pesquisadores e oceanógrafos sobre suas relações com o mar.
- **Religiosidade.** Colagens de fotos, slides-shows e pequenos vídeos com imagens das festas populares feitas para adorar o mar e seus deuses.

Depending on where it stops and whether or not there are other users in the place, the narrative will be told one way or another. Here, the participant's body and its movements decide what will be presented. The fact that the other person also interferes in the artwork generates an awareness of the presence of others, an awakening to another existence that also influences this environment. The material triggered by the displacement on the map is projected onto 3 surrounding walls.

Another central part of the work is capturing the material to be projected onto the walls. Therefore, for a better understanding of the proposal, this material can be divided into 4 large thematic sections:

- **Physical data from the sea.** Images, numbers, words, graphs of ocean physics data such as chlorophyll amount, wind (intensity and direction), water temperature, turbidity, storm, tidal model, current, euphotic depth, K490, organic carbon concentration, calcite... These data, worked together with an oceanographer, were selected and shown as pure data, visual or interpretive words referring, for example, to what kind of consequence there is of the decrease in the amount of chlorophyll in the water.
- **Work at sea.** Interviews with fishermen from the region, local sea community, sport people, researchers and oceanographers about their relationship with the sea.
- **Religiousness.** Photo collages, slideshows and short videos with images of popular festivals made to worship the sea and its gods.

- **Estética do mar.** Vídeos e fotos do mar mostrando, por exemplo, a onda quebrando, a marola na praia, detalhes da água, o balanço do mar... Nesta seção também foram feitas imagens submarinas. Para a imersão no mar, ficamos a bordo em todo tipo de embarcação pública que circulava por nossa região. As imagens são de diversas expedições curtas pelos mares da região.

Esta divisão temática não está relacionada à forma que o material foi apresentado, foi uma forma de organizar a coleta do material, funcionando como um roteiro. A captação deste material, tanto dados físicos do mar, quanto entrevistas com pescadores e imagens estéticas, foi realizada no mar da costa da Bahia, região onde vivemos. O projeto, deste modo, apresenta questões sobre localização, relação da artista com o meio ambiente que a rodeia.

A parte teórica do projeto correu em paralelo com a criação e desenvolvimento de obras artísticas experimentais com tecnologia e visualização de dados físicos do mar. O projeto resultou em diversas vídeo-instalações e uma instalação interativa que trabalha com as questões socioeconômicas, ambientais, espirituais e estéticas do mar na Bahia.

- **Aesthetics of the sea.** Videos and photos of the sea showing, for example, the breaking waves, the ripple on the beach, details of the water, the balance of the sea... In this section, underwater images also took place. For immersion in the sea, we were aboard in every type of public vessel that circulated through our region. The images are from several short expeditions across the region's seas.

This thematic division is not related to the way the material was shown; it was a way to organize the collection of material, working as a script. The capture of this material, both physical data from the sea, interviews with fishermen and aesthetic images, was carried out in the sea off the coast of Bahia, the region where we live. The project, in this way, presents questions about location, the artist's relationship with the environment that surrounds her/him.

The theoretical part of the project ran in parallel with the creation and development of experimental artistic works with technology and visualization of physical data from the sea. The project resulted in several video installations and an interactive installation that worked with socioeconomic, environmental, spiritual and aesthetic issues of the sea in Bahia.





Projeto Narrativas Digitais Digital Narratives Project

Em 2010 e 2011 realizamos o projeto de extensão chamado “Narrativas digitais para a participação comunitária na gestão de ecossistemas costeiros” sob a coordenação de Karla Brunet – IHAC/UFBA, Brasil e Juan Freire – RMyP/UDC, Espanha. O projeto teve o apoio do Programa de Cooperación Universitaria e Investigación Científica, AECID (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo). O texto foi escrito na época pelos coordenadores e revisado agora para este livro.

O projeto Narrativas Digitais estava focado na ideia de que os meios digitais podem permitir às comunidades costeiras desenvolver suas próprias narrativas sobre sua vida e o uso do ecossistema costeiro. Este processo poderia ser essencial para fortalecer a identidade individual e coletiva da comunidade, gerando mecanismos de coesão comunitária e empoderamento de grupos de usuários para uma participação mais ativa nos processos de co-gestão, junto com cientistas, administração pública e outros usuários (ONGs, setor turístico, comerciantes de produtos pesqueiros, aquicultores, etc).

Esta proposta centrava-se em dois objetivos gerais:

- a) Desenvolver um projeto piloto no qual se ensaiem métodos e tecnologias para a construção colaborativa de narrativas digitais audiovisuais das comunidades costeiras.
- b) Elaborar uma proposta de projeto que incorpore a experiência adquirida no trabalho piloto e que possa ser apresentada como um projeto de colaboração entre os grupos da UDC e UFBA a diferentes chamadas nacionais e internacionais.

In 2010 and 2011 we carried out the extension project called “Digital narratives for community participation in the management of coastal ecosystems” under the coordination of Karla Brunet – IHAC/UFBA, Brazil and Juan Freire – RMyP/UDC, Spain. The project was supported by the Cooperación Universitaria e Investigación Científica Program, AECID (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo). The text was written at the time by the coordinators and now revised and translated to this book.

The Digital Narratives project was focused on the idea that digital media can enable coastal communities to develop their own narratives about their life and use of the coastal ecosystem. This process could be essential to strengthen the individual and collective identity of the community, generating community cohesion mechanisms and empowering user groups for a more active participation in co-management processes, together with scientists, public administration and other users (NGOs, tourism sector, fish traders, fish farmers, etc).

This proposal focused on two general objectives:

- a) Develop a pilot project in which methods and technologies are tested for the collaborative construction of audiovisual digital narratives of coastal communities.
- b) Elaborate a project proposal that incorporates the experience acquired in the pilot work and that can be presented as a collaborative project between the UDC and UFBA groups to different national and international calls.

No que diz respeito ao primeiro objetivo, o projeto piloto foi desenvolvido de acordo com os seguintes objetivos específicos:

1. Desenhar uma metodologia adaptada às características dos habitantes das zonas costeiras para o registro de conteúdos digitais audiovisuais de forma colaborativa.
2. Ensaiar a metodologia em comunidades costeiras: Garapuá, na Bahia (Brasil) e Aguiño, na Galícia (Espanha).
3. Incentivar uma reflexão e ação sobre a identidade da comunidade, sua localidade, peculiaridades e auto-estima, gerando uma visão da comunidade sobre ela mesma.
4. Desenvolver oficinas em Garapuá e Aguiño para a construção das narrativas.
5. Documentação de todo o processo e criação de plataformas digitais onde se publiquem estas narrativas.
6. Desenvolver uma oficina em cada uma das localidades para apresentar os resultados das narrativas e onde cada comunidade poderá conhecer, discutir e comparar as narrações desenvolvidas pelo outro grupo.

With regard to the first objective, the pilot project was developed according to the following specific objectives:

1. Design a methodology adapted to the characteristics of coastal zone inhabitants for the collaborative recording of digital audiovisual content.
2. Test the methodology in coastal communities: Garapuá, Bahia (Brazil) and Aguiño, Galicia (Spain).
3. Encourage reflection and action on the identity of the community, its location, peculiarities and self-esteem, generating a vision of the community about itself.
4. Develop workshops in Garapuá and Aguiño for the construction of narratives.
5. Documentation of the entire process and creation of digital platforms where these narratives are published.
6. Develop a workshop in each of the locations to present the results of the narratives and where each community can learn about, discuss and compare the narratives developed by the other group.

As duas comunidades selecionadas supõem dois casos de estudo de interesse, dado que em conjunto definem a diversidade de condições culturais e socioeconômicas que caracterizam as comunidades costeiras na Espanha e no Brasil. Ambas comunidades apresentaram uma transição nos últimos anos a modos de vida urbanizados e desenvolveram sistemas de exploração de recursos e de gestão que incorporam sistemas de mercado (além dos comunitários tradicionais).

Esta ação preparatória foi dividida em 4 fases metodológicas: Preparação/Design metodológico; Oficina 1 “Construção das narrativas”; Oficina 2 “Exposição das narrativas”; Análise dos resultados e elaboração de uma proposta de projeto.

1º Fase: **Preparação/Design metodológico**

Fizemos um estudo de caso das localidades e, com base nisso, criamos um design metodológico para as oficinas. Esta metodologia inclui tanto a identificação de hardware e software adequados (por seu custo, funcionalidade e facilidade de uso) como de protocolos de trabalho que foram testados pelos usuários.

2º Fase: **Oficina 1 “Construção das narrativas”**

Consistiu na execução de oficinas de foto, vídeo, áudio e mapas em Garapuá e em Aguiño. Em ambos os casos se desenvolveram oficinas com as comunidades para a apresentação do projeto, a prática dos métodos e o registro das narrativas audiovisuais. Nestas oficinas os próprios membros das comunidade documentaram seus modos de vida, sua visão do funcionamento de suas comunidades e dos ecossistemas a que pertencem, seus modelos de organização, sistemas de gestão de recursos, conflitos e relações com outros atores relevantes.

The two selected communities assume two case studies of interest since together they define the diversity of cultural and socioeconomic conditions that characterize coastal communities in Spain and in Brazil. Both communities have made a transition in recent years to urbanized ways of life and have developed resource exploration and management systems that incorporate market systems (in addition to traditional community ones).

This preparatory action was divided into 4 methodological phases: Methodological Preparation/Design; Workshop 1 “Construction of narratives”; Workshop 2 “Exposition of the narratives”; Analysis of results and preparation of a project proposal.

1st Phase: **Preparation/Methodological Design**

We did a case study of the locations and, based on this, we created a methodological design for the workshops. This methodology includes both identifying suitable hardware and software (due to their cost, functionality and ease of use) and working protocols that have been tested by users.

2nd Phase: **Workshop 1 “Construction of narratives”**

It consisted in the execution of photo, video, audio and map workshops in Garapuá and in Aguiño. In both cases, workshops were developed with the communities to present the project, practice the methods and record the audiovisual narratives. In these workshops, the community members themselves documented their ways of life, their vision of the functioning of their communities and the ecosystems to which they belong, their organizational models, resource management systems, conflicts and relationships with other relevant actors.

Este processo se desenvolveu colaborativamente com a participação dos grupos de pesquisa e membros das comunidades. As plataformas usadas se baseiam em sistemas de gestão de conteúdos (CMS) como o Wordpress adaptados para a publicação online de conteúdos audiovisuais. Igualmente, fizemos experimentação com o uso do GPS e de Sistemas de Informação Geográficas (GIS) para a identificação e caracterização dos espaços geográficos ecológicos, visando a construção de cartografias experimentais e participativas.

3º Fase: **Oficina 2 “Exposição das narrativas”**

Consistiu na execução de oficinas em Garapuá e em Aguiño para a criação da exposição e debate sobre os resultados. Este exercício permitiu visibilizar os problemas comuns entre as comunidades costeiras, discutir soluções e, deste modo, gerar um processo de coesão dentro de cada comunidade, entre comunidades e de empoderamento para sua participação nos sistemas de gestão. Este objetivo continuou de forma online nas plataformas desenvolvidas para este projeto.

4º Fase: **Análise dos resultados e elaboração de uma proposta de projeto.**

A experiência obtida nas fases anteriores permitiu identificar as metodologias e temáticas mais eficazes e de maior interesse para o desenvolvimento de um projeto futuro de maior escala nestas e em outras comunidades costeiras. Nesta fase se analisou criticamente os resultados obtidos e relatou-se uma proposta de projeto que será apresentado a diferentes fontes de informação nacionais e internacionais.

This process was developed collaboratively with the participation of research groups and community members. The platforms used are based on content management systems (CMS) such as Wordpress adapted for the online publication of audiovisual content. Likewise, we experimented with the use of GPS and Geographic Information Systems (GIS) for the identification and characterization of ecological geographic spaces, aiming at the construction of experimental and participatory cartographies.

3rd Phase: **Workshop 2 “Exposition of the narratives”**

It consisted of running workshops in Garapuá and in Aguiño to create the exhibition and debate the results. This exercise made it possible to make common problems between coastal communities visible, discuss solutions and, in this way, generate a process of cohesion within each community, between communities and of empowerment for their participation in management systems. This objective continued online on the platforms developed for this project.

4th Phase: **Analysis of results and elaboration of a project proposal.**

The experience gained in the previous phases made it possible to identify the most effective methodologies and themes of greater interest for the development of a future project on a larger scale in these and other coastal communities. In this phase, the results obtained were critically analyzed and a project proposal was reported, which will be presented to different national and international sources of information.

Descrição das oficinas Narrativas Digitais

As oficinas foram realizadas em centros comunitários de cada localidade (Garapuá e Aguiño) e tiveram a participação de 16 jovens, provenientes de famílias de pescadores.

Oficina de áudio

O objetivo da atividade foi registrar os sons de Garapuá/Aguiño. Foram apresentadas noções básicas de produção de áudio para composição com outros suportes (fotografia, vídeo e mapas). Abordamos questões como formatos de arquivos de áudio, equipamentos e acessórios, técnicas de captação, armazenamento, edição e exportação do áudio finalizado a partir dos equipamentos disponíveis (gravador, fone de ouvido). O material capturado foi editado pelos participantes através do software livre Audacity.

Oficina de fotografia

A oficina de fotografia proporcionou um conhecimento básico de fotografia digital, sua produção, manipulação e edição. Os participantes aprenderam sobre os principais modos e funções da câmera, experimentando as diferentes configurações como ISO e zoom. Igualmente, foram apresentadas noções de composição, enquadramento, iluminação, cor e movimento. As imagens produzidas na oficina foram trabalhadas e editadas pelos próprios jovens com a utilização do software livre Gimp.

Description of Digital Narrative workshops

The workshops were held in community centers in each location (Garapuá and Aguiño) and were attended by 16 young people from fishing families.

Sound workshop

The objective of the activity was to record the sounds of Garapuá/Aguiño. We presented basic notions of audio production for composition with other supports (photography, video and maps). We address issues such as audio file formats, equipment and accessories, techniques for capturing, storing, editing and exporting the finished audio from available equipment (recorder, headphone). The captured material was edited by the participants using Audacity free software.

Photography workshop

The photography workshop provided a basic knowledge of digital photography, its production, manipulation and editing. Participants learned about the main modes and functions of the camera by trying out different settings like ISO and zoom. Likewise, notions of composition, framing, lighting, color and movement were presented. The images produced in the workshop were worked on and edited by the young people themselves using the Gimp free software.

Oficina de GPS e Geolocalização

A oficina de GPS e Geolocalização visou oferecer aos participantes um conhecimento básico das ferramentas de localização espacial (GPS, mapas, servidores web de cartografia como o Google Maps/Earth ou OpenStreetMap) e, também, proporcionou a oportunidade de utilizar essas ferramentas para trabalhar em seu entorno, mapeando seu território e georreferenciando fotos, áudios e vídeos. Durante a oficina, além de explicar os conceitos mais relevantes de localização espacial, os participantes aprenderam a utilizar o GPS e loggers que lhes permitiram recolher informações geográficas de forma simultânea à aquisição de imagens e vídeos.

Oficina de vídeo

A oficina abordou as etapas de produção e edição de vídeo. O objetivo da atividade é apresentar noções básicas do audiovisual, tanto práticas, quanto teóricas. Foram abordadas questões como planos de gravação, enquadramento, movimentos de câmera, diferenças e aproximações entre cinema e vídeo (linguagem cinematográfica e videográfica), composição do suporte videocamera (evolução das mídias), além de informações técnicas para o manuseio das câmeras disponíveis neste trabalho. A ideia era que o material capturado pelos participantes fosse também editado por eles, através da utilização do software livre Kino.

GPS and Geolocation Workshop

The GPS and Geolocation workshop aimed to provide participants with a basic knowledge of spatial location tools (GPS, maps, cartography web servers such as Google Maps/Earth or OpenStreetMap) and also provided the opportunity to use these tools to work on its surroundings, mapping its territory and georeferencing photos, audios and videos. During the workshop, in addition to explaining the most relevant concepts of spatial location, the participants learned to use GPS and loggers that allowed them to collect geographic information simultaneously with the acquisition of images and videos.

Video workshop

The workshop covered the stages of video production and editing. The objective of the activity is to present basic notions of audiovisual, both practical and theoretical. Issues such as recording plans, framing, camera movements, differences and approximations between cinema and video (cinematic and videographic language), video camera support composition (media evolution) were addressed, as well as technical information for handling the cameras available in this work. The idea was that the material captured by the participants would also be edited by them, using the free Kino software.





Projeto Sensorium Sensorium Project

Entre o final de 2012 e 2015, o Ecoarte desenvolveu o projeto de pesquisa “SENSORIUM: arte tecnológica Sensores, software livre e experimentações artísticas no meio ambiente”. Esse projeto teve o apoio dos editais de Arte da Secult Bahia.

Sensorium é um projeto de pesquisa e inovação tecnológica que se propõe a trabalhar com 3 grandes eixos de ação: tecnológico, ambiental e de criação artística. No eixo tecnológico a proposta era fazer experimentações tanto com software e linguagem de programação quanto com hardware livre, sensores e GPS. No eixo ambiental propusemos trabalhar com noções de lugar e espaço, criando formas de perceber o meio ambiente. Dentro das questões ambientais, nosso foco estava nas questões relativas à água, seu uso, características e sensações. No terceiro eixo, o de criação artística, foram desenvolvidas as questões estéticas da experimentação. Neste eixo, também, fizemos oficinas onde desenvolvemos obras abertas juntamente com comunidades previamente selecionadas.

O termo Sensorium (Jones, 2006) vem do latim, de sensorial. Aqui usamos a arte como sendo um aparato sensorial para medir, sentir e interpretar o meio ambiente. A ideia de sensores na captação de dados e na assimilação do espaço a ser trabalhado é somada à forma com que o/a artista percebe e sente este lugar, e, ao mesmo tempo, ao modo com que o fruidor sente o ambiente recriado.

Between the end of 2012 and 2015, Ecoarte developed the research project “SENSORIUM: technological art Sensors, free software and artistic experiments in the environment”. This project was supported by the Secretary of Culture from Bahia State.

Sensorium is a research and technological innovation project that proposes to work with 3 main lines of action: technological, environmental and artistic creation. In the technological axis, the proposal was to experiment both with software and programming language and with free hardware, sensors and GPS. In the environmental axis, we proposed to work with notions of place and space, creating ways of perceiving the environment. Within the environmental issues, our focus was on issues related to water, its uses, characteristics and sensations. In the third axis, that of artistic creation, the aesthetic questions of experimentation were developed. In this axis, we also held workshops where we will develop open works together with previously selected communities.

The term Sensorium (Jones, 2006) comes from the Latin, meaning sensory. Here we use art as being a sensory apparatus to measure, feel and interpret the environment. The idea of sensors in capturing data and assimilating the space to be worked is added to the way the artist perceives and feels this place, and, at the same time, to the way the user feels the recreated environment.

Este projeto de pesquisa tem como objetivo principal estudar como se dá o uso das tecnologias digitais em projetos com temáticas ambientais. Focamos o estudo em projetos voltados para o desenvolvimento de dispositivos próprios, uso de sensores, criação de ambientes interativos, tendo como partida o estudo no uso de tecnologias baratas, o low tech, DIY (Do-it-yourself/faça você mesmo) e a gambiarra eletrônica.

Na parte processual técnica, nossa proposta foi trabalhar com desenvolvimento de programação, usando linguagens como Pure Data, Processing, Impure, HTML5, JQuery entre outras. Estas programações nós começamos a desenvolver e trabalhar desde o projeto de pesquisa anterior, o Geografias do Mar. Nossa ideia foi seguir com este desenvolvimento, aprimorando nossas habilidades nas linguagens brevemente aprendidas, estudando novas linguagens e criando novos programas.

Nosso foco de inovação tecnológica está no uso tanto de hardware quanto de software livre. Começamos a desenvolver dispositivos e experimentações com robótica usando Arduinos (placa de microcontroladora de código aberto), um hardware livre criado por Massimo Banzi e David Cuartielles e sensores. Também priorizamos o uso de software livre, especialmente na criação da programação e plataformas de navegação das obras criadas.

This research project aims to study how digital technologies are used in projects with environmental themes. We focus the study on projects aimed at the development of our own devices, use of sensors, creation of interactive environments, starting from the study of the use of cheap technologies, low tech, DIY (Do-it-yourself) and the electronic workaround.

In the technical procedural part, we intended to work with programming development, using languages such as Pure Data, Processing, Impure, HTML5, JQuery, among others. We have already started to develop this programming on the previous research project, the Geographies of the Sea. Our idea was to continue with this development, improving our skills in the languages briefly learned, studying new languages and creating new programs.

Our focus for technological innovation is on the use of both free hardware and free software. We started to develop devices and experiments with robotics using Arduinos (open source microcontroller board), free hardware created by Massimo Banzi and David Cuartielles and sensors. We will also prioritize the use of free software, especially in the creation of programming and navigation platforms for the works created.

O tema conceitual da pesquisa é o espaço e como o sentimos, e nosso foco é a água. Já começamos com experimentações de recriar ambientes interativos sobre o mar na pesquisa anterior, e agora queríamos nos aprimorar trabalhando com diferentes sensores neste habitat. Para tal experimentação, participamos do grupo de waterlabs do coletivo internacional Bricolabs que reúne artistas, engenheiros e ativistas em diversos lugares do mundo que fazem intercâmbio de metodologias e soluções para questões relacionadas com a água. Nossa especificidade da água foi mar, estendido a rios da região em que vivemos.

Nossa pesquisa teórica foi baseada na experimentação artística, estética e tecnológica. Nos anos anteriores, desenvolvemos uma pesquisa teórica de cartografia de projetos de interseção entre arte, tecnologia e meio ambiente. Nesta fase, resolvemos ir além deste estudo cartográfico e fizemos uma análise crítica dos projetos por nós desenvolvidos e, também, de projetos que consideramos como referenciais nestes estudos.

Entendemos a arte como um modo de expressão propulsor de ação e reflexão crítica. Nossa pesquisa tem cunho artístico tecnológico de inovação, buscando novas metodologias, novos processos criativos e criando protótipos. Aspiramos através destes experimentos artísticos, criar modelos inovadores tanto no campo da tecnologia quanto da arte e meio ambiente. O uso de tecnologia barata, reuso de materiais, circuit bending e o DIY (faça você mesmo) são partes deste processo por acompanharem os objetivos de uma arte consciente e coerente com seus propósitos e expressões estéticas.

The conceptual theme of the research is space and how we feel it, and our focus is water. We have already started with experiments to recreate interactive environments over the sea in the previous research, and now we wanted to improve ourselves by working with different sensors in this habitat. For such experimentation, we participated in the waterlabs group of the international collective Bricolabs, which brings together artists, engineers and activists from around the world who exchange methodologies and solutions for issues related to water. Our specificity of water was the sea, extended to rivers in the region we live.

Our theoretical research was based on artistic, aesthetic and technological experimentation. In previous years, we have carried out theoretical research on cartography of projects at the intersection between art, technology and the environment. At this stage, we decided to go beyond this cartographic study and made a critical analysis of the projects developed by us and, also, of projects that we consider as references in these studies.

We understand art as a mode of expression that propels action and critical reflection. Our research has an artistic technological innovation, seeking new methodologies, new creative processes and creating prototypes. Through these artistic experiments, we aspire to create innovative models both in the field of technology and art and the environment. The uses of cheap technology, reuse of materials, circuit bending and DIY (do-it-yourself) are part of this process as they follow the objectives of a conscious art coherent with its aesthetic purposes and expressions.

Além das experimentações artísticas e tecnológicas pelo grupo desenvolvidas, desenvolvemos oficinas abertas à comunidade, incentivando o público a participar ativamente no processo de criação das obras artísticas e promovendo uma criação coletiva baseada na cultura livre e socialização do código aberto.

Vale salientar o caráter interdisciplinar de nossa pesquisa e de nossa equipe que era formada por profissionais de diversas áreas como: Arte, Música, Oceanografia, Geografia, Biologia, Engenharia, Computação, Comunicação, Cinema e Humanidades. Além disso, neste tipo de arte que realizamos é essencial a criação de forma colaborativa entre artistas, programadores e cientistas, trabalhando de forma investigativa e experimental.

Para finalizar, Sensorium tinha como objetivo principal desenvolver experimentações artísticas e tecnológicas com temática ambiental buscando inovação, criação de protótipos, interatividade, uso de hardware livre e sensores para, a partir da análise desde desenvolvimento, produzir novas metodologias e processos de criação.

Sensorium: do mar para o rio.

A parte prática do projeto Sensorium que culminou numa exposição no MAM Bahia e teve apoio da Secult, chamamos de “Sensorium: do mar para o rio”. Foi quando decidimos ir além do mar que nos rodeia, cruzar a Bahia de Todos os Santos e subir o Rio Paraguaçu com sensores criando arte.

In addition to the artistic and technological experiments developed by the group, we developed workshops open to the community, encouraging the public to actively participate in the process of creating artistic works and promoting collective creation based on free culture and open source socialization.

It is worth mentioning the interdisciplinary nature of our research and our team, which was made up of professionals from different areas such as: Art, Music, Oceanography, Geography, Biology, Engineering, Computing, Communication, Cinema and Humanities). Furthermore, in this type of art that we do, it is essential to create collaboratively between artists, programmers and scientists, working in an investigative and experimental way.

Finally, Sensorium had as its main objective to develop artistic and technological experiments with an environmental theme, seeking innovation, prototyping, interactivity, use of free hardware and sensors to, from the analysis since development, produce new methodologies and creation processes.

Sensorium: from the sea to the river.

The practical part of the Sensorium project that resulted in an exhibition at MAM Bahia and had the support of Secult, we called ‘Sensorium: from the sea to the river’. That’s when we decided to go beyond the sea that surrounds us and cross the Bay of All Saints and go up the Paraguaçu River with sensors and creating art.

Nossa proposta envolveu 4 grandes fases de execução: 1º fase – criação de um dispositivo móvel com sensores para interação no meio ambiente, 2º fase – performance, ação com a comunidade, 3º fase – visualização dos dados coletados, 4º fase – exposição do projeto artístico e seus processos.

A 1ª fase – criação de um dispositivo móvel com sensores para interação no meio ambiente – teve curadoria de Toni Oliveira. Foi a fase do projeto onde aconteceu a criação da obra artística em si, do objeto de experimentação artística e tecnológica. Nessa etapa do projeto a equipe do Ecoarte desenvolveu um dispositivo móvel portátil para captação e visualização em tempo real de dados diversos referentes ao meio ambiente. Os princípios orientadores desse desenvolvimento foram a priorização do uso de tecnologias (software e hardware) livres e a facilidade operacional do dispositivo tanto quanto da leitura e interpretação dos dados por ele gerados. A intenção era que o dispositivo produzido, a despeito de trabalhar com dados complexos como os ambientais, permita que pessoas não ligadas à pesquisa científica possam experimentá-lo e compreender os conteúdos por ele gerados.

Os membros da equipe envolvidos nessa etapa possuem experiência no desenvolvimento de dispositivos DIY bem como de programação computacional. O uso do micro-controlador Arduino (hardware livre) permitiu a conexão simultânea dos diversos sensores de leitura (temperatura do ar e da água, umidade relativa do ar, salinidade, níveis de intensidades sonoras, níveis de CO₂, GPS, uv...) à dispositivos de interpretação desses dados para sua visualização (notebooks e tablets).

Our proposal involved 4 major implementation phases: 1st phase – creation of a mobile device with sensors to interact with the environment, 2nd phase: performance – action with the community, 3rd phase – visualization of collected data, 4th phase – exhibition of the artistic project and its processes.

The 1st phase – creation of a mobile device with sensors to interact with the environment – had curatorship by Toni Oliveira. It was the project phase of the creation of the artistic work itself, the object of artistic and technological experimentation. At this stage of the project, the Ecoarte team developed a portable mobile device for capturing and viewing in real time various data relating to the environment. The guiding principles of this development were prioritizing the use of free technologies (software and hardware) and the device's operational ease as well as the reading and interpretation of the data generated by it. The intention was that the device produced, despite working with complex data such as environmental ones, allows people not connected to scientific research to experience it and understand the contents generated by it.

The team members responsible for this stage have experience in developing DIY devices as well as computer programming. The use of the Arduino micro-driver (free hardware) allowed the simultaneous connection of different reading sensors (air and water temperature, air relative humidity, salinity, sound intensity levels, CO₂ levels, GPS, uv...) to devices interpretation data for your visualization (notebooks and tablets).

As linguagens de programação Processing e Wiring foram as plataformas de desenvolvimento dos códigos instalados nos computadores e tablets. As duas linguagens possibilitam a utilização dos códigos em sistemas operacionais diversos (Linux, Windows, OS e Android) além de serem softwares livres. Para a criação deste dispositivo sensorial, contamos com consultorias de design de interface, imagem e audiovisual, design sonoro, programação, eletrônica, artes visuais e oceanografia física.

A 2ª fase do projeto – Performance e Ação Colaborativa (Oficinas) – teve curadoria de Jean Cardoso em conjunto com Jarbas Jácome e Fernando Rabelo. Foi realizada no Grupo Ecoarte – IHAC/UFBA e na Oi Kabum! em Salvador, no barco (trajeto Salvador-Cachoeira) e no CAHL/UFRB, Cachoeira. Esta foi a fase da experimentação artística do dispositivo móvel criado para o projeto. Fizemos ações em Salvador e em Cachoeira, além do trajeto de barco entre uma cidade e outra. A ação se deu quando o dispositivo foi para as ruas e teve seu primeiro contato com o público. Fizemos ação em formato de oficina de 3 dias em Salvador e em Cachoeira.

No primeiro dia, mostramos o dispositivo, como foi criado, como funciona e suas possibilidades de captação de dados. No segundo e terceiro dia, o grupo fez a performance deste dispositivo no espaço público coletando os dados e interagindo com a comunidade. Guiados por facilitadores que pensaram nas inquietações estéticas desta ação. Pequenos grupos experimentaram o dispositivo, sua interatividade com o público e produção de dados.

The Processing and Wiring programming languages were the development platforms for those installed on computers and tablets. Both languages allow the use of codes in different operating systems (Linux, Windows, OS and Android) in addition to free software. For the creation of this sensorial device, we have consultancy in interface design, image and audiovisual, sound design, programming, electronics, visual arts and physical oceanography.

The 2nd phase of the project – Performance and Collaborative Action (Workshops) – had curatorship by Jean Cardoso together with Jarbas Jácome and Fernando Rabelo. It was held at the Ecoarte Group – IHAC/UFBA and at Oi Kabum! in Salvador, on the boat (the Salvador-Cachoeira route) and at the CAHL/UFRB, Cachoeira. This was the stage of artistic experimentation on the mobile device created for the project. We did actions in Salvador and Cachoeira, in addition to taking a boat trip between one city and another. The action took place when the device took to the streets and had its first contact with the public. We did action in a 3-day workshop format in Salvador and Cachoeira.

On the first day, we showed the device, how it was created, how it works and its possibilities for capturing data. On the second and third day, the group performed this device in the public space, collecting data and interacting with the community. Guided by facilitators who thought about the aesthetic concerns of this action. Small groups experimented with the device, its interactivity with the audience and data production.

Entre uma oficina e outra, fizemos o percurso saindo do mar para o rio, parte importante de nosso projeto. Foi uma experimentação artística deste trajeto de Salvador a Cachoeira, coletando dados e criando o mapa de ligação das duas localidades. Desde 2010, trabalhamos com arte e tecnologia tendo o mar como objeto de estudo e a cartografia como inquietação artística. Agora com o Sensorium, seguimos trabalhando com mapeamento, meio ambiente e água, mas fazemos o trajeto até chegar no rio.

A interação com o público, as formas como as pessoas interagiram e se utilizam deste dispositivo foi ponto chave na execução destas ações/oficinas. Estas atuações foram documentadas como parte do processo criativo. Nosso dispositivo teve uma tela para visualizar em tempo real o que está acontecendo no meio ambiente, além disso, o dispositivo teve olhos e orelhas que gravaram de forma experimental este espaço percorrido, recriando, posteriormente, noções deste lugar, do ambiente sentido. Foi uma experiência do fruidor com o meio ambiente, o fruidor com o dispositivo, o dispositivo e os sensores, os dados e sua visualização, o entorno e o dispositivo.

A 3ª fase do projeto – Visualização dos dados coletados – teve curadoria de Karla Brunet, Santiago Ortiz e Toni Oliveira. Foi a fase onde fizemos uma análise dos dados coletados na ação. Tendo em vista que o levantamento de dados foi realizado por meio de um dispositivo móvel composto de sensores e ferramentas de geolocalização, os dados coletados configuram em informações alfanuméricas e metadados de difícil interpretação para o público geral em seu estado bruto.

Between workshops, we made the journey from the sea to the river, an important part of our project. It was an artistic experimentation on this journey from Salvador to Cachoeira, collecting data and creating the linking map of the two locations. Since 2010, we have been working with art and technology with the sea as an object of study and cartography as an artistic concern. Now with Sensorium, we continue to work with mapping, the environment and water, but we make the journey to reach the river.

The interaction with the public, the ways in which people interacted and used this device was a key point in the execution of these actions/workshops. These performances were documented as part of the creative process. Our device had a screen to visualize in real time what is happening in the environment, in addition, the device had eyes and ears that recorded in an experimental way this covered space, later recreating notions of this place, of the perceived environment. It was an experience of the user with the environment, the user with the device, the device and the sensors, the data and its visualization, the environment and the device.

The 3rd phase of the project – Visualization of collected data – had the curatorship by Karla Brunet, Santiago Ortiz, and Toni Oliveira. It was the phase where we analyzed the data collected in the performance. Considering that the data collection was carried out through a mobile device composed of sensors and geolocation tools, the collected data configure alphanumeric information and meta-data difficult to be interpreted by the general public in its raw state.

Neste sentido, a adequação das informações à linguagens acessíveis e de fácil compreensão para usuário comum é de fundamental importância para a concretização e tangibilidade do projeto. No eixo de criação artística – desenvolvimento dos aspectos estéticos-experimentais – a visualização das informações coletadas a partir de experiências interativas que promovam reflexões e ampliações estéticas é igualmente relevante para a fruição da obra.

A 4ª fase do projeto – Exposição do projeto artístico e seus processos – teve curadoria de Danillo Barata e Karla Brunet. Foi a fase de apresentação ao público dos resultados e processos de criação do projeto artístico Sensorium. A exposição foi composta por 4 materiais: o dispositivo móvel em si, o making of do dispositivo, a documentação das ações na comunidade e diversas visualizações dos dados. Aqui, apresentamos o dispositivo e seus sensores captando os dados do espaço expositivo, a mobilidade se perde no espaço da galeria mas o fruidor pode perceber a obra/objeto e entender seu funcionamento.

Apresentamos imagens do *making of* do dispositivo para fazer conhecer o caráter artesanal e experimental desta criação. Ao mesmo tempo, a documentação das ações nas 3 estâncias: Salvador, Cachoeira e barco foi outro ponto contemplado nesta exposição através de vídeos interativos e fotografias. As visualizações de dados foram apresentadas de forma interativa onde o fruidor pode escolher o que quisesse entender e que parte deste ambiente quis provar. Cartazes, infográficos impressos e mapas, também, fizeram parte desta exposição.

In this sense, the adequacy of information to accessible languages and easy to understand for the common user was of fundamental importance for the realization and tangibility of the project. In the axis of artistic creation – the development of aesthetic-experimental aspects – the visualization of information collected from interactive experiences that promote reflections and aesthetic amplification is equally relevant for the fruition of the work.

The 4th phase of the project – Exhibition of the artistic project and its processes – had the curatorship by Danillo Barata and Karla Brunet. It was the stage of public presentation of the results and creative processes of the artistic project Sensorium. The exhibition consisted of 4 materials: the mobile device itself, the making of the device, documentation of actions in the community and various data visualizations pieces. Here, we presented the device and its sensors capturing data from the exhibition space, mobility is lost in the gallery space, but the viewer was able to perceive the work/object and understand its functioning.

We present images of the making of the device to show the craft and experimental character of this creation. At the same time, the documentation of actions in the 3 parts: Salvador, Cachoeira and boat was another point contemplated in this exhibition through interactive videos and photographs. Data visualizations were presented in an interactive way where the user could choose what he wanted to understand and what part of this environment he wanted to try. Posters, printed infographics and maps were also part of this exhibition.







Projeto Percursos Journeys Project

De 2016 a meados de 2020, realizamos o projeto “Percursos: Experimentações de arte locativa na natureza e no espaço urbano” que envolveu outros subprojetos de extensão e arte educação. Não tivemos um apoio financeiro formal, mas criamos diversas parcerias e colaborações para conseguir desenvolver as práticas artísticas do projeto.

O projeto Percursos propõe uma pesquisa exploratória de obras artísticas que envolvem o locomover-se como processo de arte. O caminhar, o percorrer um espaço, o ir e vir, o vagar psicogeográfico, a flânerie, a deriva são usados como parte do processo de criação desta arte. Desde obras como “A Line Made by Walking” de Richard Long (1967) e “The Lovers (The Great Wall: Lovers at the Brink)” de Marina Abramovic and Ulay (1988), aos projetos de arte locativa atuais, a arte se usa do deslocar-se como forma de experimentar o espaço urbano e/ou a natureza. Este projeto propõe uma pesquisa qualitativa exploratória da arte eletrônica realizada na última década a partir desse tipo de deslocar-se artístico. Como é criado esse tipo de arte? Quais formatos são usados? Como se dá o processo de criação? Qual a ação artística envolvida na obra? Existe uma preocupação ambiental nessas obras? Onde a obra acontece: na natureza, espaço urbano, outro espaço?

From 2016 to mid-2020, we carried out the project “Journeys: Experimentations of locative art in nature and urban space” which involved other extension and art education subprojects. We did not have formal financial support, but we created several partnerships and collaborations to enable us to develop the artistic practices of the project.

The Journeys project proposes exploratory research on artistic works that involve moving around as an art process. Walking, traversing a space, coming and going, psychogeographic wandering, flânerie, drift are used as part of the creation process of this art. From works such as “A Line Made by Walking” by Richard Long (1967) and “The Lovers (The Great Wall: Lovers at the Brink)” by Marina Abramovic and Ulay (1988), to current locative art projects, art has become uses of moving as a way to experience urban space and/or nature. This project proposes an exploratory qualitative research on electronic art carried out in the last decade from this type of artistic movement. How is this type of art created? What formats are used? How does the creation process work? What is the artistic action involved in the artwork? Is there an environmental concern in these artworks? Where does the artwork take place: in nature, urban space, another space?

Ao mesmo tempo que desenvolvemos a pesquisa teórica, fizemos obras experimentais de arte locativa. Experimentamos uma diversidade de formatos, como a criação de um jogo (game art) de tabuleiro baseado no deslocar-se pela cidade, nos traçados GPS desse ir e vir. O jogo foi criado de forma colaborativa, envolvendo a experiência de cada um no espaço urbano. Também realizamos residência artística no mar e fizemos experimentações com video mapping e VJing no espaço público de imagens audiovisuais da natureza. Além disso, criamos obras interativas baseadas no movimento, na apreciação da natureza. Conceitos de psicogeografia, a flânerie, a deriva e estética ambiental nortearam a criação destas obras.

O objetivo geral deste projeto foi fazer uma pesquisa exploratória sobre a ação, o processo de criação e a estética de obras de arte locativa que envolvem o locomover-se, o caminhar, o percorrer um espaço, o ir e vir e o navegar como parte da prática artística. Assim como, criar obras de arte locativa como experimentação do espaço urbano e da natureza.

Nesta última década, estamos vivenciando uma extrema urbanização da vida cotidiana, um aumento não antes imaginado dos usos das mídias digitais e uma grande aceleração da rotina, com isso, cada vez mais nos distanciamos da natureza e de sua apreciação. Também percebe-se uma crescente preocupação ambiental aos problemas gerados pelo crescimento desordenado das cidades, pelas elevadas taxas de emissão de carbono na atmosfera, pelo consumo exacerbado e suas consequências, e por diversos outros tópicos relacionados ao meio ambiente.

At the same time as we developed theoretical research, we made experimental works of locative art. We experimented with a variety of formats, such as creating a board game (game art) based on moving around the city, on the GPS traces of this coming and going. The game was created in a collaborative way, involving each one's experience in the urban space. Also, we held an artistic residency at sea and experimented with video mapping and VJing in the public space of audiovisual images of nature. In addition, we created interactive artworks based on movement, on the appreciation of nature. Concepts of psychogeography, flânerie, drift and environmental aesthetics guided the creation of these works.

The general objective of this project was to carry out an exploratory research on the action, the creation process and the aesthetics of locative works of art that involve moving, walking, traversing a space, coming and going and navigating as part of artistic practice. As well as creating locative artworks as an experimentation of urban space and nature.

In this last decade, we are experiencing an extreme urbanization of everyday life, an unprecedented increase in the use of digital media and a great acceleration of routine, with this, we increasingly distance ourselves from nature and its appreciation. There is also a growing environmental concern regarding the problems generated by the disorderly growth of cities, the high rates of carbon emissions into the atmosphere, the exacerbated consumption and its consequences, and several other topics related to the environment.

A environmental art (arte ligada ao meio ambiente) e a locative art (arte locativa), têm um papel importantíssimo na conscientização coletiva destes temas e os artistas estão utilizando frequentemente a tecnologia como suporte aos seus processos criativos.

Esta pesquisa estuda exemplos de trabalhos onde o fruidor participa da obra interferindo no seu andamento, seja em campo quando convidado a explorar um ambiente aberto e físico, ou em um ambiente virtual igualmente imersivo onde a apreciação estética é estimulada de diferentes formas. O foco da pesquisa está em projetos artísticos no qual a ação artística envolve o caminhar (EVANS, 2012), o locomover-se, o deslocar-se, o pedalar, o navegar, o remar – onde o corpo é o motor da locomoção.

Carasso (2012) fala da arte como uma atividade, da ação como algo indispensável para a prática artística. E essa atividade pode nos levar ao imaginário, a uma alucinação ou a um sonho. Nossa prática no Projeto Percursos é essa, é a atividade como forma de construção desse mundo imaginário. Ao mesmo tempo, nossa intenção era desenvolver projetos artísticos que instiguem questões relacionadas com a mobilidade (Cresswell, 2006) e com a preservação, degradação e conscientização da natureza. Acreditamos que este tipo de obra artística leva a uma nova percepção estética do meio ambiente (Grande, 2004), onde o fruidor passa a exercer um olhar crítico sobre o seu entorno, fazendo uso das ferramentas tecnológicas disponíveis como uma extensão de seus sentidos.

Environmental art, or art linked to the environment, and locative art play a huge role in the collective awareness of these themes and artists are often using technology to support their creative processes.

This research studies examples of works where the public participates in the artwork interfering with its progress, whether in the field when invited to explore an open and physical environment, or in an equally immersive virtual environment where aesthetic appreciation is stimulated in different ways. The focus of the research is on artistic projects in which the artistic action involves walking (EVANS, 2012), moving around, moving around, cycling, navigating, paddling – where the body is the engine of locomotion.

Carasso (2012) speaks of art as an activity, of action as something indispensable for artistic practice. And this activity can take us to the imagination, to a hallucination or a dream. Our practice in Journeys Project is this, it is the activity as a form of construction of this imaginary world. At the same time, our intention was to develop artistic projects that instigate issues related to mobility (Cresswell, 2006) and the preservation, degradation and awareness of nature. We believe that this type of artistic work leads to a new aesthetic perception of the environment (Grande, 2004), where the user starts to exercise a critical look at his surroundings, making use of the available technological tools as an extension of his senses.

Este projeto de pesquisa é baseado em 3 grandes eixos conceituais: apreciação da natureza e espaço urbano, arte tecnológica e o deslocar-se. Nosso objetivo é ver como o encontro desses 3 conceitos se conectam para formar obras de arte, tanto abertas e processuais quanto fechadas. Aqui, o processo de criação é tão importante quanto o resultado final. E muitas vezes, nem existe um resultado final.

No eixo tecnológico está tanto no uso de hardware e software livre quanto experimentações com GPS, mapas interativos e aplicativos artísticos de geolocalização para celulares/tablets. Pensamos aqui a tecnologia no sentido mais amplo, como um sistema de técnicas e processos e não necessariamente tecnologia digital.

O tema conceitual da pesquisa é o percurso pela natureza, examinar as relações com o espaço e o lugar através de mapeamento como ponto de partida destas obras. Apesar de nossos conceitos tradicionais de cartografia como representação objetiva do espaço, todos os elementos aqui apresentados nos fazem despertar para a singularidade da criação de mapas como expressão artística. Através dos diversos mapas artísticos existentes podemos perceber o quanto a geografia é humana e portanto submetida às nossas consciências, possibilitando assim expressões tão pessoais que acabam por se realizarem em processos artísticos de concepções cartográficas.

This research project is based on 3 major conceptual axes: appreciation of nature and urban space, technological art and moving around. Our goal is to see how the meeting of these 3 concepts connect to form works of art, both open and procedural or closed. Here, the creation process is as important as the final result. And often, there isn't even an end result.

The technological axis is in the use of both free hardware and software and experiments with GPS, interactive maps and artistic geo-location applications for cell phones/tablets. Here we think of technology in the broadest sense, as a system of techniques and processes and not necessarily digital technology.

The conceptual theme of the research is the journey through nature, examining the relationships with space and place through mapping as a starting point for these works. Despite our traditional concepts of cartography as an objective representation of space, all the elements presented here awaken us to the uniqueness of creating maps as an artistic expression. Through the various existing artistic maps we can see how much geography is human and therefore subject to our consciences, thus enabling such personal expressions that end up taking place in artistic processes of cartographic conceptions.

A pesquisa teórica é baseada no processo de criação, na estética e tecnologia empregada em obras de arte locativa. Nos últimos anos, desenvolvemos no Ecoarte pesquisas teóricas de cartografia de projetos de interseção entre arte, tecnologia e meio ambiente e projetos de arte-ciência com sensores sobre o mar e rios da região em que vivemos. Neste novo projeto, pretendemos ir além deste estudo cartográfico e fazer uma análise crítica dos projetos que envolvem o movimento, o percorrer espaços urbanos e/ou natureza. Optamos por utilizar a nomenclatura “arte locativa” (locative art) definida por Aceti (2016) e Sheller (2016) uma vez que substituí o termo “mídia locativa” por “arte locativa” para designar o uso das tecnologias de geolocalização especificamente para as artes como uma forma de politizar a natureza e o espaço.

Os deslocamentos na natureza e espaço urbano foram práticas artísticas propulsoras de ação e reflexão crítica. O ato de ir e vir e o movimento do corpo se concretizaram na ação artística. Ademais das experimentações artísticas desenvolvidas pelo grupo de pesquisa Ecoarte, realizamos oficinas abertas à comunidade, especialmente em escolas, incentivando os jovens a participarem ativamente no processo de criação das obras artísticas locativas. Promovendo, assim, uma ação artística baseada no movimento do corpo no seu entorno.

Theoretical research is based on the creation process, aesthetics and technology used in locative works of art. In past years, at Ecoarte, we have developed theoretical research on cartography of projects at the intersection between art, technology and the environment, and art-science projects with sensors on the sea and rivers in the region in which we live. In this new project, we intend to go beyond this cartographic study and make a critical analysis of projects that involve movement, traveling through urban spaces and/or nature. We chose to use the nomenclature "locative art" (locative art) defined by Aceti (2016) and Sheller (2016) since it replaces the term "locative media" by "locative art" to designate the use of geolocation technologies specifically for the arts as a way of politicizing nature and space.

Displacements in nature and urban space were artistic practices that propelled action and critical reflection. The act of coming and going and the movement of the body are materialized in the artistic action. In addition to the artistic experiments developed by the Ecoarte research group, we held workshops open to the community, especially in schools, encouraging young people to actively participate in the process of creating locative artworks. Thus, promoting an artistic action based on the movement of the body in its surroundings.





Residência Artística Velejar Sailing Art Residency

Em 2016, o Grupo Ecoarte - IHAC/UFBA e o Travessias Oceânicas proporcionaram uma residência artística de um dia no mar no veleiro Pangeia. O projeto chamou-se “Velejar: Arte e Experiência no Mar” e teve como tema os usos e apropriações dos recursos naturais da zona costeira e do mar.

Os projetos no Ecoarte são baseados em experiências, e essas experiências levam a uma posição política ambiental. Para Jorge Larrosa Bondia (2002), atualmente a experiência é rara porque existe uma grande quantidade de informação e a informação não é experiência. Há um excesso de opinião e a sociedade está voltada para a mídia social, onde as opiniões são mais importantes do que as experiências. Nossas vidas são tão corridas, tudo tem que ser rápido, falta silêncio e memória. Estamos sobrecarregados, sempre em movimento tentando terminar um trabalho e não temos tempo para realmente sentir o que está acontecendo ao nosso redor. A experiência se baseia em estar passivo, aberto e disponível (Bondia, 2002, p.19). O projeto Velejar tem como objetivo principal produzir esse tipo de experiência. Ao contrário do conhecimento que é comum a todos, a experiência é única, cada um tem a sua, impossível de repetir.

In 2016, the Ecoarte Group - IHAC/UFBA and Travessias Oceânicas provided an artistic residency for a day at sea on the sailboat Pangeia. The project was called “Sailing: Art and Experience at Sea” and had as its theme the uses and appropriations of natural resources from the coastal zone and the sea.

The projects at Ecoarte are based on experiences, and these experiences lead to an environmental policy position. For Jorge Larrosa Bondia (2002), experience is currently rare because there is a large amount of information and information is not experience. There is an excess of opinion and society is oriented towards social media, where opinions are more important than experiences. Our lives are so busy, everything has to be fast, silence and memory are lacking. We are overloaded, always on the move trying to finish a job, and we don't have time to really feel what's going on around us. Experience is based on being passive, open and available (Bondia, 2002, p.19). The main objective of the Velejar project is to produce this type of experience. Unlike the knowledge that is common to everyone, the experience is unique, everyone has their own, impossible to repeat.

No final de outubro de 2016, um grupo de artistas e estudantes de arte fizeram um passeio de barco com o objetivo de sentir o mar na baía que circunda nossa cidade. Este projeto foi denominado 'Velejar: arte e experiência no mar'. A cidade foi Salvador, na Bahia, primeira capital do Brasil. O barco era um veleiro de 17 toneladas e 44 pés, modelo Bruce Roberts 434, com um ketch (dois mastros) e uma Pilothouse (comando interno). O grupo era interdisciplinar, estudantes e artistas de diferentes origens e idades. Dirigi essa residência artística no mar junto com Roberto Fabiano, o capitão do veleiro. Nosso principal objetivo era sentir o mar, observá-lo, percebê-lo de uma forma diferente. Era preciso reconhecê-lo, ter consciência disso, compreendê-lo e apreciá-lo. E a partir daí, criar obras de arte baseadas nessa experiência.

Lippard (1997, p.4) fala de um desejo por lugares, que se apaixonam por eles talvez mais do que por pessoas. Como fio condutor para o dia no mar, esse desejo pelo mar da Baía de Todos os Santos foi o objetivo da navegação. Nesse grupo de doze artistas, a maioria nunca havia estado antes em um veleiro. A experiência começou antes do embarque, quando planejamos a viagem. Beto Fabiano mostrou-nos as rotas possíveis, a previsão do vento e do tempo, as correntes, a carta náutica e a topografia da baía. Os dois dias de planejamento foram uma forma de começar a entender o ambiente que íamos encontrar. Essas informações científicas nos ajudaram a apreciar ainda melhor a natureza (Carlson, 2000).

At the end of October 2016, a group of artists and art students took a boat trip in order to feel the sea in the bay that surrounds our city. This project was called 'Sailing: art and experience at sea'. The city was Salvador, in Bahia, the first capital of Brazil. The boat was a 17 ton, 44 feet sailboat, Bruce Roberts 434 model, with a ketch (two masts) and a Pilothouse (internal control). And the group was interdisciplinary, students and artists from different backgrounds and ages. I directed this artistic residency at sea together with Roberto Fabiano, the captain of the sailboat. Our main objective was to feel the sea, observe it, perceive it in a different way. It was necessary to recognize it, be aware of it, understand it and appreciate it. And from there, create works of art based on that experience.

Lippard (1997, p.4) speaks of a desire for places, that she falls in love with them perhaps more than with people. As a guideline for the day at sea, this desire for the sea at Baía de Todos os Santos was the objective of the navigation. In this group of twelve artists, the majority had never been on a sailboat before. The experience started before boarding, when we planned the trip. Beto Fabiano showed us the possible routes, the wind and weather forecast, the currents, the nautical chart and the topography of the bay. The two days of planning were a way to begin to understand the environment we were going to find. This scientific information helped us to appreciate nature even better (Carlson, 2000).

Durante a experiência no mar, pudemos sentir o vento na vela, como o barco se move e como ancoramos em distintos lugares da baía. Paramos em uma ilha e nadamos no mar. A bordo, percebi que quatro das tripulantes não sabiam nadar. Levei cada uma delas para a água. Sua experiência no mar foi original. Elas disseram que era uma sensação estranha não ter nada sob os pés. Foi uma declaração incrível. Para uma mergulhadora como eu, foi surpreendente saber que alguém que mora em uma cidade costeira nunca flutuou no mar. Foi um exemplo perfeito de uma experiência descrita por Bondia (2002).

Depois da prática da residência, cada participante criou um trabalho artístico sobre o dia em vela. O resultado foi uma exposição online, um mapa web com a animação da rota. O código, feito em Javascript por Toni Olivera, cria uma forma dinâmica de visualização da exposição online. As doze peças resultantes desta prática são vídeos, fotografias, textos, desenhos, performances, glitch, dança, land art, performance audiovisual e animação. Cada um teve uma experiência diferente naquele dia, e isso se traduz nas peças resultantes.

During the experience at sea, we could feel the wind in the sail, how the boat moves and how we anchored in different places in the bay. We stopped at an island and swam in the sea. On board, I noticed that four of the crew could not swim. I took each one to the water. His experience at sea was original. They said it felt strange to have nothing underfoot. It was an incredible statement. For a diver like me, it was surprising to know that someone who lives in a coastal city has never floated on the sea. It was a perfect example of an experience described by Bondia (2002).

After the residency practice, each participant created an artwork about the sailing day. The result was an online exhibition, a web map with the route animation. The code, written in Javascript by Toni Olivera, creates a dynamic way to visualize the online exhibition. The twelve pieces resulting from this practice are videos, photographs, texts, drawings, performances, glitch, dance, land art, audiovisual performance and animation. Everyone had a different experience that day, and that translates into the resulting pieces.





Projeto Jogo: Arte & Cidade / Game: Arte & City Project

Em 2016 e 2017, desenvolvemos o projeto de extensão Jogo: Arte & Cidade em parceria com o IHACLab-i e com os professores Daniel Marques (UFRB) e Thiago Araújo (UNIFACS).

Tendo a psicogeografia (Debord, 1955) e a arte de andar como ponto de partida, propomos um projeto de extensão de criação colaborativa de um jogo de tabuleiro artístico. O jogo é baseado na experiência de mover-se por um lugar, neste caso, a cidade de Salvador, e sentir seu ambiente. É um jogo de arte fundamentado na estética ambiental, no flâneur e no experimentar a cidade como arte, como jogo. Trata-se da topofilia difundida por Yi-Fu Tuan (1990), de apreciar o lugar, amando-o. Diferente de uma mera contemplação do lugar, este jogo pretende levantar questões de mobilidade, urbanismo, ambiente, estética e poluição.

Primeiramente, os colaboradores foram convidados a fazer um brainstorm, pensar sobre sua cidade e decidir quais as partes da cidade são importantes para estar no jogo. Mais tarde, fizemos saídas de campo a estes lugares para recolher materiais/experiências. As trilhas de GPS destas saídas nos ajudaram a criar o mapa do tabuleiro do jogo. Os participantes do projeto fotografaram e desenharam objetos que encontraram nestes percursos e estes formaram parte do tabuleiro do jogo.

In 2016 and 2017, we developed the extension project Game: Art & City in partnership with IHACLab-i and professors Daniel Marques (UFRB) and Thiago Araújo (UNIFACS).

Taking psychogeography (Debord, 1955) and the art of walking as a starting point, we propose an extension project of collaborative creation of an artistic board game. The game is based on the experience of moving through a place, in this case, the city of Salvador, and feeling its environment. It is an art game based on environmental aesthetics, on the flâneur and on experiencing the city as art, as a game. It is about the topophilia stated by Yi-Fu Tuan (1990), of appreciating the place, loving it. Different from a mere contemplation of the place, this game intends to raise issues of mobility, urbanism, environment, aesthetics and pollution.

First, contributors were asked to brainstorm, think about their city and decide which parts of the city are important to be in the game. Later, we made field trips to these places to collect materials/experiences. The GPS tracks from these trips helped us create the board game map. Project participants photographed and drew objects they found on these routes and these formed part of the game board.

Posteriormente, escolhemos alguns desses objetos como peças importantes para serem modeladas e impressas em uma impressora 3D. Temos parceria com o IHACLab-i para usar a impressora 3D e o espaço do laboratório. Com a ajuda de designers de jogos, criamos a mecânica e as estratégias do jogo. Para tal, tivemos parceria com Daniel Marques (UFRB) e Thiago Araújo (UNIFACS), ambos são especialistas em design e jogos.

A proposta era criar um jogo baseado na teoria dos jogos de soma não-zero. Em um jogo de soma zero, as realizações de um jogador são inversamente proporcionais ao outro, como em uma partida de tênis. Ao contrário, no jogo de soma não-zero, o ganho de um jogador não significa a perda dos outros. Os ganhos podem beneficiar a todos, a perda também.

Em “Arte & Cidade” queríamos produzir um objetivo competitivo-cooperativo e os movimentos de um jogador podem privar ou dar recompensas a todos os jogadores. O/a jogador/a neste jogo perceberão esta noção do todo. Ele/ela, também será capaz de ajudar outro jogador, distribuir seus ganhos, doar seus objetos/experiências na cidade.

Para entender melhor a dinâmica de um jogo colaborativo, realizamos diversos encontros nos sábados pela manhã no IHACLab-i para jogar jogos cooperativos. Jogamos e anotamos estratégias e pontos importantes. As partidas de jogos de tabuleiro nessas seções na universidade eram abertas à comunidade, foram divulgadas nas redes sociais e apareceram jovens de diferentes áreas dispostos a experimentar esse tipo de jogo.

Later, we chose some of these objects as important pieces to be modeled and printed on a 3D printer. We partner with IHACLab-i to use the 3D printer and lab space. With the help of game designers, we created the game mechanics and strategies. To do so, we partnered with Daniel Marques (UFRB) and Thiago Araújo (UNIFACS), both of whom are experts in design and games.

The proposal was to create a game based on non-zero sum game theory. In a zero-sum game, one player's achievements are inversely proportional to the other, as in a tennis match. In contrast, in the non-zero-sum game, one player's gain does not mean the others' loss. Gains can benefit everyone, loss too.

In ‘Art & City’ we wanted to produce a competitive-cooperative objective and the movements of one player can deprive or reward all players. The player in this game will perceive this notion of the whole. He/she will also be able to help another player, distribute their earnings, donate their objects/experiences in the city.

To better understand the dynamics of a collaborative game, we held several meetings on Saturday mornings at IHACLab-i to play cooperative games. We played and noted down strategies and important points. The board game games in these sections of the university were open to the community, were publicized on social networks and young people from different backgrounds showed up willing to try this type of game.

Muitos jogos de tabuleiro tem o conceito de um caminho, de ir em um movimento. Uma grande quantidade deles têm o “movimento” como a ação principal. Tendo em vista nossos espaços geográficos, cartografia e mapas cognitivos, criamos o desenho principal do tabuleiro, onde as ações e movimentos do jogo acontecem como num dia, com horas e noções do tempo passando.

Em paralelo, pensamos sobre as estratégias, objetivos e problemas a serem resolvidos durante o jogo. Os objetivos poderiam ser individuais ou coletivos. E as tarefas poderiam estar relacionadas a desfrutar da cidade, resolvendo um problema, melhorando uma situação, criando uma experiência. O tabuleiro é modular propiciando a criação de uma nova geografia para a cidade. Por exemplo, no nosso tabuleiro, o bairro da Barra e da Ribeira podem ficar lado a lado.

O jogo foi testado em partidas fechadas na UFBA e, posteriormente, marcamos rodadas de jogo em escolas públicas da região. Fizemos diversos encontros para divulgar e jogar nosso jogo de tabuleiro denominado “Descaminhar”. Reunimos grupos fora da comunidade universitária para jogar e, ao mesmo tempo, debater sobre a cidade de Salvador.

Esta proposta envolveu três práticas criativas:

- a criação de um jogo de tabuleiro de código aberto
- a promoção de encontros para jogar o Descaminhar em escolas públicas e promover o debate sobre a cidade
- a criação de uma metodologia aberta para este jogo locativo que pode ser aplicado a outro local, a fim de criar diferentes variações do jogo.

Many board games have the concept of a path, of going in one go. A lot of them have “movement” as the main action. Keeping in mind our geographic spaces, cartography and cognitive maps, we created the main design of the board, where the actions and movements of the game happen as in a day, with hours and notions of time passing by.

In parallel, we thought about the strategies, goals and problems to be solved during the game. The goals could be individual or collective. And the tasks could be related to enjoying the city, solving a problem, improving a situation, creating an experience. The board is modular, enabling the creation of a new geography for the city. For example, on our board, the neighborhood of Barra and Ribeira can be side by side.

The game was tested in closed matches at UFBA and, later, we scheduled game rounds in public schools in the region. We held several meetings to promote and play our board game called “Descaminhar”. We gather groups outside the university community to play games and, at the same time, debate about the city of Salvador.

This proposal involved three creative practices:

- the creation of an open source board game
- the promotion of meetings to play ‘Descaminhar’ in public schools and promote debate on the city
- creating an open methodology for this locative game that can be applied elsewhere in order to create different variations of the game.

Todo o material produzido para o jogo de tabuleiro – desenho do tabuleiro, cartas, modelagem das peças – estão disponíveis livremente na Internet e qualquer um pode baixá-los a fim de produzir seu próprio jogo de tabuleiro. Além disso, a metodologia de criação e desenvolvimento do jogo está disponível como uma “cartilha” para download no site do projeto <http://descaminhar.ecoarte.info>. Como resultado, qualquer um pode aplicar a metodologia para criar uma versão do jogo em sua cidade ou região.

All the material produced for the board game – board design, cards, modeling the pieces – are freely available on the Internet and anyone can download them in order to produce their own board game. In addition, the game's creation and development methodology is available as a “booklet” for download at project's website <http://descaminhar.ecoarte.info>. As a result, anyone can apply the methodology to create a version of the game in their own city or region.







Projeto A Arte de Caminhar The Art of Walking Project

O projeto de extensão A Arte de Caminhar começou em 2018 e segue em andamento. Ganhamos o edital ACCS da UFBA e fizemos parceria com o grupo de pesquisa GEC.

A Arte de Caminhar é um projeto de extensão (theoretical-practical) sobre caminhar, sobre sair da vida urbana, da cidade, da rotina apressada e entrar na natureza. Nossa vida ficou cada vez mais acelerada, os deslocamentos de um lado para outro devem ser rápidos. Essa rapidez gerada pelo locomover de um ponto a outro de carro/metrô/avião/trem, não trouxe mais tempo para nós, e sim mais tempo para produzirmos. Quanto mais rápido nos locomovemos, mais ocupados estamos. Caminhar é ter um tempo para si mesmo. O ato de caminhar faz com que desaceleremos um pouco, para observar o que está ao nosso redor.

Esse projeto tem o foco no caminhar como ação artística, caminhar como um ato de arte ou meio para produção de arte. No decorrer da história, filósofos e escritores usaram da caminhada como forma de criação. A caminhada também faz parte da arte contemporânea. Richard Long, Marina Abramovic e Ulay, Francis Alys, Regina José Galindo, Krzysztof Wodiczko e Simon Faithfull são alguns dos exemplos de artistas que se utilizam do caminhar com ação artística.

The extension project A Arte de Caminhar began in 2018 and is still ongoing. We won the ACCS call from UFBA and we partnered with the GEC research group.

The Art of Walking is an extension project (practical-theory) about walking, about getting out of urban life, the city, the hurried routine and getting into nature. Our life has become more and more accelerated, the displacements from one side to the other must be fast. This speed generated by moving from one point to another by car/metro/plane/train did not bring us more time to ourselves, instead we got more time to produce. The faster we move, the busier we are. Walking is having time to ourselves. The act of walking causes us to slow down a little, to observe our surroundings.

This project focuses on walking as an artistic action, walking as an act of art or a means of art production. Throughout history, philosophers and writers have used walking as a form of creation. Walking is also part of contemporary art. Richard Long, Marina Abramovic and Ulay, Francis Alys, Regina José Galindo, Krzysztof Wodiczko and Simon Faithfull are some of the examples of artists who use walking with artistic action.

Em 2018, criei a ACCS A Arte de Caminhar como parte do projeto, levamos os estudantes da UFBA para caminhar na Ilha de Maré – parte do município de Salvador e localizada na Baía de Todos os Santos – juntamente com estudantes da Escola Municipal Ilha de Maré. ACCS é uma aula em comunidade, fora do espaço da universidade. Na Ilha de Maré não há carros ou ônibus, o transporte é feito principalmente por barco e a pé. Como a região da ilha possui algumas colinas, pântanos e manguezais, as rotas e trocas entre uma localidade e outra são escassas. O intercâmbio com o continente é maior do que com o outro lado da ilha. A mobilidade é precária dentro da ilha e o barco é o meio de transporte mais comum. As gerações anteriores caminhavam de uma comunidade para outra na ilha, mas hoje em dia os jovens não têm mais vontade de caminhar longas distâncias. Caminhar se tornou uma perda de tempo, algo sem sentido.

As caminhadas, realizadas por alunos da UFBA em conjunto com estudantes locais, foram uma imersão na natureza do local, um contato físico-sensitivo com a comunidade local e com a biodiversidade da região. Os estudantes da universidade, como avaliação do componente curricular, foram convidados a pensar em uma materialização dessas caminhadas que resultaram em vídeos, ensaios fotográficos, poesia, contos, bordados, desenhos, pinturas, string art, ensaios, colagens e esculturas...

Em 2019, dentro do projeto 'Conexão Escola-Mundo: espaços inovadores para formação cidadã', coordenado pelo professor Nelson Pretto, criamos diversas caminhadas em conjunto com professoras e estudantes da escola ICEIA/CEEP.

In 2018, I created the ACCS The Art of Walking as part of the project. We took UFBA students for a walk on Ilha de Maré – part of the municipality of Salvador and located in All Saints Bay – together with students from the Ilha de Maré Municipal School. ACCS is a community class, outside the university space. In Ilha de Maré there are no cars or buses, transport is mainly done by boat and on foot. As the island region has some hills, swamps and mangroves, routes and exchanges between one location and another are scarce. The exchange with the mainland is greater than with the other side of the island. Mobility is precarious within the island and the boat is the most common means of transport. Previous generations walked from one community to another on the island, but nowadays young people no longer feel like walking long distances. Walking became a waste of time, something meaningless.

The walks, carried out by UFBA students together with local students, were an immersion in the nature of the place, a physical-sensitive contact with the local community and with the region's biodiversity. The university students, as an evaluation of the curricular component, were invited to think about a materialization of these walks that resulted in videos, photo essays, poetry, short stories, embroidery, drawings, paintings, string art, essays, collages and sculptures...

In 2019, within the 'School-World Connection: innovative spaces for citizen education' project, coordinated by Professor Nelson Pretto, we created several walks together with teachers and students from the ICEIA/CEEP school.

Realizamos discussões sobre a caminhada, sobre o direito de ir e vir numa cidade e sobre como nos apropriamos desses espaços com nosso corpo. Criamos caminhadas no Centro Histórico, no Parque da cidade e uma caminhada com metodologia do algoritmo aleatório como forma de hackear a cidade. O processo e o aprendizado dessas práticas na cidade e no parque se traduziram em três vídeos que podem ser vistos no site do projeto.

A proposta é sair da universidade ou da escola, da nossa zona de conforto, da região em que moramos, e caminhar em outra localidade próxima ou pouco habitada. Enfrentar o calor, a lama, a chuva, o sol, o desconhecido, o inseguro e repensar a cidade, repensar nossa locomoção.

A Arte de Caminhar propõe um pensamento crítico sobre a ação de caminhar como ato artístico, social e político. A arte, aqui, é o caminho para atingir esse objetivo. Por meio dessas caminhadas, os estudantes da Escola Municipal da Ilha de Maré, os estudantes da UFBA, os estudantes do ICEIA/CEEP se aproximaram da natureza e interagiram com a população local. A troca de experiências desses estudantes e dos moradores das localidades caminhadas foi de grande importância para sua formação acadêmica e social. Nosso objetivo é estimular o ato de caminhar, construir uma maior conexão com a natureza e com espaços pouco habitados da cidade, produzindo assim uma experiência sensorial desse entorno.

We held discussions about walking, about the right to come and go in a city and about how we appropriate these spaces with our bodies. We created walks in the Historic Center, in the City Park and a walk with a random algorithm methodology as a way to hack the city. The process and learning of these practices in the city and in the park were translated into three videos that can be seen on the project's website.

A proposta é sair da universidade ou da escola, da nossa zona de conforto, da região em que moramos, e caminhar em outra localidade próxima ou pouco habitada. Enfrentar o calor, a lama, a chuva, o sol, o desconhecido, o inseguro e repensar a cidade, repensar nossa locomoção.

The Art of Walking proposes critical thinking about the action of walking as an artistic, social and political act. Here, art is the way to achieve this goal. Through these walks, students from the Municipal School of Ilha de Maré, students from UFBA, students from ICEIA/CEEP got closer to nature and interacted with the local population. The exchange of experiences between these students and the residents of the walked localities was of great importance for their academic and social education. Our goal is to encourage the act of walking, build a greater connection with nature and with sparsely inhabited spaces in the city, thus producing a sensory experience of this environment.

Em paralelo às ações coletivas, criei uma série pessoal de vídeos rotoscópicos decorrentes de minhas experiências de caminhadas. São minha forma de desacelerar e de reviver o momento da caminhada. Atualmente, tenho 3 vídeos de uma série de 5. Cada ano, surge um novo vídeo: em 2019, surgiu “De lama e Mar” sobre a caminhada na Ilha de Maré; em 2020, surgiu “De Gelo e Musgo” sobre as caminhadas na Antártica; em 2021, surgiu “De Areia e Lua” das longas caminhadas entre uma praia e outra no litoral norte da Bahia. Tenho previsto a criação dos vídeos “De Montanha e Fé” e “De História e Floresta” num futuro próximo. A ideia da série era materializar essa minha paixão por diferentes lugares e uma forma de senti-los lentamente, caminhando passo a passo e pintando quadro a quadro o vídeo.

In parallel to the collective actions, I created a personal series of rotoscopic videos arising from my hiking experiences. They are my way of slowing down and reliving the moment of walking. I currently have 3 videos out of a series of 5. Every year, a new video appears: in 2019, “Of Mud and Sea” appeared about hiking on Ilha de Maré; in 2020, “Of Ice and Moss” appeared about hiking in Antarctica, in 2021, “Of Sand and Moon” emerged from the long walks between one beach and another on the north coast of Bahia. I plan to create the videos “Of Mountain and Faith” and “Of Stories and Woods” in the near future. The idea of the series was to materialize my passion for different places and a way to feel them slowly, walking step by step and painting the video frame by frame.







Referências

Disponibilizo online uma lista, por ordem alfabética, das referências bibliográficas citadas nos textos dos projetos. A lista, também, inclui alguns dos livros e artigos lidos e discutidos no grupo Ecoarte nesses 10 anos.

Link: <http://ecoarte.info/ecoarte/publicacoes/referencias/>

Durante esses 10 anos, diversos bolsistas publicaram notas sobre as leituras discutidas no grupo.

O link dessas notas é

<http://ecoarte.info/ecoarte/category/notasbiblio/>

References

I provide an online list, in alphabetical order, of the bibliographical references cited in the texts of the projects. The list also includes some of the books and articles read and discussed by the Ecoarte group over these 10 years.

Link: <http://ecoarte.info/ecoarte/publicacoes/referencias/>

During these 10 years, several scholarship students have published notes on the readings discussed in the group.

The link to these notes is

<http://ecoarte.info/ecoarte/category/notasbiblio/>



Referências/References



Notas/Notes

Publicações do Ecoarte

Para saber mais sobre nossos projetos e obras, veja as publicações do Ecoarte no link:

<http://ecoarte.info/ecoarte/publicacoes/>

Ecoarte Publications

To learn more about our projects and works, see Ecoarte publications at link:

<http://ecoarte.info/ecoarte/publicacoes/>



Publicações do Ecoarte

Prácticas artísticas

Artistic Practices



Fronteiras Fluidas Fluid Borders/2020

Fronteiras Fluidas é a narrativa de uma experiência de nadar no encontro de três fronteiras políticas (Grécia, Albânia e Macedônia do Norte). Tendo como ponto de partida a cultura do *wild swimming* (nado selvagem) como forma de explorar um lugar, a vídeo arte faz referência a um retorno à infância, ao primitivo, a nossa ancestralidade e à conexão com a natureza. Aqui, no lago Prespa, essas abstratas linhas limítrofes são percebidas com o próprio corpo na água, com o movimento dos braços, com a respiração forte. As fronteiras rabiscadas no mapa são ao mesmo tempo imaginárias e reais, geográficas e políticas, imperceptíveis e determinantes. A água doce do lago – cada ano menos abundante – é uma forma de conexão destes três países separados por um passado de guerras e diferentes histórias.

Artistas

Direção: Karla Brunet

Narração/Imagem: Karla Brunet

Música: Drift – Scott Holmes

Agradecimento

Walking Practices / Walking Art / Walking Bodies

Ana Villas Boas – Geert Vermeire, Triple Borders

performance coletiva

Exibição

• Factors 7.0 - Festival de Arte, Ciência e Tecnologia, Santa Maria, RS Brasil

Fluid Frontiers is the narrative of a swimming experience at the conjunction of three political frontiers (Greece, Albania and North Macedonia). Taking as a starting point the culture of wild swimming as a way of exploring a place, this video art refers to a return to childhood, the primitive, our ancestry and the connection with nature. Here, on Lake Prespa, these abstract boundary lines are perceived with the body in the water, with the movement of the arms, with the strong breathing. The borders scrawled on the map are imaginary and real, geographical and political, imperceptible and determinant. The fresh water in the lake - each year less abundant - is a way of connecting these three countries separated by a past of wars and different histories.

Artists

Directed by Karla Brunet

Narration / Image by Karla Brunet

Music - Drift by Scott Holmes

Acknowledgment

Walking Practices / Walking Art / Walking Bodies

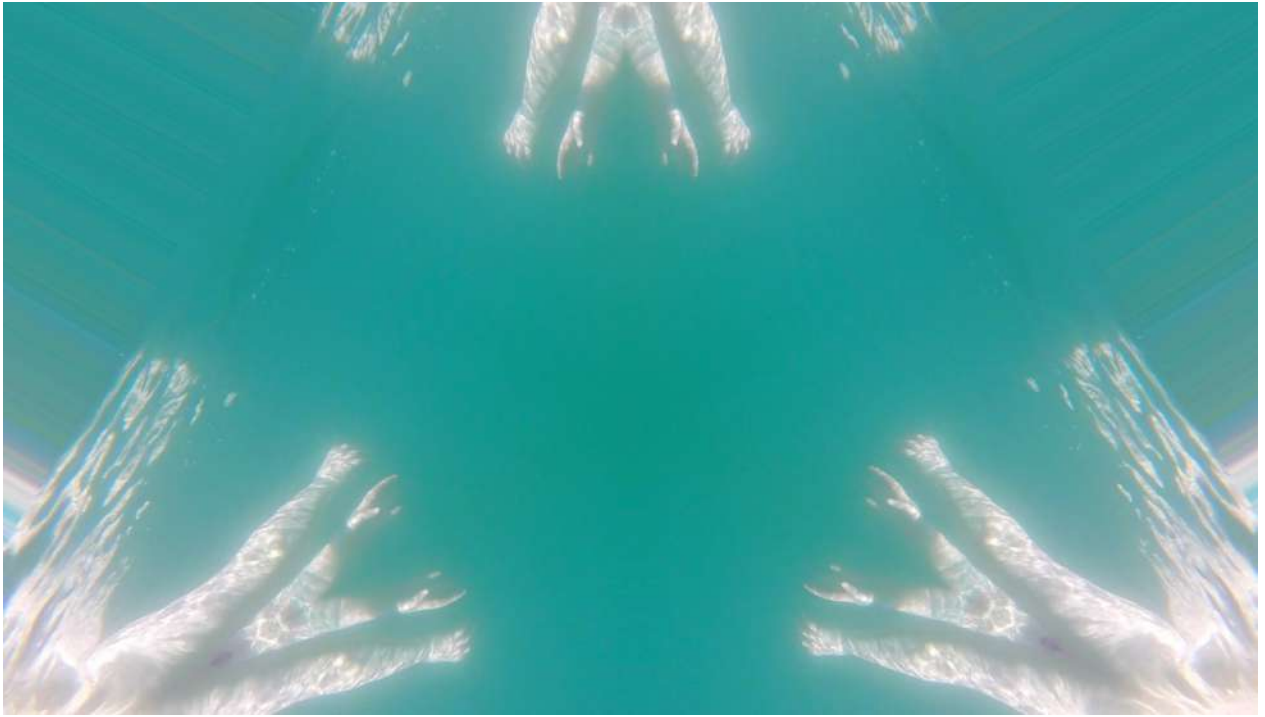
Ana Villas Boas - Geert Vermeire, Triple Borders

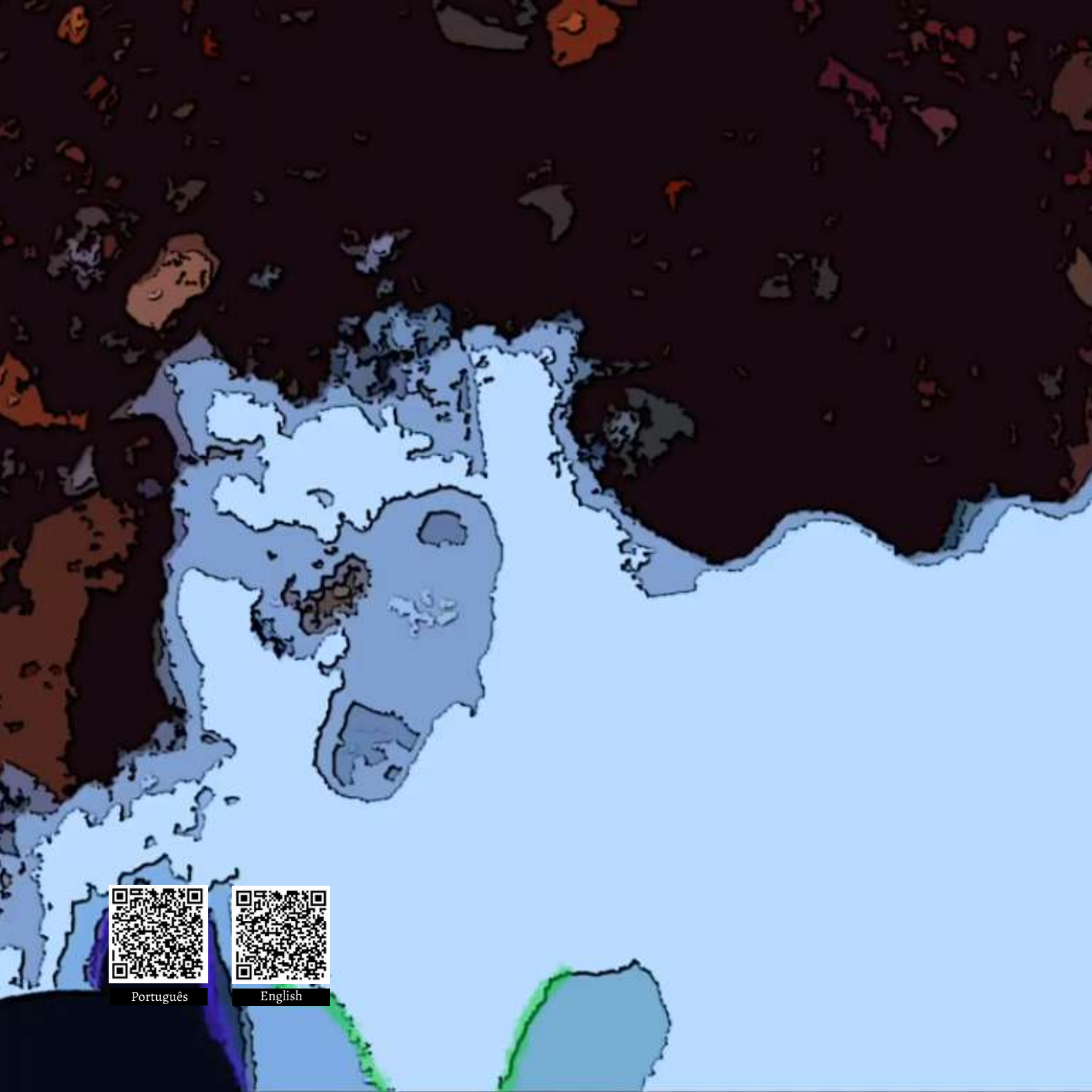
collective performance

Exhibition

• Factors 7.0 - Festival de Arte, Ciência e Tecnologia, Santa Maria, RS Brazil







Português



English

De Gelo e Musgo Of Ice and Moss /2020

É a narrativa audiovisual de uma caminhada no único lugar da terra onde nenhum país pode explorar economicamente, nenhum governo pode proclamar ser o proprietário da terra. E a terra só pode ser usada para fins pacíficos, para pesquisa científica e cooperação científica internacional. Além disso, tem como objetivo a preservação e conservação dos recursos vivos. “De gelo e musgo” é um pequeno vídeo rotoscópico de uma narrativa de caminhadas na Antártica. Trata-se de pisar e sentir esse lugar distante, esse lugar utópico, esse lugar dos sonhos... As caminhadas tratam da preservação ambiental – de gelo, musgo, pinguins – e de um desejo por solidão.

Artistas

Direção: Karla Brunet

Voz/Imagem: Karla Brunet

Música: Clair de Lune – Podington Bear

Agradecimento

Projeto Mephysto / Proantar Nordeste

Exibição

- Intervenções Artísticas - Congresso Virtual UFBA 2020. Salvador, Brasil
- Drifting Bodies / Fluent Spaces
Conference/Meeting, Guimarães, Portugal

It is a narrative of a walk on the only place on earth where no country can economically exploit, no government can proclaim to be the owner of the land. And the land can be only used for peaceful purposes, for scientific research and international scientific cooperation. Additionally, it has the goal of preservation and conservation of living resources. “Of ice and moss” is a rotoscoped short video of a narrative of walks in Antarctica. It is about stepping and feeling this far away place, this utopian place, this dream place... The walks deal with environmental preservation – of ice, moss, penguins – and the eagerness for solitude.

Artists

Directed by: Karla Brunet

Voice/Image: Karla Brunet

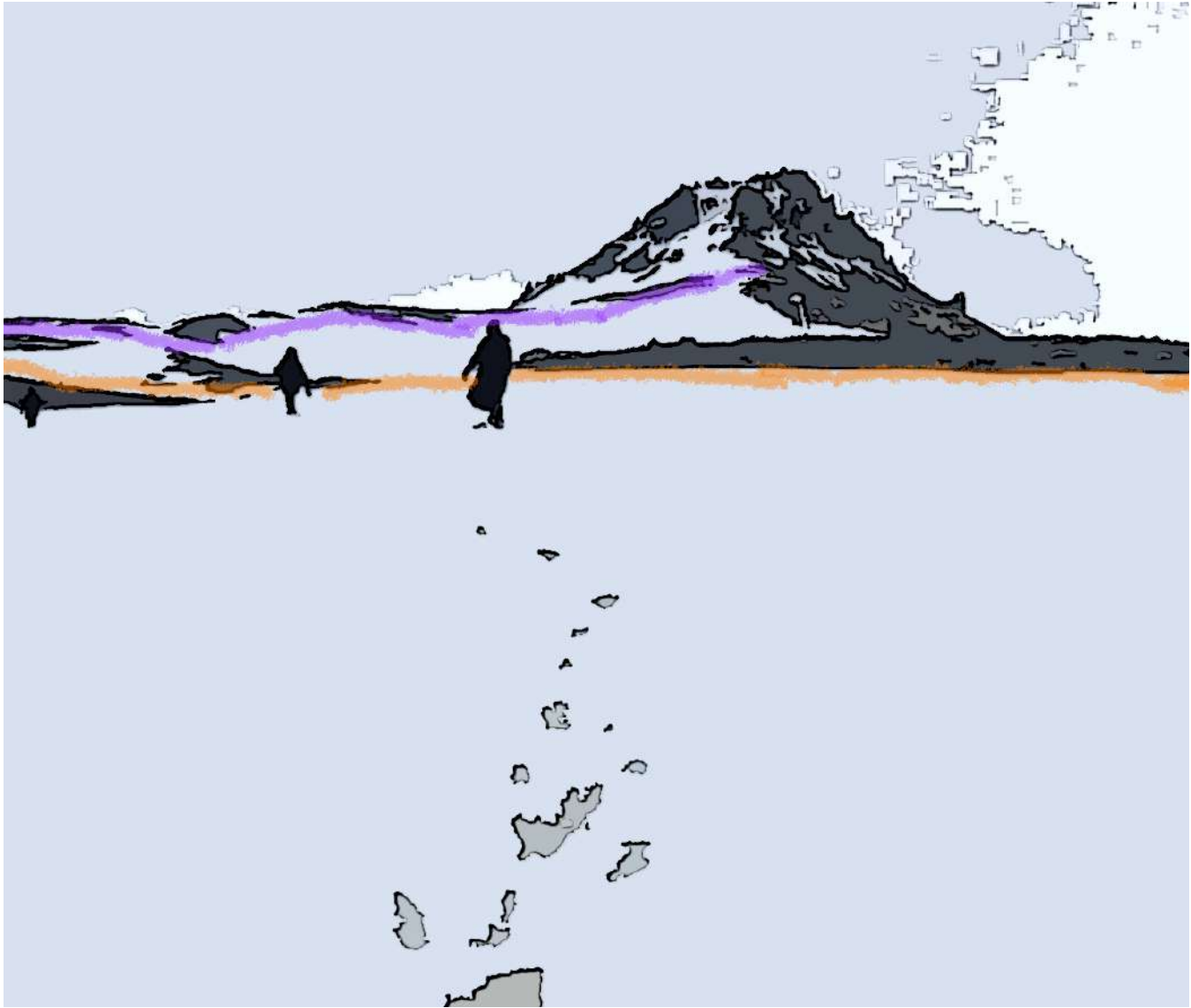
Music: Clair de Lune – Podington Bear

Thanks to

Projeto Mephysto / Proantar Nordeste

Exhibition

- Artistic Interventions - Congresso Virtual UFBA 2020. Salvador, Brazil
- Drifting Bodies / Fluent Spaces
Conference/Meeting, Guimarães, Portugal







Colorindo o Verde Coloring the Green /2019

Colorindo o Verde é uma vídeo arte sobre uma caminhada no parque, um escape do cinza da cidade para o verde da natureza. O contato com as árvores, com a grama, com os pássaros e com o cachorro é revivido frame a frame no momento de pintar/desenhar. Tomando a mesma ideia de desacelerar e repensar o momento, como no Of Mud and Sea, Colorindo o Verde vai além e nos faz refletir sobre a materialidade do vídeo. As caminhadas – parte do projeto Escola Mundo – foram uma maneira de hackear a cidade, de repensar o lugar onde vivemos. E, no momento de desmembrar o vídeo em frames (quadros) impressas para depois juntá-las num novo vídeo, acabamos entendendo melhor a tecnologia, um dos princípios da cultura hacker.

Artistas

Direção: Karla Brunet

Imagem: Ariane Silva, Karla Brunet, Monique Feitosa

Edição: Monique Feitosa

Música: Chad Crouch – Daybreak

Pintura dos Frames: Andressa Melo, Ariane Silva, Fábio Henrique, Júlio Ribeiro, Karla Brunet, Monique Feitosa, Natália Figueiroa, Poliana Linhares, Regina Dantas, Samir Silva

Realização: Escola Mundo e Ecoarte 2019

Exibição

- Seminário Intermediário Conexão Escola-Mundo, CEEP. Salvador, Brasil
- Exposição Panorama II no Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia - 6º Seminário de Artes Digitais de 2020/2021. Belo Horizonte, Brasil

Coloring the Green is a video art about a walk in the park, an escape from the gray of the city to the green of nature. The contact with the trees, the grass, the birds and the dog is relived frame-by-frame when painting/drawing. Taking the same idea of slowing down and rethinking the moment as in Of Mud and Sea, Coloring the Green goes further and makes us reflect on the materiality of the video. The walks - part of the Escola Mundo Project - were a way to hack the city, to rethink the place where we live. And, at the moment of breaking up the video into printed frames in order to paint them and later joining them in a new video, we ended up better understanding the technology, one of the principles of hacker culture.

Artists

Directed by: Karla Brunet

Images by: Ariane Silva, Karla Brunet, Monique Feitosa

Edited by: Monique Feitosa

Music by: Chad Crouch - Daybreak

Frame Paintings by: Andressa Melo, Ariane Silva, Fábio Henrique, Júlio Ribeiro, Karla Brunet, Monique Feitosa, Natalia Figueiroa, Poliana Linhares, Regina Dantas, Samir Silva

Realization: Escola Mundo e Ecoarte 2019

Exhibition

- Seminário Intermediário Conexão Escola-Mundo, CEEP. Salvador, Brazil
- Panorama II Exhibition no Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia - 6º Seminário de Artes Digitais de 2020/2021. Belo Horizonte, Brazil







De Lama e Mar Of Mud and Sea /2019

De lama e mar é um pequeno vídeo rotoscópico de uma narrativa de caminhada na Ilha de Maré, na Baía de Todos os Santos. O vídeo é um resultado introspectivo das caminhadas. O passo a passo é transformado em uma mistura de sentimentos, palavras, desenhos e sons. Cada quadro do vídeo foi exportado, pintado e desenhado para criar este vídeo animado. Sentir o lugar como uma esponja – absorvendo o meio ambiente – era uma forma de perceber a natureza local. Foi uma forma de diminuir a velocidade da vida cotidiana em uma cidade grande. O processo de criação do vídeo – em roscopia – é lento; é também uma forma de desacelerar a velocidade do vídeo (30 quadros por segundo). O processo de ter tempo para pintar, desenhar e escrever em cada quadro, constrói novos pensamentos e revive o tempo lá em uma nova perspectiva. De certa forma, “Of Mud and Sea” é um vídeo sobre a percepção do local e também sobre o tempo – sobre a desaceleração, sobre tomar tempo.

Artistas

Direção/Edição: Karla Brunet
Fotografia/Rotoscopia: Karla Brunet
Música: Sensitivity by Livio Amato

Exibição

- Exposição Internacional no Walking Practice/Walking Art/Walking Bodies. Prespes, Grécia
- III Encontro Entre TELAS. Narrativas de Mídias Eletrônicas. Brasília, Brasil

Of Mud and Sea is a rotoscoping short video of a walking narrative on an island in the northeast of Brazil. The video is an introspective outcome of the walks. Step by step is transformed into a mix of feelings, words, drawings, and sounds. Every frame of the video was exported, painted and drawn separately in order to create this animated video. Sensing the place like a sponge – absorbing the environment – was a form to feel the local nature. It was a form of slowing down the speed of everyday life in a big city. The process of creating a rotoscoping video is slow; it is also a form of decelerating the speed of the video (30 frames per second). The process of taking time to paint, draw and write in each frame, it constructs new thoughts and relives the time there in a new perspective. In a way, “Of Mud and Sea” is a video about sensing the place and also about time – about decelerating, taking time.

Artists

Directed/Edited by: Karla Brunet
Photography/Rotocopy: Karla Brunet
Music: Sensitivity by Livio Amato

Exhibition

- International Exhibition at Walking Practice/Walking Art/Walking Bodies. Prespes, Greece
- III Encontro Entre TELAS. Narrativas de Mídias Eletrônicas. Brasília, Brazil







Amazonas. A história de um rio Amazon Amazon. A river story/2019

"Amazonas. A História de um Rio" é uma cartografia audiovisual afetiva. É uma coleção de vídeos curtos, documentação, visualização de dados, whiteboard, rotoscopia, crítica ambiental e clipes de texto que criam uma narrativa audiovisual geolocalizada do rio Amazonas. O enredo dessa narrativa mapeada em vídeo foi a primeira expedição de canoa havaiana ao longo do rio Amazonas, de Santarém a Belém. Foram quase 1000 km de remo neste grande e misterioso rio. Umidade, calor, mosquitos, cansaço fizeram parte da grandeza dessa experiência de 11 dias para sentir o maior rio do mundo com nossos próprios corpos.

"Amazonas. A História de um Rio" tenta recriar essa experiência vivida durante a expedição e reúne sentimentos que temos sobre o rio com um pensamento crítico sobre o desmatamento, piratas, situação da população indígena e dados da Amazônia.

Artistas

Conceito e Direção: Karla Brunet

Mapa e Programação: Karla Brunet

Edição de Vídeo: Monique Feitosa e Karla Brunet

Fotografia: Karla Brunet

Rotoscopia: Andressa Melo, Ariane Silva e Karla Brunet

Imagem e Desenho Whiteboard: Ariane Silva e Gilberto Pinheiro

Pesquisa de dados Amazônia: Gilberto Pinheiro e Monique Feitosa

Legendagem: Gilberto Pinheiro e Ariane Silva

Tradução: Karla Brunet

"Amazonas - A River Story" is a sensitive audiovisual cartography. It is a collection of short videos, documentation, data visualization, whiteboard, rotoscoping, environmental criticism and text clips that create a geo-located audiovisual narrative of the Amazon River. The plot of this mapped video narrative was the first outrigger canoe expedition along the Amazon River, from Santarém to Belém. There were almost 1000 km of paddling on this large and mysterious river. Humidity, heat, mosquitoes, tiredness were part of the greatness of this 11-day experience to feel the largest river in the world with our own bodies.

Amazonas - A River Story tries to recreate this experience lived during the expedition and brings together feelings we have about the river with a critical thinking about deforestation, pirates, the situation of the indigenous population and data from the Amazon.

Artists

Concept and directed by: Karla Brunet

Mapping and coding: Karla Brunet

Video editing: Monique Feitosa and Karla Brunet

Photography: Karla Brunet

Rotoscoping: Andressa Melo, Ariane Silva and Karla Brunet

Image and drawing Whiteboard: Ariane Silva and Gilberto Pinheiro

Amazon data research: Gilberto Pinheiro and Monique Feitosa

Subtitles: Gilberto Pinheiro and Ariane Silva

Translation: Karla Brunet

Músicas/Trilhas sonoras do Free Music Archive

Alan piljak - Flying away
Bio Unit - Take Your Time
Blue Dot Sessions - Cicle DR Valga
Blue Dot Sessions - Kovd
Blue Dot Sessions - Pedalrider
Blue Dot Sessions- Three_Stories
Chad Crouch - Western Grebe
Dee Yan Key - Assembly line work
Kai Engel - Fryeri
Ketsa - days at sea
Lobo Loco - Fly of the Brants A (ID 950)
Scott Holmes - Happy Ending
Scott Holmes - Positive and Fun
Sons do Freesound
Carloscarty dizi - flute 02
Felix blume - forest at night crickets cicadas and insects in the sian ka an biosphere reserve
Inspectorj - chainsaw moderately distant a
Ivolipa - chainsaw 3
Kvgarlic - lakewavesoct25th2015
Vonora cuckoo - the nightingale duet

Exibição

- Video Vortex #12. Spazju Kreattiv - Malta's Centre for Creativity. Valetta, Malta
- Mostra do III Congresso Latino-Americano de Ecologia Política. Salvador, Brasil

Music/Soundtracks from Free Music Archive

Alan piljak - Flying away
Bio Unit - Take Your Time
Blue Dot Sessions - Cicle DR Valga
Blue Dot Sessions - Kovd
Blue Dot Sessions - Pedalrider
Blue Dot Sessions- Three_Stories
Chad Crouch - Western Grebe
Dee Yan Key - Assembly line work
Kai Engel - Fryeri
Ketsa - days at sea
Lobo Loco - Fly of the Brants A (ID 950)
Scott Holmes - Happy Ending
Scott Holmes - Positive and Fun
Sounds from Freesound
Carloscarty dizi - flute 02
Felix blume - forest at night crickets cicadas and insects in the sian ka an biosphere reserve
Inspectorj - chainsaw moderately distant a
Ivolipa - chainsaw 3
Kvgarlic - lakewavesoct25th2015
Vonora cuckoo - the nightingale duet

Exhibition

- Video Vortex #12. Spazju Kreattiv - Malta's Centre for Creativity. Valetta, Malta
- Mostra do III Congresso Latino-Americano de Ecologia Política. Salvador, Brazil



Map Overview Back To Beginning ↶

AMAZON - A RIVER STORY

"Amazon - A River Story" is an affectional audiovisual cartography developed by the group Ecoarte / UFBA. It is a collection of small stories recorded on a outrigger canoe expedition along the Amazon River from Santarém to Belém.

Start Exploring



Atravessar Pass through/2018

O ser para experimentar as coisas, no sentido de se deixar tocar, atravessar, precisa se expor, ir, sentir. Isso me fez pensar em toda essa vivência em Ilha de Maré, todas as sensações, toques e atravessamentos vividos nessas duas caminhadas. Foi uma travessia literal, sensitiva, lúdica, interna. Dois mundos imergindo juntos e somando experiências. Duas realidades construindo uma terceira, mais maleável e encharcada por vivências, aprendizados e interações. Caminhar é mais do que um processo físico, é um processo de conhecimento, pessoal e externo, é um processo visual, olfativo, tátil, auditivo. Essa experiência foi um aporte em mares desconhecidos, foi uma travessia para fora da zona de conforto. Pensando nisso, resolvi fazer um vídeo documental para não esquecer todas essas sensações e trocas, para revisitá-las sempre que possível.

Artistas

Direção/Edição: Monique Feitosa

Imagem: Karla Brunet e Monique Feitosa

Música: Madame Rose Sélavy – Mundo Livre

Exibição

- Mostra Artística na Escola Municipal Ilha de Maré. Salvador, Brasil

The being in order to experience things, in the sense of allowing itself to be touched, crossed, needs to be exposed, to go, to feel. This made me think about all this experience in Ilha de Maré, all the sensations, touches and crossings experienced in these two walks. It was a literal, sensitive, playful, and internal crossing. Two worlds immersing together and adding experiences. Two realities building a third, more malleable and soaked by experiences, learning and interactions. Walking is more than a physical process, it is a process of knowledge, personal and external, it is a visual, olfactory, tactile, auditory process. This experience was a contribution in unknown seas; it was a crossing out of the comfort zone. Thinking about it, I decided to make a documentary video so as not to forget all these sensations and exchanges, to revisit them whenever possible.

Artists

Directed / Edited by: Monique Feitosa

Images: Karla Brunet and Monique Feitosa

Music: Madame Rose Sélavy - Mundo Livre

Exhibition

- Artistic Show at the Ilha de Maré Municipal School. Salvador, Brazil







Emaranhados Tangles/2018

Praticar a caminhada dá ao artista variadas formas de produzir arte. O próprio ato de caminhar pode ser essa obra artística, um desenho, foto, vídeo, ou um bordado que foi a forma que escolhi para expressar os efeitos da caminhada em mim. Ao participar da ACCS “A Arte de Caminhar”, que teve como um dos objetivos explorar os diversos significados que a caminhada pode ter, as diferentes formas de caminhar e sua relação com a arte, pude experimentar de perto as boas sensações que o caminhar proporciona. Caminhar pela Ilha de Maré foi uma experiência sem igual, resgatou lembranças da minha infância, propiciou inúmeras emoções, me permitiu conhecer diferentes pessoas, ouvir suas histórias e eternizar momentos através de fotografias. Até mesmo a exaustão corporal, o suor que derramei eram provas da caminhada, eram marcas deixadas pelo caminhar.

Escolhi como produção artística intervir nas fotografias da caminhada através do bordado, utilizando linha e agulha, criei novos elementos nas fotos, preenchendo vazios, acrescentando novas formas e criando novas relações. Nomeei a produção de “Emaranhados” por me remeter a algo envolto por fios, sem ordem definida, que é exatamente minha intenção ao bordar as fotos, envolvê-las pela linha alterando aquele momento e criando novos significados.

Artista

Fotografias e bordado: Andressa Melo

The act of walking gives the artist several ways to produce art, the walk itself can be that artistic work, a drawing, photo, video, or embroidery that was the way I chose to express the effects of walking on me. By participating in the ACCS “The Art of Walking”, which had as one of its objectives to explore the different meanings that a walk can have, the different ways of walking and its relationship with art, I was able to experience up close the good sensations that walking provides. Walking through Ilha de Maré was an unparalleled experience, it brought back memories of my childhood, it provided countless emotions, and it allowed me to meet different people, hear their stories and immortalize moments through photographs. Even bodily exhaustion, the sweat I shed was evidence of walking, marks left by it.

I chose as an artistic production to intervene in the photographs of the walk through embroidery, using thread and needle I created new elements in the photos, filling in gaps, adding new forms and creating new relationships. I named the production “Tangles” for referring to something wrapped in threads, in no defined order, which is exactly my intention when embroidering the photos, wrapping them around the line, changing that moment and creating new meanings.

Artist

Photographs and embroidery: Andressa Melo

Exibição

• Mostra Artística na Escola Municipal Ilha de Maré.
Salvador, Brasil

Exhibition

• Artistic Show at the Ilha de Maré Municipal School.
Salvador, Brazil







Exposição Viagens Errantes Errant Travels Exhibition /2018

Viagens Errantes é uma exposição sobre o viajar, o perder-se em lugares desconhecidos, o contemplar a natureza, o caminhar por terrenos incertos, o aventurar-se. Acredito que viagem seja meu maior vício. Desde criança tenho uma grande paixão por viagens. Sempre que pude, gastei todas minhas economias em viagens... com ou sem dinheiro, percorri o mundo. Viajei de mochila, de bike, a pé, de canoa, de barco a vela, como courier para não pagar a passagem aérea... Descobri que não precisamos de muito para ser felizes, só o que cabe numa mochila ou no alforje da bike é o suficiente. Já percorri os 5 continentes, tive a oportunidade de conhecer 63 países. Nessa exposição, vocês podem ver um pouquinho dessa minha paixão.

Nas paredes, emolduradas, estão imagens de lugares, paisagens que me marcaram de alguma forma, lugares que me conquistaram. Não sou das que conquistam lugares, eles é que me conquistam. Cada lugar que visitei, fica guardado comigo com um carinho especial. Toda vez que escuto notícias ou catástrofes desses lugares, sinto como se fosse com meus parentes.

As pessoas que conheci pelo caminho ou que viajaram comigo, estão nas telas digitais, são móveis, orgânicas, elas vêm e vão... Aparecem, desaparecem e reaparecem. São encontros de viagem, os melhores amigos durante 24h ou por uma semana. Depois, cada um segue sua vida. Tem pessoas que conheci viajando que tenho

Errant Travels is an exhibition about traveling, getting lost in unknown places, contemplating nature, walking through uncertain terrain, and adventuring. I believe travel is my biggest addiction. Since I was a child I have had a great passion for travel. Whenever I could, I spent all my savings on travels... with or without money, I traveled the world. I traveled by backpack, by bike, on foot, by canoe, sailing, as a courier so I didn't pay the airfare... I discovered that we don't need much to be happy, the only thing that fits in a backpack or saddlebag on the bike is enough. I've already covered 5 continents, I had the opportunity to visit 63 countries. In this exhibition, you can see a little bit of my passion.

On the walls, framed, are images of places, landscapes that somehow marked me, places that conquered me. I'm not one of those who conquer places, they are the ones who conquer me. Every place I visited is kept in me with a special affection. Every time I hear news or catastrophes from these places, I feel like it's with my relatives.

The people I met along the way or who traveled with me are on digital screens, they are mobile, organic, they come and go... They appear, disappear and reappear. They are travel meetings, best friends for 24 hours or for a week. Afterwards, each one goes on with his or her life. There are people I met traveling that I've been in contact with for over 20 years. The bonds during a trip are short but intense.

contato faz mais de 20 anos. Os laços durante uma viagem são curtos mas intensos. Já tive apuros em viagens e sempre apareceu um total desconhecido que me ajudou. Viagem proporciona isso. Vemos que a vida vale a pena.

Para mim, viajar é sair da zona de conforto, experimentar o diferente, o perder-se. É ter medo, é se sentir sozinha, é estar aberta a novas experiências. É, ao mesmo tempo, sentir-se forte. Fiz viagens sozinha que nem eu sabia que era capaz de fazer. Olho para trás e penso, que corajosa que era... Na verdade, a viagem nos faz ser mais corajosas e é disso que precisamos no mundo: de pessoas que não se fecham pelo medo ou perigo. Precisamos de pessoas corajosas. Corajosas para mostrar que mulheres também podem, corajosas para mostrar que existem diferentes estilos de vida, de formas de ser, corajosas para arriscar, para aventurar-se. Portanto, desejo muita viagem a todos. Viagens imaginárias e físicas.

Artista

Karla Brunet

Exibição

• Saladearte Cinema da UFBA. Salvador, Brasil

I've had trouble traveling and there was always a total stranger who helped me. Travel provides that. We see that life is worth it.

For me, traveling is leaving the comfort zone, experiencing what is different, getting lost. It's being afraid, it's feeling lonely, it's being open to new experiences. It is, at the same time, feeling strong. I took trips alone that I didn't even know I was capable of. I look back and think, how brave I was... In fact, the trip makes us more courageous and that's what we need in the world: people who don't shut themselves down because of fear or danger. We need brave people. Brave to show that women can too, brave to show that there are different lifestyles, ways of being, brave to take risks, to venture out. So, I wish you all a lot of travel. Imaginary and physical journeys.

Artist

Karla Brunet

Exhibition

• Saladearte Cinema at UFBA. Salvador, Brazil





Jogo de tabuleiro Descaminhar Board Game Wander /2018

Descaminhar é um jogo de tabuleiro artístico baseado na cidade de Salvador. Em Descaminhar, os jogadores percorrem a cidade, conhecendo seus pontos turísticos, locais históricos e histórias dos moradores locais. O tabuleiro é composto por módulos que são bairros e pontos característicos de Salvador, o tabuleiro é modular e montado no andamento da partida. O objetivo central do jogo é o desbloqueio de módulos, para desbloquear os jogadores que cumprem uma série de desafios na partida. A partida se inicia com uma carta de narrativa, que conta uma breve história sobre algo de Salvador, esse relato inicial insere e situa os jogadores na partida. Na carta de narrativa também vem a condição de vitória do jogo, ou seja, o que os participantes precisam fazer para ganhar, essa condição de vitória pode ser desbloquear um módulo específico (por exemplo ir até o bairro Itapuã) ou desbloquear módulos com características semelhantes (por exemplo módulos que tem mar aberto).

O jogo é colaborativo-competitivo, ou seja, todos os jogadores jogam em conjunto e para que um ganhe todos têm que ganhar. Cada jogador traça sua estratégia individual, mas, de forma que pensem no bem maior de todos. Por ser um jogo colaborativo, incentiva as pessoas a pensarem o coletivo e trabalharem juntos para vencer. Os elementos do jogo são: carta de narrativa, carta de itens, carta de desafios, carta de eventos, tabuleiro, manual e os itens em 3D.

Descaminhar (Wander) is an artistic board game based in the city of Salvador. In Descaminhar, players roam the city, getting to know its sights, historical sites, and stories of local residents. The board is composed of modules that are neighborhoods and characteristic points of Salvador; the board is modular and assembled during the game. The main objective of the game is to unlock modules, to unlock players and fulfill a series of challenges in the match. The match starts with a narrative card, which tells a brief story about something from Salvador, this initial account inserts and situates the players in the match. The narrative card also includes the game's victory condition, that is, what the participants need to do to win, this victory condition can be unlocking a specific module (for example, going to the Itapuã neighborhood) or unlocking modules with similar characteristics (for example modules that have open sea).

The game is collaborative-competitive, that is, all players play together so that one wins, everyone has to win, each player outlines their individual strategy, but in a way that they think about the greatest good of all. Because it is a collaborative game, it encourages people to think collectively and work together to win. The elements of the game are narrative card, item card, challenge card, event card, board, manual and 3D items.

As cartas de habilidades ou itens, são os “poderes” dos jogadores, essas habilidades são divididas em quatro categorias: Movimento, Controle, Cooperação e Clarividência, as categorias são atreladas a habilidade que o jogador recebe. Cada participante no início da partida ganha uma habilidade específica, essas variam entre conseguir se mover mais rápido por mais casas, conseguir mudar uma barreira de lugar etc.

Descaminhar foi criado de forma colaborativa entre professores e alunos da UFBA e UNIFACS, o jogo está disponível para download de forma gratuita no site <http://descaminhar.ecoarte.info/>, todas as cartas e módulos foram feitos no tamanho de uma folha A4 para que fosse possível imprimir numa impressora comum, possibilitando o acesso de todos. As peças em 3D também estão disponíveis para download, mas, caso a pessoa/escola não tenha impressora 3D, pode imprimir as fichas com ícones relacionados aos itens e colar em plaquinhas. No site do Descaminhar temos Game Design Document (GDD), um documento que explica a mecânica do jogo para que ele possa ser recriado em outro local.

Artistas

Coordenação geral e artística: Karla Brunet
Produção e documentação: Andressa Melo
Curadoria Design: Daniel Marques
Curadoria de Game: Thiago Araújo

The skill cards or items are the "powers" of the players, these skills are divided into four categories: Movement, Control, Cooperation, and Clairvoyance, the categories are linked to the skill that the player receives. Each participant at the start of the game gains a specific skill that varies between being able to move faster through more houses, being able to change a barrier of place, etc.

Descaminhar was created collaboratively between professors and students from UFBA and UNIFACS, the game is available for free download at <http://descaminhar.ecoarte.info/>, all letters and modules were made in the size of an A4 sheet so that it was possible to print on a common printer, allowing everyone access. The 3D pieces are also available for download, but if the person/school does not have a 3D printer, they can print the cards with icons related to the items and paste them into small plates. On the website of Descaminhar we have a Game Design Document (GDD), a document that explains the mechanics of the game so that it can be recreated in another location.

Artists

Concept and artistic coordination: Karla Brunet
Production and documentation: Andressa Melo
Design Consulting: Daniel Marques
Game Consulting: Thiago Araújo

Design do tabuleiro: Cida Matos
Revisão de textos: Iara Crepaldi
Programação do site: Ingrid Rodrigues
Impressões 3D: Camila Sá Barros
Design das peças 3d: Jéssica Dias
Discussões com: Silvia Caldeira/IHAC, Felipe Calazans Thomaz/ UNEB e Paolo Bruni. E alunos da Unifacs, Uneb e Ihac: Thiago Sá, Aisha Costa, Irailson Fateixa, Murilo Gregório, Eric Freitas, Jeferson Pinho, Caroline Bomfim, Isadora Furlan, Allan Pimentel, Paula Garcia, Alex Igbo, Franklin Dias, Lais Dantas.

Exibição

- 24th International Symposium on Electronic Art. Durban, África do Sul
- Simpósio Internacional Arte na Educação Básica. Salvador, Brasil
- I Seminário Internacional Escola-Mundo. Florianópolis, Brasil

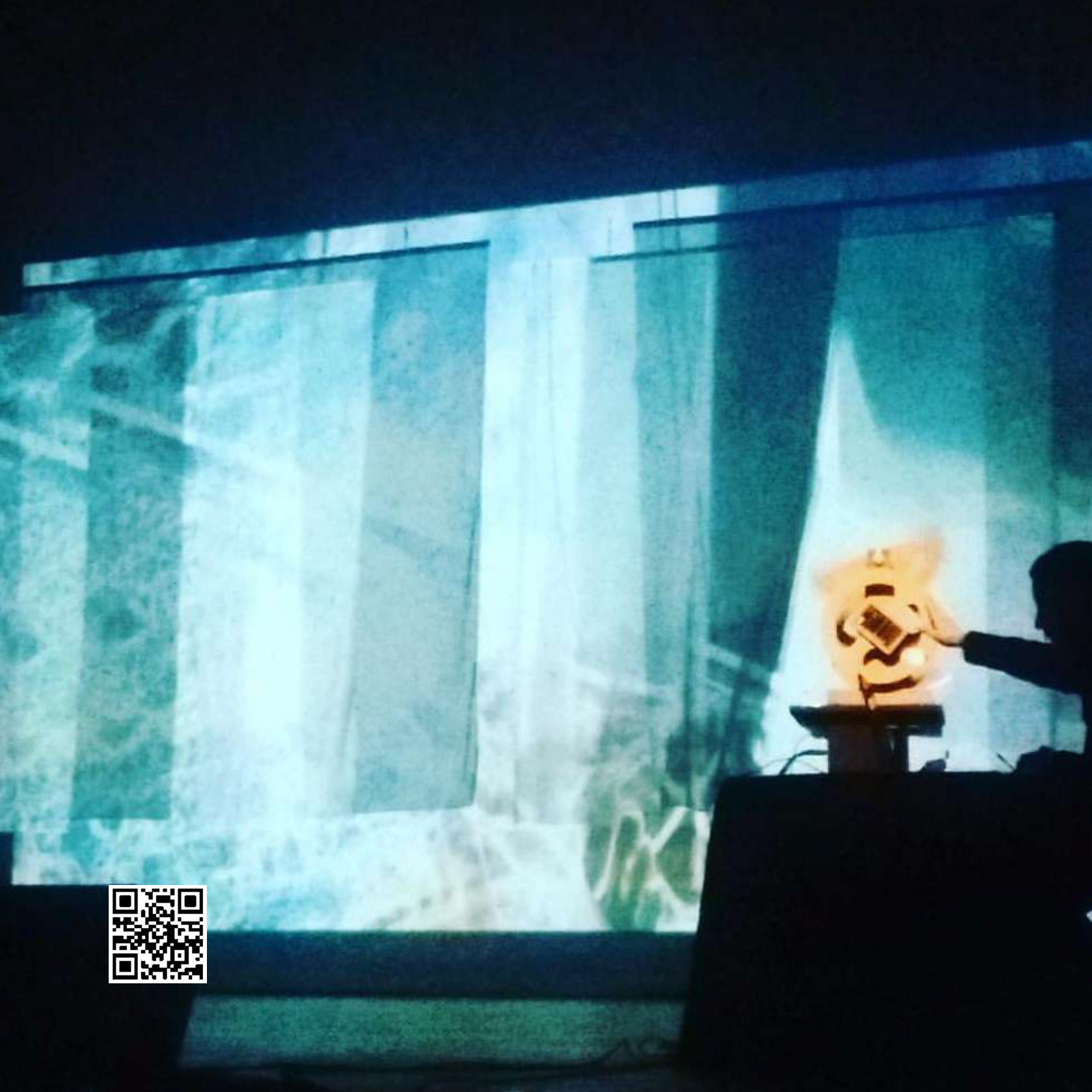
Board design: Cida Matos
Proofreading: Iara Crepaldi
Website programming: Ingrid Rodrigues
3D Printing: Camila Sá Barros
Design of 3d pieces: Jessica Dias
Discussions with: Silvia Caldeira / IHAC, Felipe Calazans Thomaz / UNEB and Paolo Bruni. And Unifacs, Uneb and Ihac students: Thiago Sá, Aisha Costa, Irailson Fateixa, Murilo Gregório, Eric Freitas, Jeferson Pinho, Caroline Bomfim, Isadora Furlan, Allan Pimentel, Paula Garcia, Alex Igbo, Franklin Dias, Lais Dantas.

Exhibition

- 24th International Symposium on Electronic Art. Durban, South Africa
- Simpósio Internacional Arte na Educação Básica. Salvador, Brazil
- I Seminário Internacional Escola-Mundo. Florianópolis, Brazil







WanderingScapes WanderingScapes/2017

WanderingScapes é uma performance audiovisual sobre viagens na natureza. É um vagar em diferentes paisagens – paisagem urbana, paisagem concreta, paisagem aérea, paisagem ribeirinha, paisagem marítima, paisagem aquática, paisagem de neve ... É ir a viagens de campo de imersões na natureza e trazer de volta uma variedade de vídeos e sons. Esta performance audiovisual é o resultado da experiência vivida em diferentes ambientes. É irregular, enferrujada, barulhenta, pois a experiência não pode ser (re)vivida. É executada com movimentos corporais simples, instrumentos e objetos criados por nós.

Neste projeto, há o interesse em explorar estímulos e respostas para além da referência puramente visual do interator, ou seja, além de usar apenas uma câmera como sensor, a ideia é criar uma espécie de linguagem sinestésica. Dentre as técnicas e ferramentas utilizadas para a criação deste trabalho temos a captura de movimento, aprendizado de máquina, síntese e processamento digital de som e imagem, em conexão com sensores ou interfaces espalhados no espaço. Essas configurações permitem diferentes níveis de automação na operação dos componentes tecnológicos da obra, e detalham a quantidade e qualidade das informações capturadas. Por meio de interfaces gestuais e dispositivos como wiimotes, leap sensor, webcam e controladores midi, podemos manipular connect these devices to get data diretamente o material audiovisual e compartilhar o controle da performance entre os

WanderingScapes is an audiovisual performance about journeys in nature. It is wandering on different -scapes such as landscape, cityscape, townscape, roofscape; riverscape, seascape, waterscape, snowscape... It is going into field trips as nature immersions and bringing back a miscellaneous of videos and sounds. This audiovisual performance is the outcome of the lived experience in different environments. It is glitched, rusted, noisy as the experience cannot be (re)lived. It is performed with simple body movements, instruments and objects created by us.

In this project, there is an interest in exploring stimuli and responses beyond the purely visual reference of the interactor, that is, besides using just a camera as a sensor; the idea is to create a kind of synesthetic language. Among the techniques and tools used for the creation of this artwork we have motion capture, machine learning, synthesis and digital processing of sound and image, in connection with sensors or interfaces spread in the space. These configurations allow different levels of automation in the operation of the technological components of the work, and to detail the quantity and quality of the information captured. Through gestural interfaces and devices such as wiimotes, leap sensor, webcam and midi controllers; we can directly manipulate the audiovisual material and share the control of the performance between the computers and the performers.

computadores e os performers. Além disso, com o uso de ferramentas de programação como Pure Data, Processing, Wekinator, Osculator e o protocolo OSC, nós conectamos esses dispositivos para obter dados do corpo e seus movimentos para criar mapeamentos aos parâmetros audiovisuais. Girar, rolar, levantar, avançar ou recuar são algumas das ações utilizadas para a criação dos resultados audiovisuais durante a performance.

Em WanderingScapes misturamos os movimentos do corpo ao entrar na imersão na natureza com os movimentos da própria performance audiovisual. Os vídeos e sons coletados durante viagens imersivas em campo, caminhando, pedalando e velejando em diferentes paisagens – praias desertas, mar aberto, florestas, parques – nos trazem de volta à natureza. Nesta performance audiovisual, utilizamos movimentos simples dos braços e parte superior do corpo como uma alusão aos movimentos do corpo, que nos levaram ao contacto com a natureza. Ele forma uma dança simples dos braços no ar, usando sensores e misturando imagens e sons para recriar uma versão revisada da experiência da natureza.

Artistas:

Conceito e visuais: Karla Brunet

Código, escultura e áudio: Enrique Franco Lizarazo

Exibição

• 16º Festival Internacional de la Imagen/ISEA 2017.
Teatro Los Fundadores. Manizales, Colômbia

Also, with the use of programming tools such as Pure Data, Processing, Wekinator, Osculator, and the OSC protocol, we could from the body and its movements in order to create mappings to audiovisual parameters. Rotations, roll, lift, move forward or backwards are some of the actions used for creating the audiovisual results during the performance.

In WanderingScapes we mixed the movements of the body on going into immersion in nature with the movements of the actual audiovisual performance. The videos and sounds collected during immersive field trips walking, cycling and sailing in different landscapes – deserted beaches, open ocean, forests, parks – bring us back to nature. In this AV Performance, we use simple movements of the arms and upper body as an allusion to the movements of the body, which took us to the contact with nature. It forms a simple dance of the arms on air, using sensors and mixing images and sounds to recreate a revised version of the nature experience.

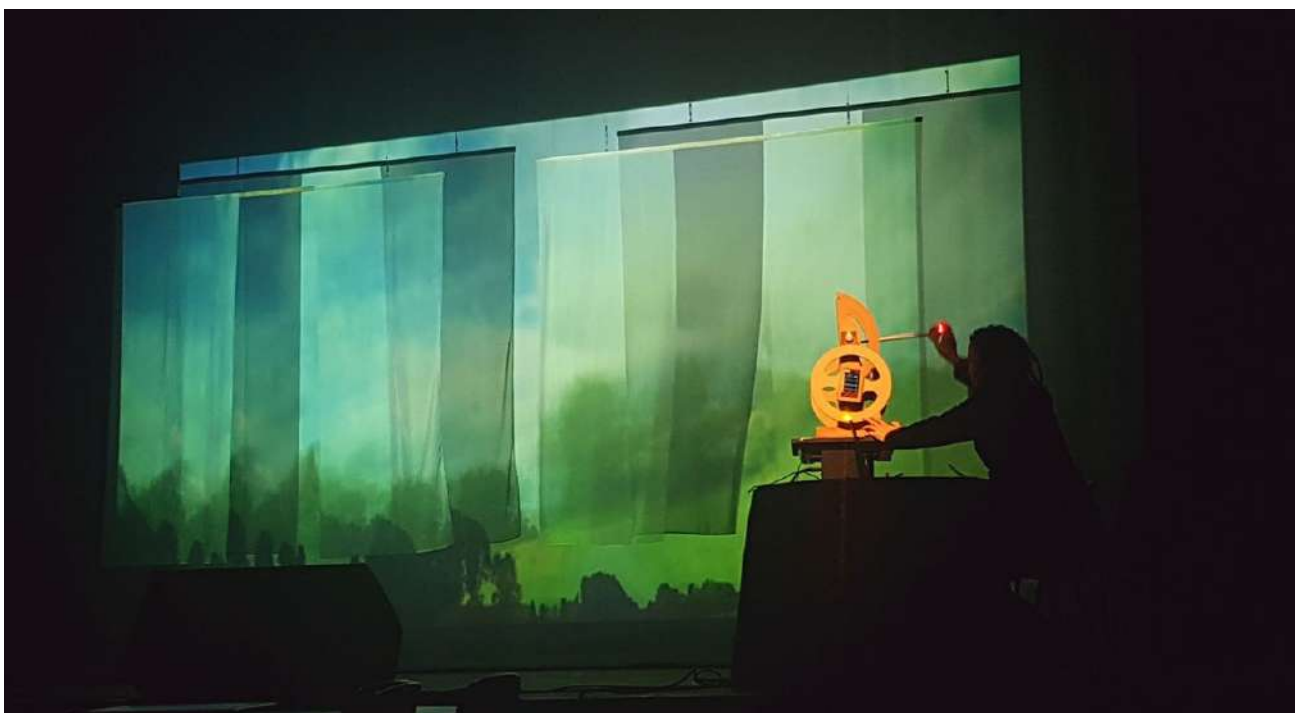
Artists:

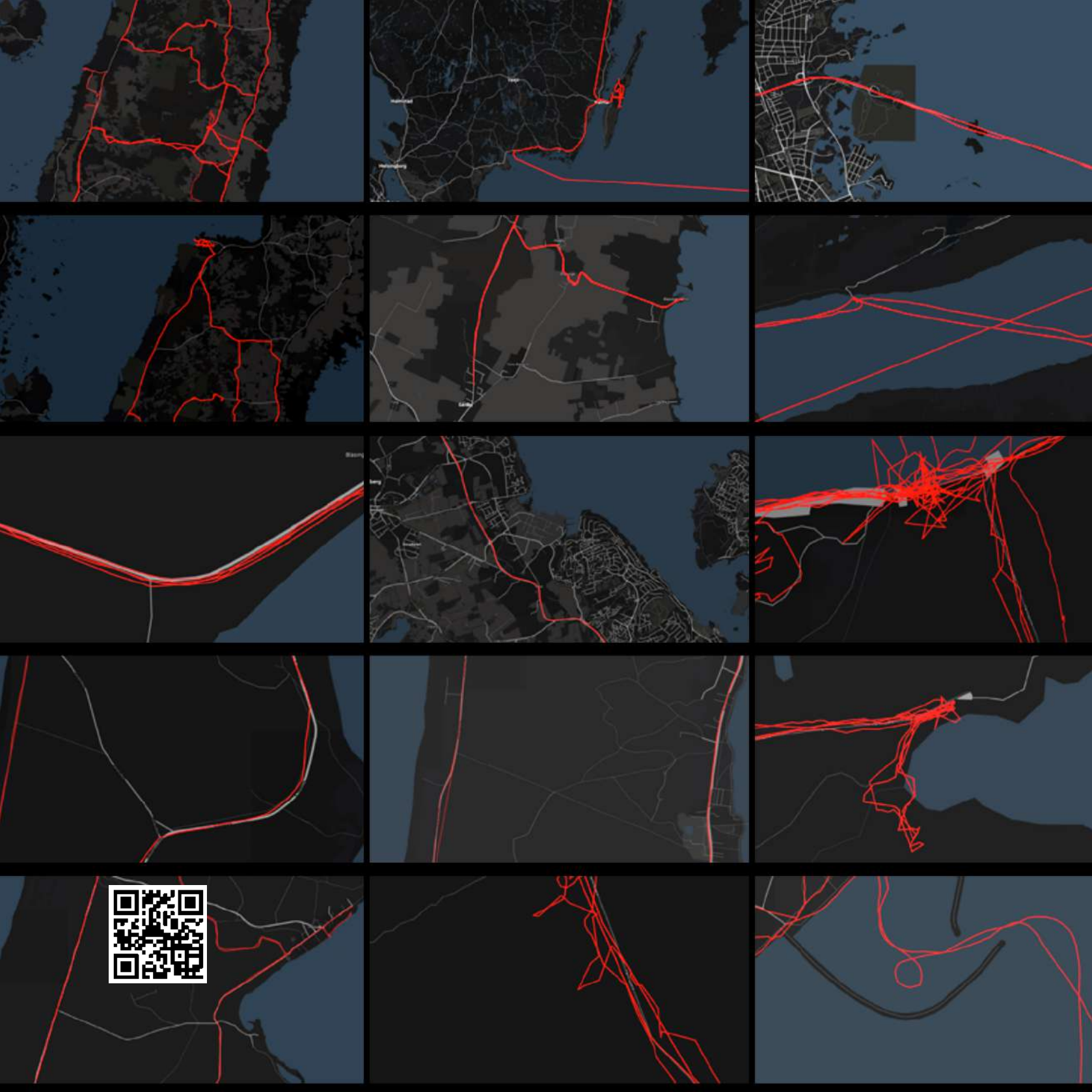
Concept and visuals: Karla Brunet

Code, sculpture and audio: Enrique Franco Lizarazo

Exhibition

• 16º Festival Internacional de la Imagen/ISEA 2017.
Teatro Los Fundadores. Manizales, Colombia





Mapped Marine Time Mapped Marine Time /2017

Viajar no mar pode distorcer nossa percepção de tempo. Ir de um lugar para outro ou simplesmente aproveitar a água pode ser uma maneira de repensar as experiências, a própria vida e a maneira de lidar com o tempo e as mudanças. “Mapped Marine Time” é um projeto sobre as mudanças pessoais e ambientais, a percepção do tempo, a localização e afinidade paisagística.

Joan Fontcuberta disse que hoje em dia passamos mais tempo fazendo fotos do que olhando para elas. Com isso em mente, passei algum tempo olhando arquivos antigos e decidi produzir uma obra de arte com base no material que coletei em 2011 na M.A.R.I.N. (Media Art Research Interdisciplinary Network), uma residência artística no mar do Norte e Báltico, organizado por Tapio Makela.

A ideia deste projeto era criar um mapeamento de como as pessoas percebem o mar e as mudanças temporais em três lugares diferentes (i/o/lab em Flørli / Stavanger, Noruega, Kultivator, em Öland, Suécia e Nida Art Colony em Nida, Lituânia). Ao colecionar histórias de pessoas que vivem do mar, como pescadores, trabalhadores da plataforma, marinheiros, guias de turismo, ONGs, pesquisadores, etc., criei uma cartografia que apresenta as mudanças do tempo no mar, como é sentida e criada de forma pessoal e espacial. É sobre a perspectiva e ponto de vista deles e, também, sobre minha identidade lá. Como uma mulher sul-americana percebeu o mar do hemisfério norte.

Traveling on the sea can distort our perception of time. Moving from one place to another, a trip or simply enjoying the water can be a way to rethink experiences, life itself and the way to deal with time and change. “Mapped Marine Time” is a project about personal and environmental changes, the perception and knowledge of time, location and landscape affinity.

Joan Fontcuberta said that nowadays we spend more time doing photos than looking at them. With that in mind, I spent some time looking at old archives and decided to produce an artwork based on the material I had from 2011 M.A.R.I.N. (Media Art Research Interdisciplinary Network), an art residency on the North and Baltic Sea organized by Tapio Makela.

The idea of this project was to create a map of how people perceive the sea and the temporal changes in three different places (i/o/lab in Flørli/Stavanger, Norway, Kultivator, in Öland, Sweden, and Nida Art Colony in Nida, Lithuania). By collecting stories of people who live out of the sea, such as fishers, platform workers, sailors, tourism related workers, NGOs, researchers, etc, I created a cartography that presents time chances, how it is sensed and created on a personal and spatial level. It's about their perspective and about my point of view, my identity there. As a South American woman perceived the northern hemisphere sea.

Durante a residência artística, criei um caderno on-line (<http://ecoarte.info/marinetime/>) da experiência nestes 3 locais. Agora, depois de alguns anos, decidi construir um mapa fragmentado do local e das experiências vividas ali. Convidei Ingrid Rodrigues a criar o “Mapped Marine Time” junto comigo. É um mosaico de mapas de 30 peças que investiga padrões espaciais, mudanças no tempo e interações com as problemáticas ambientais. É a intenção combinar diferentes fontes de informação – pensamentos pessoais, entrevistas, áudio, vídeos, fotos, slideshows – para desenvolver um sistema de informação geográfica pessoal que permita a diferentes usuários explorar os detalhes e complexidades deste território e seus problemas humanos e ambientais.

Marine Time Mapeado é um mapa interativo com interface intuitiva. É uma fusão de pontos de vista das pessoas locais e minha cartografia subjetiva onde pescadores, gerentes, cientistas, artistas e turistas podem apresentar seu senso do lugar, do tempo e do panorama. Aqui proponho um mapa que é um híbrido: científico e subjetivo, local e global. Pode ser um instrumento para a gestão da comunidade e, ao mesmo tempo, um instrumento para sonhar.

Criamos um mapa de experiências – da forma como as pessoas percebem o seu território e ambiente, a reflexão sobre o passado, o presente e o futuro. O mapa foi criado de forma interdisciplinar usando

During the art residency, I created an online notebook <http://ecoarte.info/marinetime/>. Now, some years after the art residency, I decided to construct a fragmented map of the place and experiences lived there. I invited Ingrid Rodrigues to create Mapped Marine Time together with me. It's a 30-piece map puzzle researching spatial patterns, time changes and interactions of environmental problems. It is the intention to combine different sources of information – personal thoughts, interviews, audio, videos, photo, slideshows – to develop a personal geographical information system allowing different users to explore the details and complexities of this territory and its human and environmental problems.

Mapped Marine Time is an interactive map with an intuitive interface. It's a fusion of local people's view and my subjective cartography where fishermen, managers, scientists, artists, and tourists can present their sense of the place, time and its panorama. Here I propose a map that is a hybrid: scientific and subjective, local and global. It can be an instrument for community management and, at the same time, an instrument for dreaming.

We create a map of experiences - the way people perceive their territory and environment, the reflection on the past, the present and the future. The map was created in an interdisciplinary way using the efforts of art, science, programming and communication.

os esforços da arte, da ciência, da programação e da comunicação. A maneira como as pessoas navegam através do mapa cria viagens diferentes nesses territórios, as histórias e os dados estão sendo reescritos e reinterpretados pela navegação online. É uma narrativa digital fragmentada do hemisfério norte, vivida por alguém do hemisfério sul.

Artistas

Conceito, Narrativa e Mapeamento: Karla Brunet
Programação/JavaScript: Ingrid Rodrigues
Fotos, Vídeos e Entrevistas: Karla Brunet

Exibição

- Online e Mostra Artística na UFBA. Salvador, Brasil

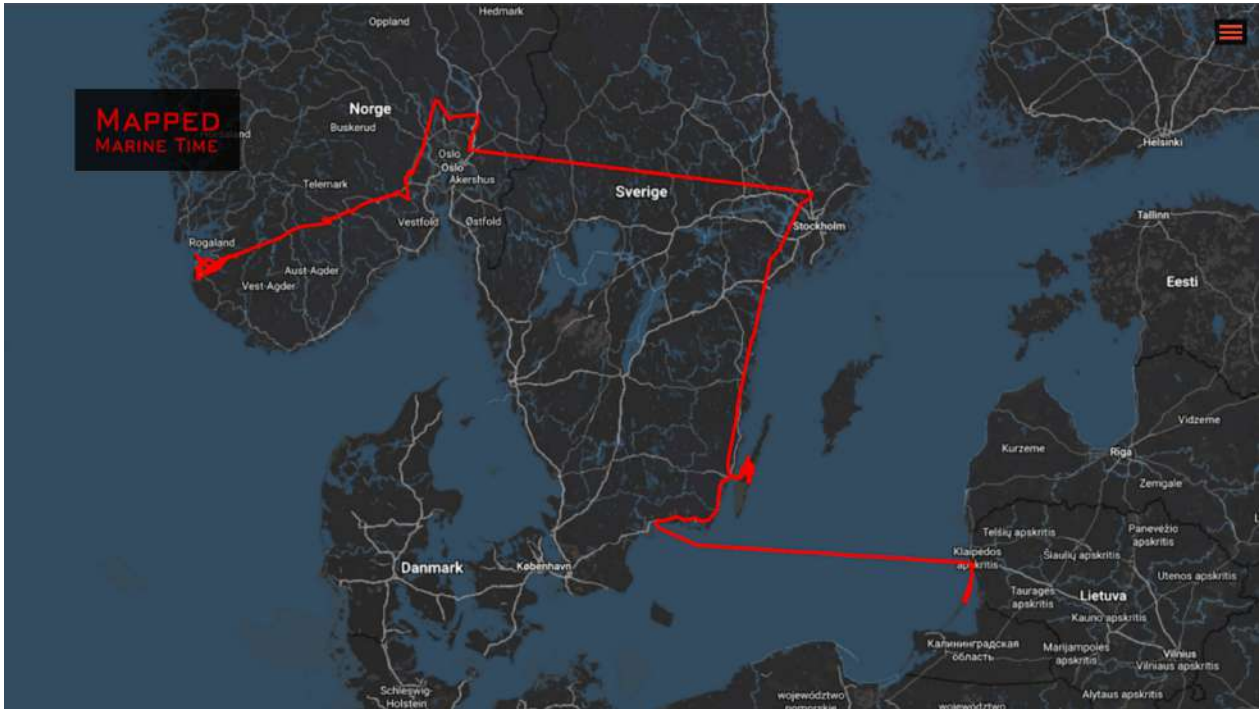
The way people navigate through the map creates different trips in these territories, the stories and data are being rewritten and reinterpreted by online navigation. It is a fragmented digital narrative from the northern hemisphere, experienced by someone from the southern hemisphere.

Artists

Concept, Narrative and Mapping by Karla Brunet
Programming/JavaScript by Ingrid Rodrigues
Photos, Videos and Interviews by Karla Brunet

Exhibition

- Online and Artistic Show at UFBA. Salvador, Brazil





Bubbles and bubbles evolve



BTSGlitch BTSGlitch/2017

BSTGlitch é uma seleção de imagens resultantes da experiência do dia no mar na residência “Velear”. Parte de um conjunto maior de obras que venho desenvolvendo desde 2013 – ChapadaGlith e ThalassoGlich – onde manipulo as imagens “raw” em software de áudio tendo como mote o ruído na natureza e, em especial, a ideia de Jacques Cousteau de que os oceanos são um “mundo silencioso”. Numa viagem anterior, de Recife a Noronha, fiquei fascinada pelas conversas no rádio VHF. Ficávamos com o canal 16 sempre ligado. Aqui em BSTGlitch resolvi fazer diferente, ao invés de manipular as imagens como se fossem áudio com efeitos sonoros, optei por mesclar sons e fotos. Gravei sons do rádio durante o dia no mar e fiz diversas fotos do percurso. Num software de som, misturei pedaços dos sons da rádio nas fotos selecionadas. O resultado foi um glitch meio “mareado” deste dia no mar.

Artista

Karla Brunet

Exibição

- Online e Mostra Artística na UFBA. Salvador, Brasil
- Exposição Olhares transversos: fotografia e fotógrafos - Roberto Alban Galeria. Salvador, Brasil

BSTGlitch is a set of images resulting from the experience on the sea at the “Velear” residence. Part of a larger set of works I've been developing since 2013 – ChapadaGlith and ThalassoGlich – where I manipulate the “raw” images in audio software using the noise in nature as a motto. And also, Jacques Cousteau's idea that the oceans are a “silent world”. On a previous sailing trip, from Recife to Noronha, I was fascinated by conversations on VHF radio. We had channel 16 always on. Here at BSTGlitch I decided to do it differently, instead of manipulating the images as if they were audio with sound effects, I opted to mix sounds and photos. I recorded radio sounds during the day at sea and took several pictures of the route. In sound software, I mixed pieces of radio sounds in the selected photos. The result was a slightly “sea sick” glitch on this day at sea.

Artist

Karla Brunet

Exhibition

- Online and Artistic Show at UFBA. Salvador, Brazil
- Exhibition Olhares transversos: fotografia e fotógrafos - Roberto Alban Gallery. Salvador, Brazil







Deriva Drift /2017

Areia, água, vento, luz, vibração. Experimentações audiovisuais, reunidas em documentário, vão desde o Terminal Náutico, passam pela vivência cotidiana a bordo do Veleiro Pangeia, a ancoragem nas ilhas e o retorno para a cidade. A câmera se torna um ser presente e invisível. Acompanhando os processos criativos dos tripulantes durante a residência, a narrativa se cria e recria através das conexões entre arte, vida e mar.

Artistas

Direção: Julia Morais

Imagens: Julia Morais e Karla Brunet

Trilha Sonora: Andarilho - Lucas Carvalho

Exibição

• Online e Mostra Artística na UFBA. Salvador, Brasil

Sand, water, wind, light, vibration. The audiovisual experiments gathered in a documentary, range from the Nautical Terminal, through the daily experience aboard the Veleiro Pangeia, anchoring on the islands and returning to the city. The camera becomes a present and invisible being. Following the creative processes of the crew during the residency, the narrative is created and recreated through the connections between art, life and sea.

Artists

Directed by: Julia Morais

Images by: Julia Morais e Karla Brunet

Music by: Andarilho - Lucas Carvalho

Exhibition

• Online and Artistic Show at UFBA. Salvador, Brazil





Velejar: Arte e Experiência no Mar Sailing: Art and Experience at Sea/2017

O Grupo Ecoarte – IHAC/UFBA e o Travessias Oceânicas proporcionaram uma residência artística de um dia no mar no veleiro Pangeia. O projeto chamou-se “Velejar: Arte e Experiência no Mar” e teve como tema os usos e apropriações dos recursos naturais da zona costeira e marítima, desde as atividades pesqueiras, portuárias, usos de lazer até os usos culturais/históricos e de paisagem.

Nesse projeto, além dos coordenadores Karla Brunet e Roberto Fabiano, participaram 11 artistas convidados. Cada um desenvolveu uma obra de arte ou narrativa resultante desta vivência. O resultado dessa residência artística pode ser visto nesta exposição online resultante desta experiência incrível que foi o dia no mar da Baía de Todos os Santos.

Artistas

Vídeo: Agnes Cajaiba e Julia Morais

Vídeo, landart: Andrea May e Junix

Foto, texto: Cassandra Barteló

Foto, desenho: Cida Matos

Foto, performance: Enrique Franco Lizarazo

Vídeo Dança: Isabel Valverde

Foto, transmídia: Karla Brunet

Foto, colagem: Lais Dantas

Fexto: Roberto Fabiano

Código: Toni Oliveira

Vídeo, performance: Yasmin Nogueira

The Ecoarte Grup – IHAC/UFBA and Travessias Oceânicas created a one-day artistic residency on the sailboat Pangeia. The project was called “Sailing: Art and Experience at Sea” and had as theme the uses and appropriations of natural resources in the coastal and maritime areas, from fishing, port activities, leisure and to cultural/historical and landscape uses.

In this project, in addition to coordinators Karla Brunet and Roberto Fabiano, 11 guest artists participated. Each one developed an artwork or narrative resulting from this experience. The result of this artistic residency is this online exhibition, the outcome of this incredible experience that was the day on sea at Baía de Todos os Santos.

Artists

Video: Agnes Cajaiba e Julia Morais

Video, landart: Andrea May e Junix

Photo, text: Cassandra Barteló

Photo, drawing: Cida Matos

Photo, performance: Enrique Franco Lizarazo

Dance vídeo: Isabel Valverde

Photo, transmídia: Karla Brunet

Photo, collage: Lais Dantas

Text: Roberto Fabiano

Programing code: Toni Oliveira

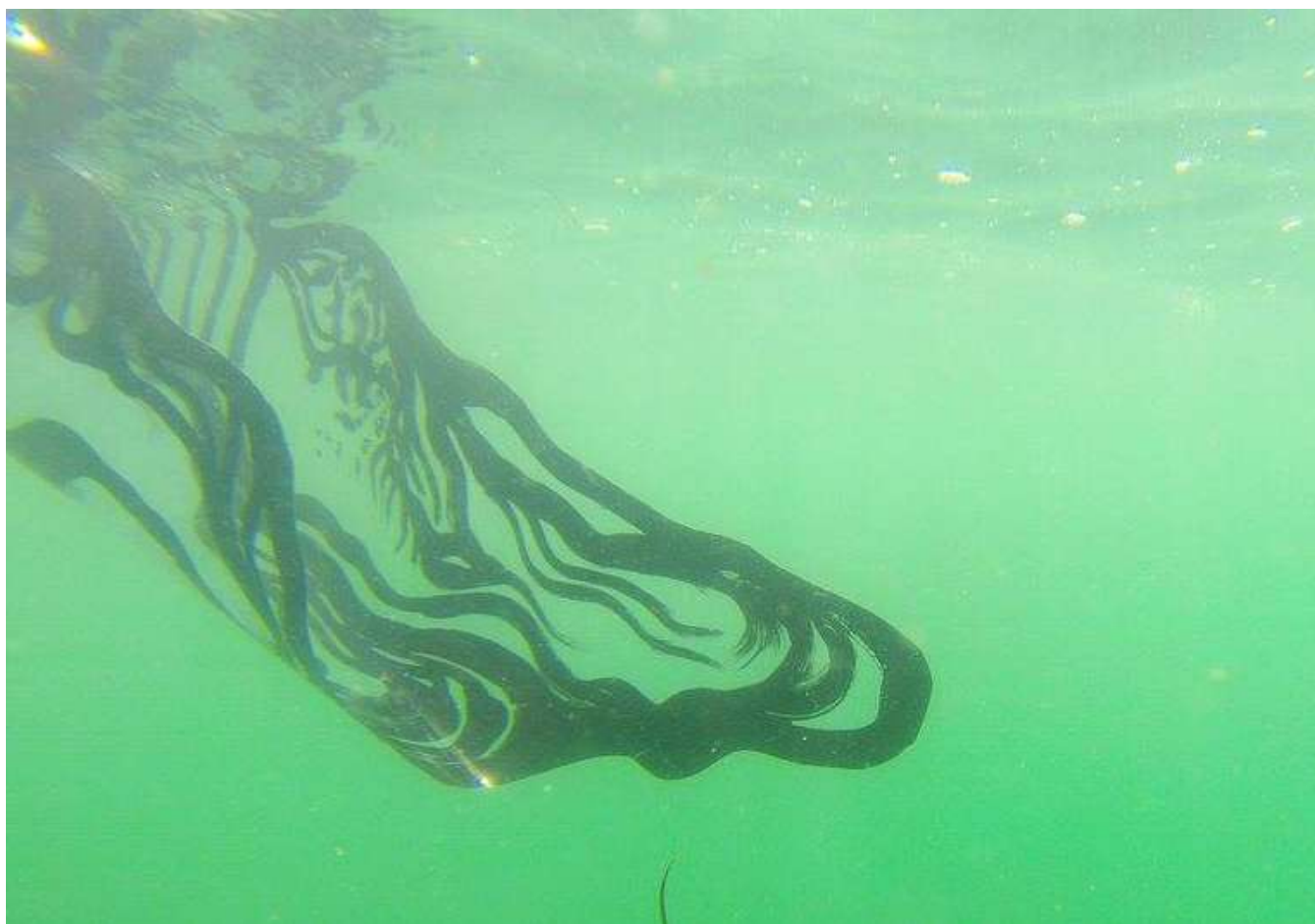
Video, performance: Yasmin Nogueira

Exibição

• Online e Mostra Artística na UFBA. Salvador, Brasil

Exhibition

• Online and Artistic Show at UFBA. Salvador, Brazil



CorpoBarco
Isabel Valverde

Este projeto de videodança experimenta conexões entre corpos: humano e do veleiro Pangeia, durante a residência no mar da Bahia de Todos os Santos. Corpoproa, corpomastro, corpovela, são algumas das situações de movimento conjugado do corpo dando-se ao balançar do barco nas ondas e ao vento.





Bi-Cicle Bi-Cycle /2016

Bi-Cicle é uma performance audiovisual interativa de 15 minutos onde o movimento do (inter)ator influi nos vídeos projetados. A trajetória de uma viagem de bike é guiada pelos movimentos captados pelo sensor e recria a narrativa, criando uma nova viagem. O ciclo da rotação da roda na bicicleta, o ciclo dos movimentos do público e os movimentos de câmera contribuem para a percepção deste espaço percorrido. A natureza e sua apreciação estética são o mote desta experiência que se faz uso dos conceitos de slow media art no seu processo de criação da obra. Os sons e imagens são mesclados de forma corporal, o movimento é a ação artística tanto nas gravações audiovisuais quanto na performance interativa.

Artistas

Conceito e visuais: Karla Brunet

Código e áudio: Enrique Franco Lizarazo

Exibição

• #15.ART no Museu Nacional da República. Brasília, Brasil

Bi-Cicle is a 15-minute interactive audiovisual performance where the (inter)actor's movement influences the projected videos. The trajectory of a bike trip is guided by the movements captured by the sensor and recreates the narrative, creating a new trip. The cycle of rotation of the wheel on the bicycle, the cycle of the audience's movements and the camera movements contribute to the perception of this covered space. Nature and its aesthetic appreciation are the motto of this experience, which uses slow media art concepts in the artwork's creative process. Sounds and images are bodily blended, the movement is the artistic action both in audiovisual recordings and in interactive performance.

Artists

Concept and visuals: Karla Brunet

Code and audio: Enrique Franco Lizarazo

Exhibition

• #15.ART at Museu Nacional da República. Brasília, Brazil







Salvador é uma cidade toda banhada por mares e também uma cidade onde as raízes africanas estão muito presentes no cotidiano de todos que nela vivem, é um tanto impossível deixar passar despercebido a tão esperada festa de Iemanjá, que ocorre todos os anos no Rio Vermelho. Mesmo durante os demais dias do ano, é possível perceber a presença e a importância da rainha das águas para esta cidade.

Envolvidos por este sentimento, no dia 01 de fevereiro (véspera do dia de Iemanjá) realizamos o projeto “Odoiá”, idealizado por Aisha Costa e desenvolvido pelo grupo Ecoarte. No título do projeto explanamos nosso desejo de homenagear Iemanjá, pois “odoiá” é uma expressão de saudação para essa Orixá.

Sempre buscando o diálogo entre arte, tecnologia e meio ambiente, pensamos em uma performance que pudesse representar a força da rainha das águas. Dessa forma, mostramos o poder de Iemanjá através da utilização de programação em fitas de leds inseridas na vestimenta, baseada na nossa interpretação sobre o que essa Orixá representa. As luzes eram como a energia que Iemanjá emana, onde as leds tinham interação com a música e com a performance da dançarina Neftara Harnett, que trouxe em seus movimentos corporais, os movimentos das águas embasados em seus estudos sobre o candomblé.

Salvador is a city surrounded by seas and also a city where African roots are very present in the daily lives of everyone who lives here, it is somewhat impossible to miss the long-awaited party of Iemanjá, which takes place every year in Rio Vermelho. Even during the other days of the year, it is possible to notice the presence and importance of the queen of waters for this city.

Involved by this feeling, on February 1st (the day before Iemanjá) we carried out the “Odoiá” project, conceived by Aisha Costa and developed by the Ecoarte group. The title of the project explains our desire to pay homage to Iemanjá, as “odoiá” is an expression of greeting for this Orixá.

Always looking for a dialogue between art, technology and the environment, we thought of a performance that could represent the strength of the queen of waters. In this way, we showed the power of Iemanjá through the use of programming in LED tapes inserted in the clothing, based on our interpretation of what this Orixá represents. The lights were like the energy that Iemanjá emanates, where the LEDs interacted with the music and with the performance of the dancer Neftara Harnett, who brought in her bodily movements, the movements of the water based on her studies of Candomblé.

Este projeto foi acima de tudo uma homenagem, uma forma de valorizar a cultura africana, e uma oportunidade de nós mesmas ficarmos mais perto de algo que faz parte da nossa própria história.

Artistas

Aisha Costa, Neftara Harnett, Isadora Furlan, Lais Dantas, Karla Brunet

Exibição

• Oferendas LÁLÁ na Praia do Rio Vermelho. Salvador, Brasil

This project was above all a tribute, a way of valuing African culture, and an opportunity for us to get closer to something that is part of our own history.

Artists

Aisha Costa, Neftara Harnett, Isadora Furlan, Lais Dantas, Karla Brunet

Exhibition:

• LÁLÁ Offerings at Rio Vermelho Beach. Salvador, Brazil





Light Fjord Light Fjord /2016

Light Fjord faz parte do projeto MarineTime criado para o M.A.R.I.N. (Rede de Pesquisa Interdisciplinar de ArteMídia), residência de arte e ciência pelo Mar do Norte e Báltico. A ideia do projeto era fazer um mapeamento de como as pessoas percebem o mar e as mudanças temporais em três lugares diferentes na Noruega, ilha Öland, na Suécia e Nida, na Lituânia). Através da coleta de histórias de pessoas que vivem fora do mar, como pescadores, trabalhadores da plataforma, marinheiros, trabalhadores da área do turismo, ONGs, pesquisadores, etc, criei um documentário na web que apresenta essas mudanças de tempo. Em 2016 para a exposição “Pulse”, criamos um vídeo como resultado desta experiência em Flørli, um lugar no “lado errado das Fiordes” onde o sol nunca toca a sua pele durante o inverno. É uma mistura do artista no lugar percebendo este mar longe, como foi detectado em um nível pessoal e espacial, e as vozes das duas únicas pessoas que vivem no local durante todo o ano.

Artistas

Conceito e direção de arte: Karla Brunet
Imagens: Karla Brunet
Edição de vídeo: Karla Brunet e Laís Dantas
Música: The Beach by Yusuke Tsutsumi

Exibição

- Exposição Coletiva Pulsus. Salvador, Brasil

Light Fjord is part of Marine Time project created for the M.A.R.I.N. (Media Art Research Interdisciplinary Network) art and science residency by the North and Baltic Sea. The idea of the project was to do a mapping of how people perceive the sea and the temporal changes in three different places in Norway, Öland island, in Sweden and Nida, in Lithuania). By collecting stories of people who live out of the sea, such as fishers, platform workers, sailors, tourism related workers, NGOs, researchers, etc, I created a web documentary that presents these time chances. In 2016 for “Pulse” exhibition, we have created a video as a result of this experience in Flørli, a place on the “wrong side of the Fjords” where the sun never touches your skin during winter. It is a mixture of the artist in the place perceiving this far away sea, how it was sensed on a personal and spatial level, and the voices of the only two people who live in the location the year around.

Artists

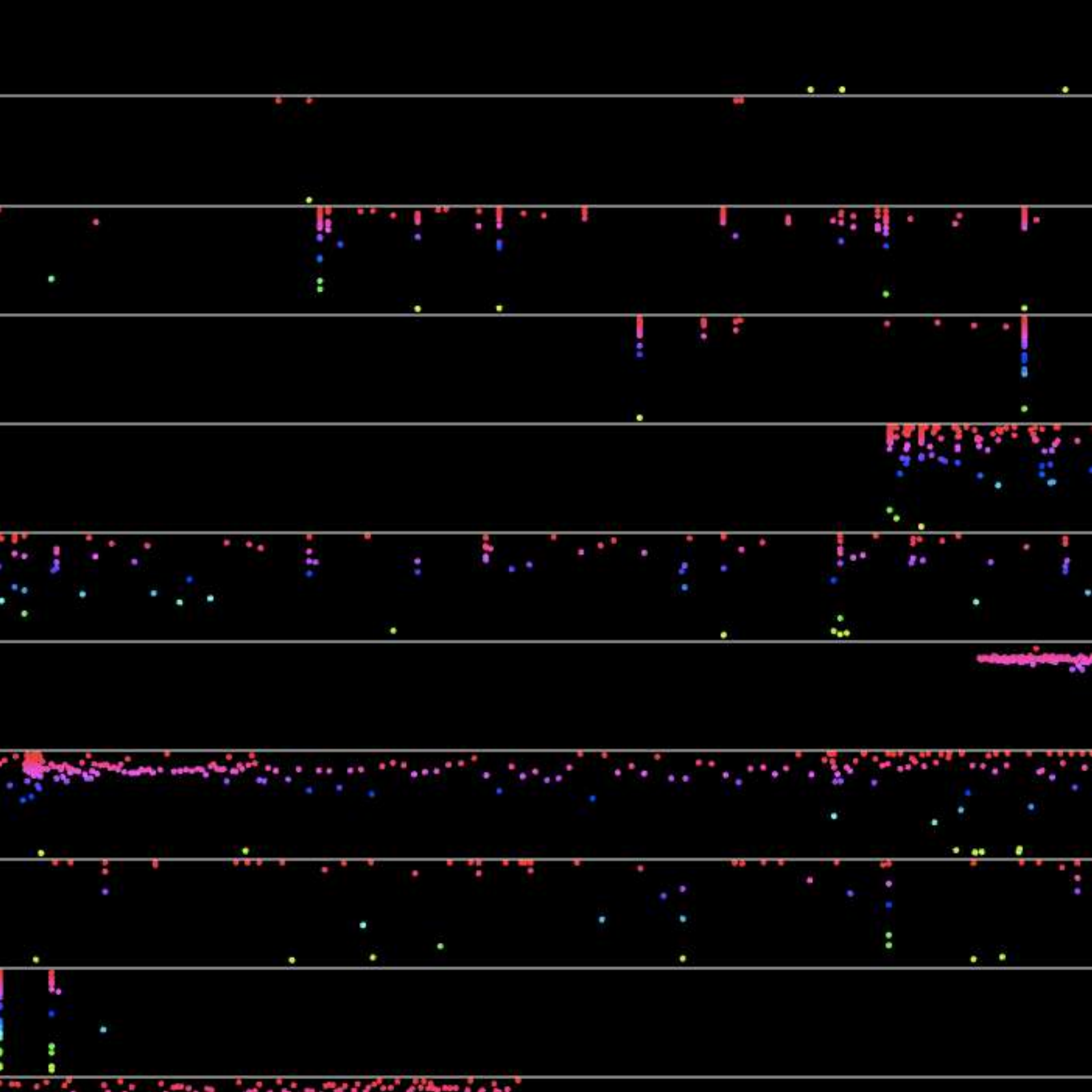
Concept and art direction: Karla Brunet
Images: Karla Brunet
Video editing: Karla Brunet and Laís Dantas
Song: The Beach by Yusuke Tsutsumi

Exhibition

- Pulsus Collective Exhibition. Salvador, Brazil







Caixa Preta do Sensorium_v2 Sensorium Black Box _v2/2016

Sensorium Black Box v2 é uma nova versão da peça interativa de visualização de dados que mostra os dados de cada sensor das ações do projeto Sensorium – na embarcação, em Salvador e Cachoeira. Esta nova versão, que fizemos especialmente para o Festival Píksel, foi revisada para rodar em um Raspberry Pi, um pequeno computador de placa única. Os dados foram coletados com 5 arduinos e diferentes sensores como: temperatura do ar, temperatura da água, luminosidade, ruído, latitude, longitude, gases, umidade e oxigênio dissolvido da água. Essa obra dá acesso direto aos arquivos de registro de dados do dispositivo Sensorium. E ao abrir o dispositivo “caixa preta”, revela os dados numéricos arquivados, o espectador é apresentado a uma representação gráfica artística dos dados.

Artistas

Toni Oliveira
Karla Brunet

Exibição

• Píksel Festival. Bergen, Noruega

Sensorium Black Box v2 is a new version of the interactive data visualization piece showing the data of each sensor of Sensorium actions – on the boat, in Salvador and Cachoeira. This new version, which we did especially for the Píksel Festival, was revised to run on a Raspberry Pi, a small single-board computer. The data was collected with 5 arduinos and different sensors as: air temperature, water temperature, luminosity, noise, latitude, longitude, gases, humidity and oxygen dissolved in the water. This work provides direct access to Datalog files from Sensorium’s device. And when opening the “black box” device, it reveals the archived numerical data, the spectator is presented to an artistic graphical representation of the data.

Artists

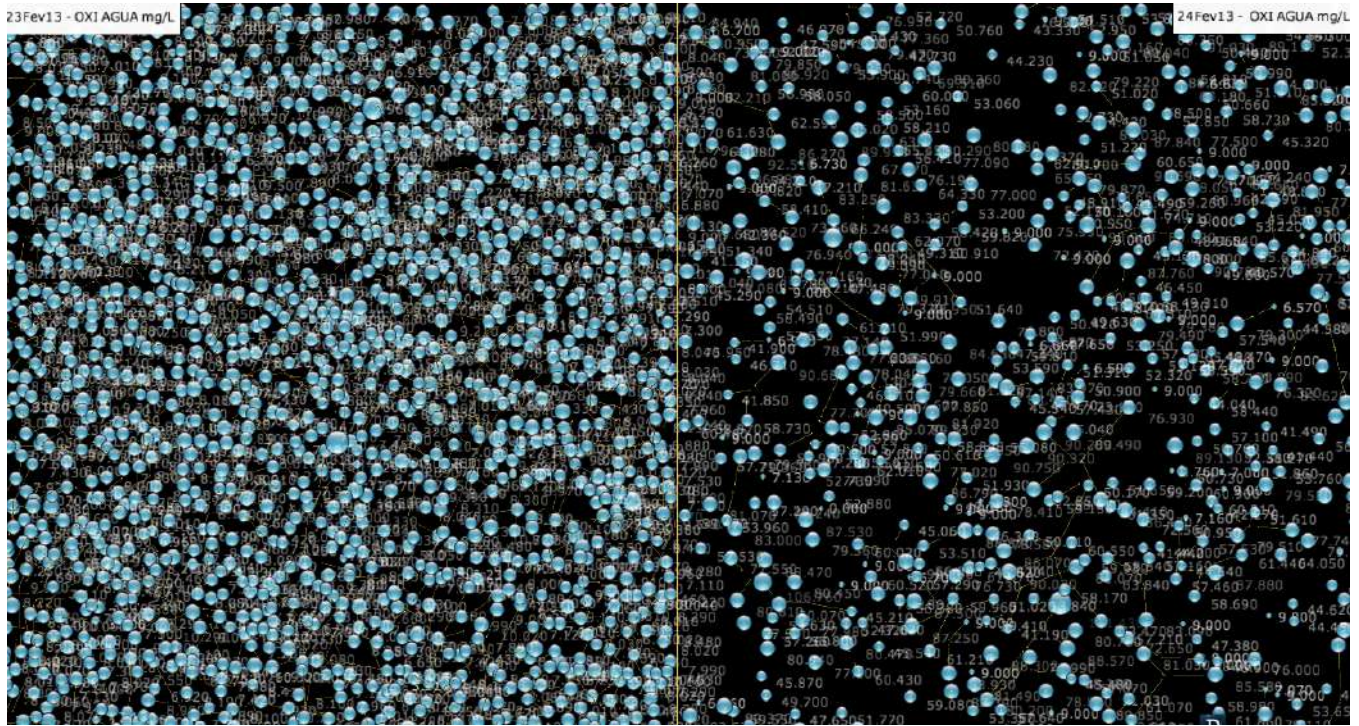
Toni Oliveira
Karla Brunet

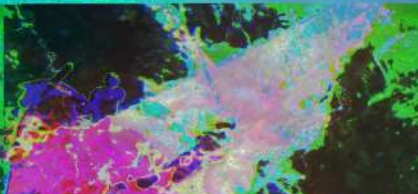
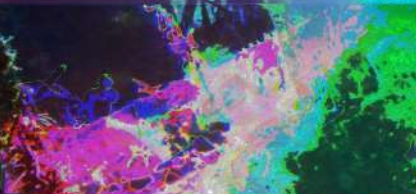
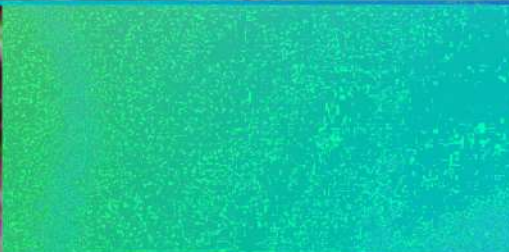
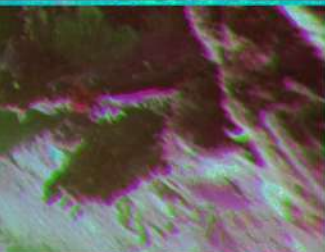
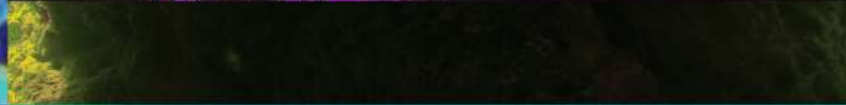
Exhibition

• Píksel Festival. Bergen, Norway



23Feb13 - OXI AGUA mg/L





ThalassoGlitch ThalassoGlitch /2015

ThalassoGlitch é uma seleção de imagens glitch do mar, principalmente fotos subaquáticas. É uma mistura de interferência na natureza, na água e no ruído. As imagens glitch foram criadas trabalhando com arquivos de imagens raw em um software editor de áudio. Os dados brutos de imagens ou som podem ser manipulados de diferentes maneiras. Aqui optei por interferir nas imagens usando a metáfora do som, ressonância do fabricante interposta na natureza. Importei dados de imagem brutos no software Audacity e trabalhei como se a imagem fosse som. Eu apliquei diferentes efeitos sobre eles como: echo, repeat, phaser, pitch, invert, speed, profile, noise removal, amplify, reverse, equalizer, leveller, click removal, BassBoost e normalize. Posteriormente, exportei-as como dados brutos e reabri no software de imagem para exportar como arquivos .jpg. O processo exigia muitas etapas de ida e volta entre os diferentes softwares (áudio e foto) para atingir a estética desejada. E, também, para entender as ondas sonoras como imagens e como os dados são processados. É um conjunto de 20 imagens (fotografias glitch) que retratam um mar decadente e adulterado, é uma projeção de slides de arquivos corrompidos.

ThalassoGlitch pretende discutir a perturbação nos oceanos. Mudanças climáticas, poluição de fonte difusa, derramamentos de óleo, lixo, resíduos químicos e pesca excessiva estão causando problemas no mar.

ThalassoGlitch is a selection of glitch images of the sea, mostly underwater photos. It's a mixture of nature, water and noise interference. The glitch images were created by working with raw images files on audio editor software. Raw data of images or sound can be manipulated in different ways. Here I chose to interfere on the images using the metaphor of the sound, manufacturer resonance interposed on nature. I imported raw image data on Audacity software and worked as if the image were sound. I applied different effects on them such as: echo, repeat, phaser, pitch, invert, speed, profile, noise removal, amplify, reverse, equalizer, leveller, click removal, BassBoost and normalize. Afterwards I exported them as raw data and reopened on image software to re-export as .jpg files. The process demanded many steps back and forth between the different software (audio and photo) in order to achieve the desired aesthetics. And also to understand the sound waves as images and how the data is processed. It is a set of 20 images (glitched photographs) that portray a decaying and adulterated sea, a projected slide show of corrupted files.

ThalassoGlitch intends to discuss disruption on the oceans. Climate change, nonpoint source pollution, oil spills, trash, chemical waste and overfishing are causing problems on the sea. Another factor that interferes with the seas is noise pollution. The ocean once called "The Silent World" by Jacques Cousteau, nowadays is noisy.

Outro fator que interfere nos mares é a poluição sonora. O oceano antes chamado de "Le monde silencieux" por Jacques Cousteau, hoje é barulhento. As ondas sonoras de navios, dispositivos de sonar, exploração de petróleo/gás e mineração perturbam a vida marinha e o ecossistema. Alguns estudos mostram que essa poluição sonora é especialmente perigosa para baleias e leões marinhos. Essa inquietação levou-me a criar o ThalassoGlitch, onde utilizei software de edição de som para intervir nas ondas das fotografias subaquáticas. O resultado é um conjunto de imagens interrompidas, perturbadas, quebradas ou mesmo danificadas por esta manipulação dos efeitos sonoros. É uma mistura do belo e do feio, do natural e do construído, do romântico e do realista, do fluxo e do estático. Finalmente, é minha reinvenção da imagem contemporânea do oceano.

Artista

Karla Brunet

Exibição

• Fuse Exhibition / ISEA2015, na Vancouver Art Gallery. Vancouver, Canadá.

The sound waves from ships, sonar devices, oil/gas exploration and mining disturb the marine life and ecosystem. Some studies show that this noise pollution is especially dangerous to whales and sea lions. This inquietude led me to create ThalassoGlitch, where I used sound editing software to intervene on the waves of underwater photos. The result is a set of images interrupted, disturbed, broken or even damaged by this sound effects manipulation. It's a mixture of the beauty and the ugly, the natural and the constructed, the romantic and the realist, the flow and the static. Finally, it is my reinvention of the contemporary ocean picture.

Artist

Karla Brunet

Exhibition

• Fuse Exhibition/ ISEA2015, at Vancouver Art Gallery. Vancouver, Canada.





Armadilha plástica do mar infinito **Entrapment plasticity of the infinite sea** /2014

Armadilha plástica do mar infinito é uma vídeo-instalação que trata da noção de estar preso e tentar sobreviver, seguir em frente. Esta situação está sempre mudando de forma, pois o mar está sempre em movimento e muda de estado. As imagens deste vídeo foram gravadas em diferentes lugares do Mar do Caribe (Los Roques na Venezuela, San Andrés na Colômbia, Ulila em Honduras, Caye Ambergris e Blue Hole em Belize), Mar Vermelho (próximo a Hurghada) e Oceano Atlântico (Bahia, Brasil). Um mosaico de mar e lutas pessoais formam esta viagem imaginária ao mundo subaquático.

Artistas

Direção, imagens e edição: Karla Brunet
Trilha: luvebox FX (May+Junix)

Exibição

- Arte y Ciencia en el Mar: Exploraciones Fílmicas en el Océano, Museo del Ferrocarril de Asturias. Gijón, Espanha
- ARTECH 2015 Art Exhibition at Museu Abílio de Mattos e Silva. Óbidos, Portugal
- Scope Sessions Artist talks & media salon. Berlin, Alemanha

Entrapment plasticity of the infinite sea is a video art installation that deals with the notion of being trapped and trying to survive, keep going. This situation is always changing its form as the sea is always in movement and changes its state. The images of this video were recorded on different places of the Caribbean Sea (Los Roques in Venezuela, San Andrés in Colombia, Ulila in Honduras, Caye Ambergris and Blue Hole in Belize), the Red Sea (around Hurghada) and the Atlantic Ocean (Bahia, Brazil). A mosaic of the sea and personal struggles form this imaginary trip into the underwater world.

Artists

Directed, images and editing by: Karla Brunet
Soundtrack by: Luvebox FX (May + Junix)

Exhibition

- Arte y Ciencia en el Mar: Exploraciones Fílmicas en el Océano, Museo del Ferrocarril de Asturias. Gijón, Spain
- ARTECH 2015 Art Exhibition at Museu Abílio de Mattos e Silva. Óbidos, Portugal
- Scope Sessions Artist talks & media salon. Berlin, Germany







Chapada Glitch Chapada Glitch/2014

ChapadaGlitch é uma experimentação estética de imagens da natureza manipuladas como sons. O processo criativo dessas fotos glitch exemplifica a metamídia e (re)significa sua narrativa semântica levando a uma imagem imprevista. Assim, os dados da imagem, seu código bruto, são manipulados como som por meio de um processo cruzado de uso de software. O trabalho artístico resultante é um ensaio de imagens erradas revelando a nova topografia de seus dados.

As imagens iniciais desse conjunto de fotos foram de uma viagem à Chapada da Diamantina durante o período de carnaval. Para fugir do barulho da cidade, fugi para a natureza, para este parque nacional tranquilo e sossegado. Foi uma semana de caminhadas, banhos de cachoeira, remo em um rio calmo e mergulhos em diferentes águas. A experiência foi uma conexão intensa com a natureza e um desligamento do “estar conectado”.

Este projeto surgiu a partir de um convite do Atelier Coletivo VISIO para participar na intervenção artística “NOIS (E) INVADE. Experimentações visuais e sonoras.” Resolvi juntar duas coisas que me incitam sobre o ruído: o ruído eletrônico e digital do computador e o “não ruído” da natureza. Por isso, selecionei fotos da Chapada Diamantina, de minha experiência com a natureza, dessa noção fictícia de “nenhum ruído”, de estar imerso neste ambiente tangível e sensorial. E trabalhei essas imagens com ruídos sonoros.

ChapadaGlitch is an aesthetical experimentation of nature's images manipulated as sounds. The creative process of these glitch photos exemplifies the meta media and (re)signifies their semantic narrative leading to an unforeseen image. Thus the image data, its raw code, is manipulated as sound through a cross process of software usage. The resulting artwork is a set of glitch images revealing the new topography of their data.

The initial images from this photo set were from a trip to Chapada da Diamantina during the carnival period. In order to run away from the city noise, I escaped to nature, to this quiet and peaceful national park. It was a week of walks, hikes, waterfall baths, rowing on a calm river, and diving in different waters. The experience was an intense connection with nature and disconnection from “being connected.”

This project came from an invitation from the VISIO Collective Atelier to participate in the art intervention called “NOIS(E) INVADE. Visual and Sound Experiments” I decided to put together two things that incite me about noise: electronic and digital noise from the computer and the “no noise” from nature. Therefore, I selected photos from Chapada Diamantina, from my experience in nature, from this fictitious notion of “no noise”, and from being immersed in this tangible and sensorial environment. And I worked these images with sonorous noises. I used the raw version of the photo data and in a sound

Usei a versão bruta dos dados da foto e em um programa de edição de som (Audacity) como se os dados visuais fossem dados de som. Apliquei efeitos como eco, repetir, phaser, pitch, flip, velocidade, perfil, remoção de ruído, amplificar, reverter, equalizador, nivelador, remoção de clique, BassBoost e normalizar. Logo, reexportei como dados brutos (raw) e abri num software de edição de imagem (Gimp ou Preview, algumas coisas não abriam o Gimp, outras não funcionavam no Preview). O resultado foram fotos "estragadas" com esse ruído sonoro, criando essa estética do ruído nas imagens.

Artista:

Karla Brunet

Exibição

- Exposição coletiva NOIS[E] INVADE Portugal na Fundação Bienal Cerveira. Vila Nova de Cerveira, Portugal

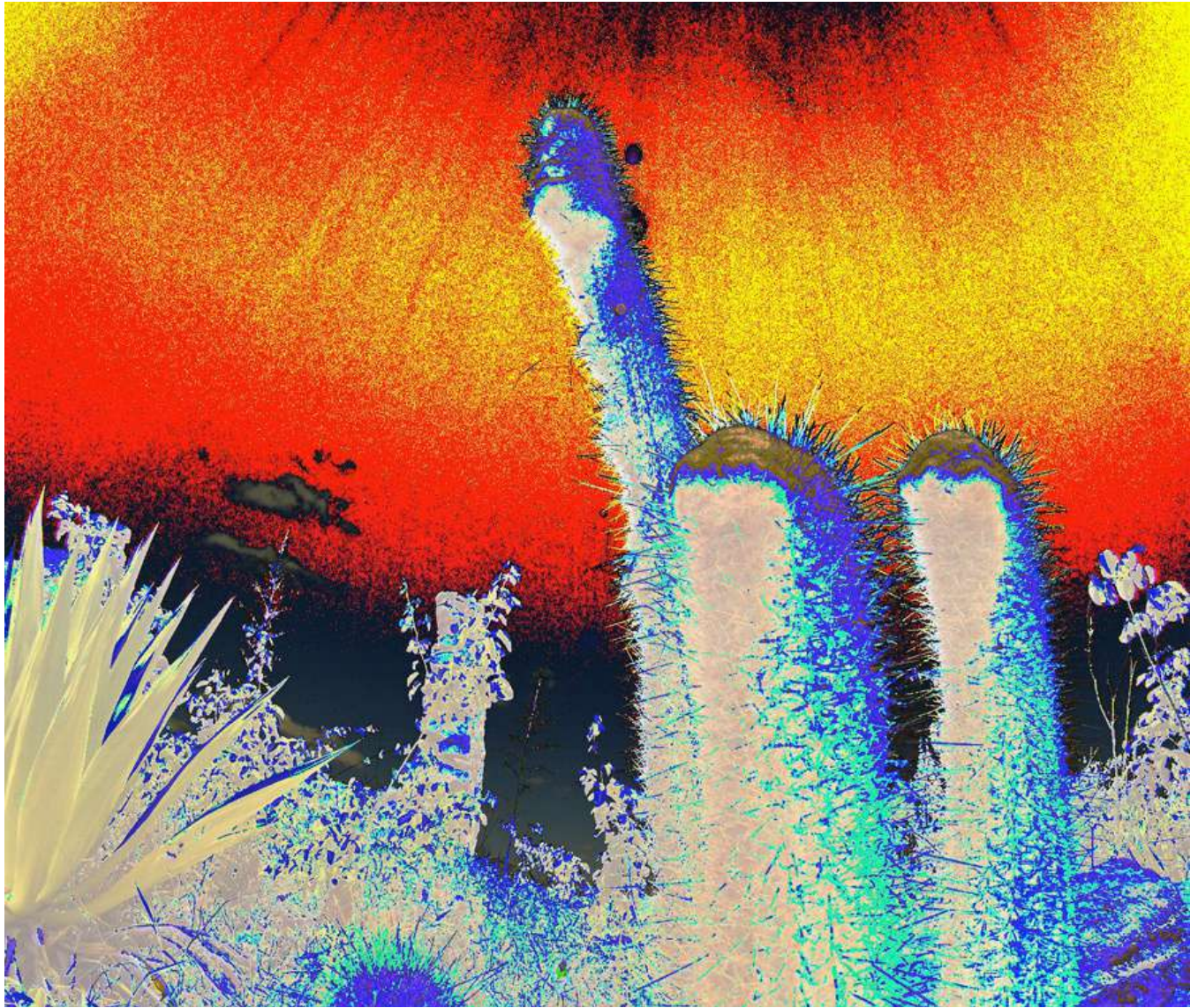
editing program (Audacity) as if visual data were sound data. I applied effects like echo, repeat, phaser, pitch, flip, speed, profile, noise removal, amplify, reverse, equalizer, leveller, click removal, BassBoost and normalize. Soon, re-exported as raw data (raw) and opened an image editing software (Gimp or Preview, some things did not open Gimp, others didn't work on Preview). The result was "spoiled" photos with this sonic noise, creating this aesthetic of the noise in the images.

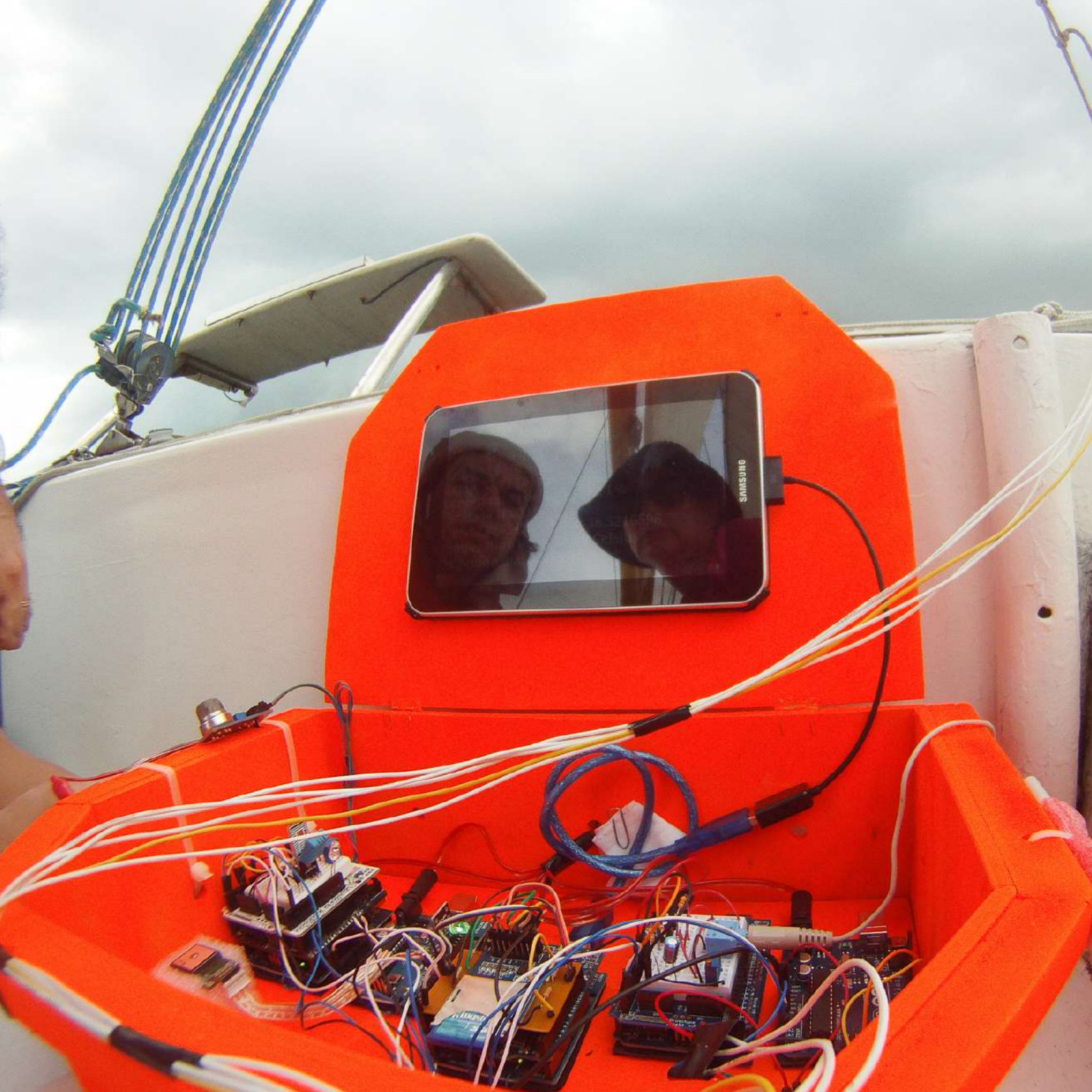
Artist:

Karla Brunet

Exhibition

- Group exhibition NOIS[E] INVADE Portugal at Fundação Bienal Cerveira. Vila Nova de Cerveira, Portugal





Sensorium em correlações Sensorium in correlations /2013

Esta visualização mostra a correlação dos dados coletados nas ações em Salvador e Cachoeira, e outra, com os dados coletados na viagem de barco a vela de Salvador a Cachoeira, nos dois dias velejando no mar e rio Paraguaçu. É uma forma de sentir os dados através do material físico e audiovisual. Um grafo apresenta a correlação entre: temperatura do ar, temperatura da água, luminosidade, umidade, som, oxigênio dissolvido da água, latitude, longitude e concentração de gases. Em paralelo, estão as fotos feitas durante as ações nas cidades e os frames dos vídeos de documentação.

Para visualizar os dados físicos juntamente com os dados audiovisuais, criamos duas lit scans do vídeo, uma você pode ver os frames em ordem cronológica em que foram gravados e a segunda você pode ver os frames com base nos dados apresentados no gráfico. O vídeo é reconstruído em função dos dados físicos do ambiente. Por exemplo, se você escolher a temperatura, o vídeo é reeditado mostrando primeiro os frames relacionados à baixa temperatura e depois à alta. Como resultado, podemos ter uma visualização orgânica e animada dos dados coletados.

Artistas

Group Ecoarte: Karla Brunet, Santiago Ortiz, Toni Oliveira, Javier Cruz, Pedro Dell'Orto, Paulo Alcântara

This visualization shows the correlation of the data collected during the actions in Salvador and Cachoeira, and another, with the data collected in the sailing trip from Salvador to Cachoeira, in the two days sailing in the sea and Paraguaçu river. It is a way to feel the data through its physical and audiovisual material. A graph presents the correlations of: air temperature, water temperatures, luminosity, humidity, sound, dissolved oxygen of the water, latitude, longitude and gas concentration. Parallel to that, there are the photos taken during the data collection on the streets and the frames of the videos.

In order to visualize together the physical and audiovisual material, we created two slit scans of the video, one you can see the frames in chronological order they were recorded and the second you can see the frames based on the data presented on the chart. The video is reconstructed depending on the physical data of the environment. For example, if you choose temperature, the video is re-edited showing first the frames related to the low temperature and later the high temperature. As a result, we can see an organic and animated visualization of the data collected.

Artists

Group Ecoarte: Karla Brunet, Santiago Ortiz, Toni Oliveira, Javier Cruz, Pedro Dell'Orto, Paulo Alcântara

Exibição

- Exposição Artística Sensorium: do mar para o rio no MAM Bahia. Salvador, Brasil
- Exposição ISEA 2014, 20th International Symposium on Electronic Art. Dubai, Emirados Árabes Unidos

Exhibition

- Sensorium: from the sea to the river Art Exhibition at MAM Bahia. Salvador, Brazil
- ISEA 2014 Exhibition, 20th International Symposium on Electronic Art. Dubai, United Arab Emirates





Explorando o Sensorium Exploring Sensorium /2013

Explorando o Sensorium é uma instalação interativa onde o público, através de um dispositivo, descobre os vídeos das ações realizadas pelo Projeto Sensorium. O fruidor deve “cavar” nas pedras em uma mesa sensível ao movimento para “achar” um dos vídeos. São oito sequências de imagens que correspondem aos 8 dias de ações em Salvador, no barco e em Cachoeira. Estes vídeos são fragmentos de um dia durante a intervenção do Sensorium capturando dados ambientais e despertando a curiosidade dos transeuntes. Os fragmentos são organizados na forma de um diário de bordo.

Artistas

Paulo Alcântara, Javier Cruz, Junix + May, Karla Brunet

Exibição

- Exposição Artística Sensorium: do mar para o rio no MAM Bahia. Salvador, Brasil
- Exposição ISEA 2014, 20th International Symposium on Electronic Art. Dubai, Emirados Árabes Unidos

Exploring Sensorium is an interactive installation in which the audience, through a device, find the videos of actions taken by the Sensorium Project. The spectator must “dig” on the rocks on a motion sensitive table to “find” one of the videos. Eight sequences that correspond to eight days of actions in Salvador, boat and Cachoeira. These videos are fragments of a day during the Sensorium intervention capturing environmental data and arousing the curiosity of passersby.

Artists

Paulo Alcântara, Javier Cruz, Junix + May, Karla Brunet

Exhibition

- Sensorium: from the sea to the river Art Exhibition at MAM Bahia. Salvador, Brazil
- ISEA 2014 Art Exhibition, 20th International Symposium on Electronic Art. Dubai, United Arab Emirates



Descubra os vídeos cavando nas pedras







legemgrama_Arduino

19 de Jul 19:09 Ecoarte

0: LUMINOSIDADE %: 97.85
Max: 4.11
Min: 99.32

1: TEMPERATURA: 32.75
Max: 28.22
Min: 52.13

2: CARGA %: 7.05
Max: 6.26
Min: 72.53

3: UMIDADE %: 48.0
Max: 17.8
Min: 66.1

4: TEMPERATURA: 28.85
Max: 5.85
Min: 107.85

5: QUANTIDADE: 0.2
Min: 0.0
Max: 141.81

6: SOM: 910.0
Max: 86.0
Min: 1025.0

Eletraviagemrama Electrotravelgram/2013

Obra interativa de visualização sonora, codificada na linguagem de código aberto “Processing”, utilizando os dados coletados durante a viagem de barco Salvador-Cachoeira. A instalação consiste em uma tela que apresenta informações da viagem, a leitura de cada um dos sete sensores do dispositivo numa só imagem (que muda constantemente), uma bússola que exhibe a direção do barco em cada momento da travessia e o desenho da rota percorrida com dados de velocidade e distância percorrida. O fruidor ao interagir com a obra, controla, através de um pedal, a velocidade da visualização num exercício que revive o que há de inquieto, dinâmico e harmônico no meio ambiente.

“Foi muito interessante neste trabalho ver como os dados transformam-se em figuras, cores e sons, com um comportamento particular, e que vão ganhando mais ou menos significação enquanto estamos mergulhando nestas visualizações. Misturam-se soluções de comunicação visual com o resultado da experimentação artística.” Javier Cruz

Artistas

Javier Cruz, Karla Brunet

Exibição

- Exposição Artística Sensorium: do mar para o rio no MAM Bahia. Salvador, Brasil

Interactive work, sound and visualization of data collected from sea/river, in the boat trip from Salvador to Cachoeira, made with the open source language “Processing”. The installation has a screen that shows travel information; the reading of each of the seven sensors of the device in just one changing shape at the center of the screen, a compass that shows the device directions at each moment of the journey, and the drawing of the route followed, velocity and distance information. With a pedal, the spectator can control the velocity of visualization, an exercise that revives the restless, dynamic and harmonious natural environment.

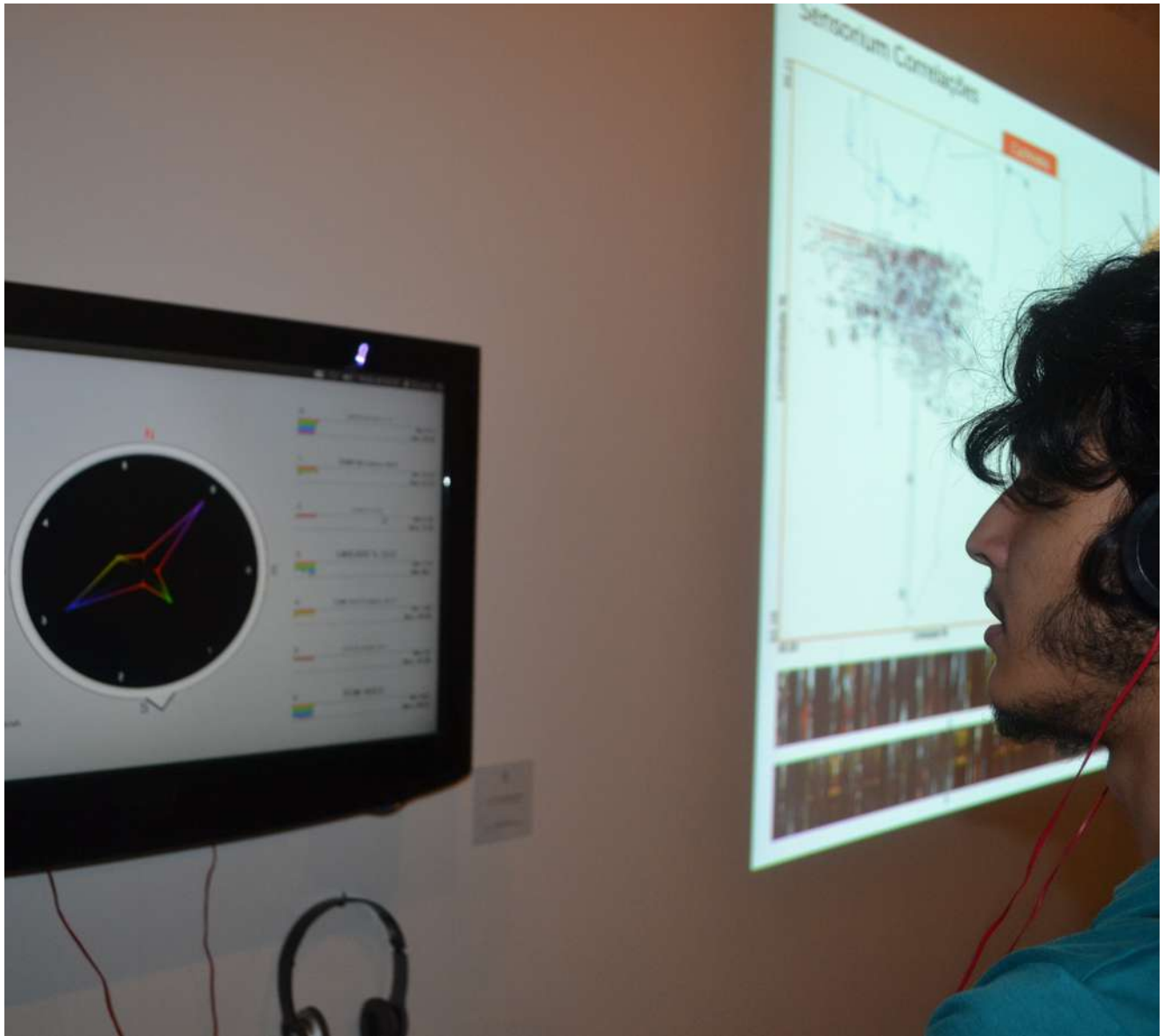
“It was very interesting in this work to see how the data are transformed into figures, colors and sounds, with a particular behavior, and which gain more or less significance while we are diving into these visualizations. Visual communication solutions are mixed with the result of artistic experimentation.” Javier Cruz

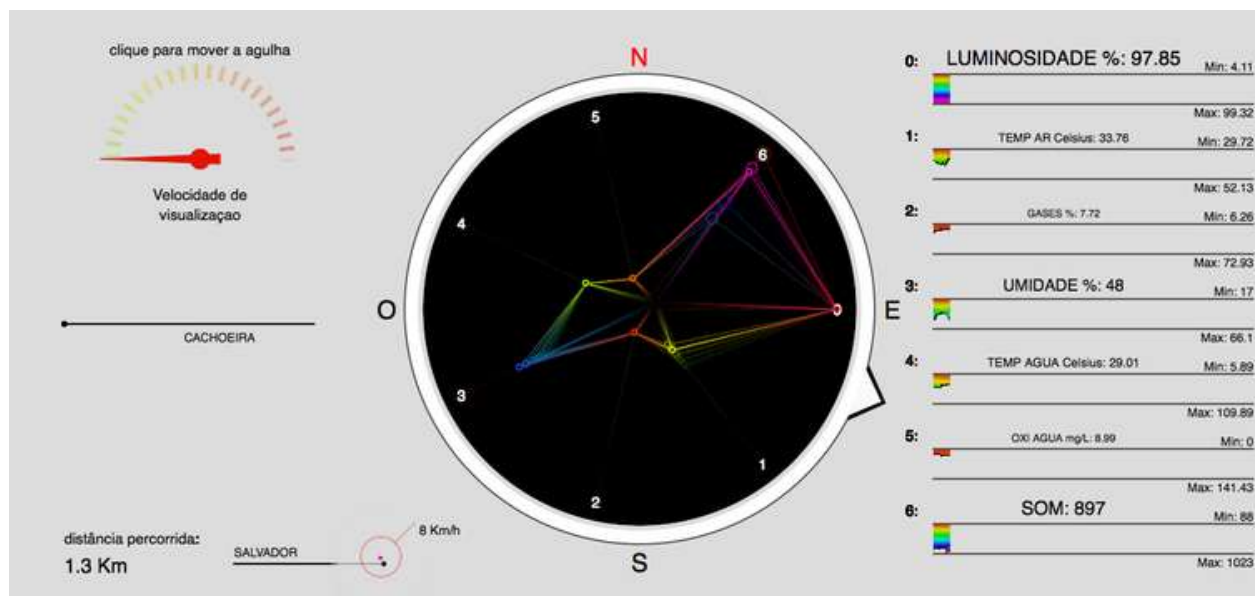
Artists

Javier Cruz, Karla Brunet

Exhibition

- Art Exhibition Sensorium: from the sea to the river at MAM Bahia. Salvador, Brazil







Dispositivo do Sensorium Sensorium Device /2013

Concebido para sentir o meio ambiente e registrar essas impressões na forma de dados numéricos, o dispositivo Sensorium é quase um organismo artificial. Seus sentidos análogos aos biológicos compreendem o visual (câmeras e sensor de luminosidade), auditivo (microfone), tato (sensores de temperatura da água e ar), olfato (sensor de gases) bem como o senso de localização (GPS), percepção das condições atmosféricas (umidade) e concentração de oxigênio na água. As leituras são armazenadas em escalas que se relacionam muitas vezes com as anteriores e assim como nós, ele as percebe em relação às suas experiências prévias.

Artistas

Toni Oliveira, Karla Brunet, Carlos Lentini, Elias Bitencourt, Adailton Nunes, Midiã Fiúza, Paulo Alcântara, Junix + May, Camila Marques

Exibição

- Exposição Artística Sensorium: do mar para o rio no MAM Bahia. Salvador, Brasil

Designed to sense the environment and record these impressions in the form of numerical data, the device Sensorium is almost an artificial organism. Its senses analogous to the biological ones consist of visual (cameras and light sensor), hearing (microphone), touch (temperature sensors water and air), smell (gas sensor) as well as the sense of location (GPS), perception of atmospheric conditions (humidity) and concentration of oxygen in the water. The readings are stored on scales that often relate to previous and like us, it perceives them regarding their previous experiences.

Artists

Toni Oliveira, Karla Brunet, Carlos Lentini, Elias Bitencourt, Adailton Nunes, Midiã Fiúza, Paulo Alcântara, Junix + May, Camila Marques

Exhibition

- Art Exhibition Sensorium: from the sea to the river at MAM Bahia. Salvador, Brazil



SENSORIUM DISPOSITIVO

DISPOSITIVO SENSITIVO PARA COLETA DE DADOS EM MOVIMENTO



TECNOLOGIA

Criado com materiais recicláveis, a caixa que abriga o sistema do dispositivo Sensorium foi pensada para permitir a mobilidade. Dessa forma, o dispositivo ganhou propriedades sensoriais quando acoplado ao caminho de feixe, podendo também, ser retirado e reaparelado em estruturas digitais, como no banco a vista.

POPULAR

A estrutura reciclável para o dispositivo Sensorium apresenta um caminho de feixe, feito de alumínio reciclado, é um produto popular encontrado nos locais cobertos por onde o projeto passou. O feixe, com capacidade de adaptação às ações do projeto, e possibilidade de ser customizado por meio de processos DTF, justificam a escolha.





Small informational card on the left wall.

Small informational card on the right wall.



Caixa Preta do Sensorium Sensorium Black Box /2013

Essa obra apresenta o acesso direto aos arquivos de Datalog do dispositivo Sensorium. No entanto, ao abrir a “caixa preta” do dispositivo e revelar seus dados numéricos arquivados, o fruidor deverá também abrir-se para novas representações gráficas artísticas desses dados que lhe serão apresentadas.

“Transformar os dados numéricos recolhidos pelo dispositivo Sensorium através de um código de programação foi um grande desafio para mim. Os números não me induziam a nada, eles são puros, imparciais e verdadeiros, apenas esperando que eu os manipulasse e contasse a história do meu jeito. E esse foi o maior desafio, não corromper aqueles dados puros, contar uma história me mantendo imparcial. Eu queria, antes de mais nada, deixar ao fruidor a responsabilidade da interpretação daquelas leituras. O espaço para que ele reflita não sobre o que eu escrevi, mas sobre o que ele leu.” Toni Oliveira.

Artistas

Toni Oliveira, Karla Brunet

Exibição

- Exposição Artística Sensorium: do mar para o rio no MAM Bahia. Salvador, Brasil

This artwork brings up direct access to Sensorium device Datalog files. However, to open the “black box” device and reveal their numerical data field, the spectator should also open up to new artistic graphical representations of the data that will be presented.

“Transforming the numerical data collected by the Sensorium device through a programming code was a big challenge for me. The numbers didn't lead me anywhere, they were pure, impartial and true, just waiting for me to manipulate them and tell the story my way. And that was the biggest challenge, not corrupting that pure data, telling a story while keeping me impartial. I wanted, first of all, to leave to the user the responsibility of interpreting those readings. The space for him/her to reflect not on what I wrote, but on what he/she read.” Toni Oliveira.

Artists

Toni Oliveira, Karla Brunet

Exhibition

- Art Exhibition Sensorium: from the sea to the river at MAM Bahia. Salvador, Brazil







Datalog Datalog/2013

É um pôster mostrando os dados “crus” da tabela gravada pelo Arduino juntamente com imagens da natureza onde estes números foram coletados.

“O Datalog é uma obra que apresenta uma parte dos dados obtidos durante os 11 dias de ações. Inicialmente a elaboração do cartaz foi pensada para compor um cartaz A1, no entanto devido à falta de espaço para tanto dado, decidiu-se optar pelo cartaz AO. Foi complicada a compilação pelo simples fato de possuímos cerca de 19 mil dados e com certeza, o AO não conseguiria “suportá-lo”. Para isto, seriam necessárias cerca de 19,71 páginas de AO. A solução foi colocar cerca de 15,6% da primeira tabela de Salvador e 30,6% da primeira de Cachoeira.”
Midiã Fiúza

Artistas

Karla Brunet, Fernanda Oliveira, Carlos Lentini, Midiã Fiúza, Toni Oliveira

Exibição

• Exposição Artística Sensorium: do mar para o rio no MAM Bahia. Salvador, Brasil

It is a poster showing the raw data of the tables together with some images of the natures where the numbers came from.

“Datalog is a work that presents a part of the data obtained during the 11 days of actions. Initially, the creation of the poster was designed to compose an A1 poster, however, due to the lack of space for such data, it was decided to opt for the AO poster. The compilation was complicated by the simple fact that we have about 19 thousand data and for sure, the AO could not “support it”. For this, it needed around 19.71 pages of AO. The solution was to place around 15.6% of the first table in Salvador and 30.6% of the first in Cachoeira.”
Midiã Fiuza

Artists

Karla Brunet, Fernanda Oliveira, Carlos Lentini, Midiã Fiúza, Toni Oliveira

Exhibition

• Art Exhibition Sensorium: from the sea to the river at MAM Bahia. Salvador, Brazil





Video Mapa Sensorium Video Map Sensorium /2013

O vídeo mapa expõe de forma poética o percurso traçado pelo barco da equipe Sensorium, desde o mar de Salvador até as margens do rio Paraguaçu que banha a cidade de Cachoeira no recôncavo da Bahia. Desenvolvida por Karla Brunet e Pedro Dell'Orto, a obra incorpora a trilha musical de Andrea May e Junix composta a partir de sons ambientes coletados durante a pesquisa do projeto Sensorium.

“Nesta obra buscamos ilustrar o trajeto do rio e do mar que o projeto Sensorium navegou. Junto à descrição geográfica do caminho do barco, buscamos uma estética lúdica para expor o percurso. Neste sentido, utilizamos alguns recursos audiovisuais como animação do mapa e sobreposição de imagens para envolver o leitor no ambiente da pesquisa. Outro elemento importante para a imersão nesta trajetória do projeto Sensorium é a trilha musical construída a partir de sons captados nos locais de estudo.”
Pedro Dell'Orto.

Artistas

Karla Brunet, Pedro Dell'Orto, Andrea May e Junix

Exibição

- Exposição Artística Sensorium: do mar para o rio no MAM Bahia. Salvador, Brasil

The video map exposes, in a poetic way, the route traced by the Sensorium team's boat, from the sea of Salvador to the banks of the Paraguaçu river that bathes the city of Cachoeira in the Bahia's Recôncavo. Developed by Karla Brunet and Pedro Dell'Orto, work incorporates the soundtrack by Andrea May and Junix composed from ambient sounds collected during the research of the Sensorium project.

In this work, we seek to illustrate the path of the river and the sea that the Sensorium project navigated. Along with the geographical description of the boat's path, we sought a playful aesthetic to expose the route. In this sense, we use some audiovisual resources such as map animation and image overlay to involve the reader in the research environment. Another important element for the immersion in this trajectory of the Sensorium project is the musical score built from sounds captured in the study places.”
Pedro Dell'Orto

Artists

Karla Brunet, Pedro Dell'Orto, Andrea May and Junix

Exhibition

- Art Exhibition Sensorium: from the sea to the river at MAM Bahia. Salvador, Brazil







Olho do dispositivo Sensorium Sensorium Device Eye /2013

O Dispositivo Sensorium é dotado de dois “olhos”. Um deles é voltado para o céu e “vê” tudo o que passa em cima. O outro é feito de uma câmera endoscópica que nos dá uma imagem quase abstrata do ambiente onde o Sensorium passa. Juntando os dois olhos podemos ter uma visão ampliada daquilo que os nossos olhos não experimentaram. Uma experiência visual do ponto de vista do dispositivo criado.

Artistas

Karla Brunet, Paulo Alcântara, Toni Oliveira, Midiã Fiúza, Carlos Lentini, Elias Bitencourt, Adailton Nunes, Midiã Fiúza, Junix + May

Exibição

• Exposição Artística Sensorium: do mar para o rio no MAM Bahia. Salvador, Brasil

The Sensorium device is equipped with two “eyes”. One is facing the sky and “sees” everything that passes overhead. The other is made of an endoscopic camera that gives us an almost abstract image of the environment where the Sensorium passes. Joining the two eyes we can have a broader view of what our eyes have not experienced. A visual experience from the point of view of the device created.

Artists

Karla Brunet, Paulo Alcântara, Toni Oliveira, Midiã Fiúza, Carlos Lentini, Elias Bitencourt, Adailton Nunes, Midiã Fiúza, Junix + May

Exhibition

• Art Exhibition Sensorium: from the sea to the river at MAM Bahia. Salvador, Brazil





Veja ampliação
do MAPA 02
lá em cima

MAPA 02
RIBEIRA

AV. SUBURBANA 64-528

BR-324

SALVADOR



FERRY-BOAT
DRAQUENO

OCEANO
ATLANTICO



O projeto Ma:res é um mapeamento artístico do mar do entorno de Salvador, a cidade onde vivemos. É um mapa conceitual do mar, seu imaginário, sua simbologia e seu impacto na vida dos moradores da cidade. Ma:res fala sobre a forma como este mar é visto e sentido, sua espiritualidade, sua força, seu impacto.

Em Ma:res, optamos por não trabalhar com o mapa como uma representação física/geográfica do espaço, mas sim através de um mapa conceitual, onde navegamos no imaginário do que é este espaço, em como as pessoas usam este mar e o que ele representa para cada um. Ao navegar no Ma:res, navegamos por um mar de palavras, sentido, percebido e muitas vezes esquecido no dia-a-dia corrido da cidade. Nosso projeto incita, desta forma, a resgatar os sentimentos de percepção do mar, tanto para quem mora em Salvador quanto para aqueles que jamais estiveram aqui.

Artistas

Coordenação e conceito: Karla Brunet

Conteúdo web: Adailton Nunes e Karla Brunet

Design: Adailton Nunes e Mídia Fiúza

Edição de vídeos: Paulo Alcântara, Marcela Gomes, Fernanda Oliveira, Breno Peixinho, Danilo Umbelino

Imagens: Paulo Alcântara, Adailton Nunes, Karla Brunet, Danilo Umbelino, Marcela Gomes, Fernanda Oliveira, Jean Cardoso, Mídia Fiuza, Silvana Rezende, Hebert Andrade

The Ma:res project is an artistic mapping of the sea around Salvador, the city where we live. It is a conceptual map of the sea, its imagery, its symbolism and its impact on the lives of city dwellers. Ma:res talks about how this sea is seen and felt, its spirituality, its strength, its impact.

In Ma:res, we chose not to work with the map as a physical/geographic representation of space, but through a conceptual map, where we navigate the imaginary of what this space is, how people use this sea and what it represents to each one. When navigating Ma:res, we navigate through a sea of words, meaning, perceived and often forgotten in the busy day-to-day of the city. Our project encourages, in this way, to rescue the feelings of perception of the sea, both for those who live in Salvador and for those who have never been here.

Artists

Coordination and concept: Karla Brunet

Web content: Adailton Nunes and Karla Brunet

Design: Adailton Nunes and Mídia Fiúza

Video editing: Paulo Alcântara, Marcela Gomes, Fernanda Oliveira, Breno Peixinho, Danilo Umbelino

Images: Paulo Alcântara, Adailton Nunes, Karla Brunet, Danilo Umbelino, Marcela Gomes, Fernanda Oliveira, Jean Cardoso, Mídia Fiuza, Silvana Rezende, Hebert Andrade

Mapeamento e tags: Marcela Gomes, Fernanda Oliveira, Karla Brunet, Jean Cardoso, Hebert Andrade
Programação: Toni Oliveira
Trilha sonora: Paulo Alcântara e May + Junix
Agradecimentos: Renata Leahy

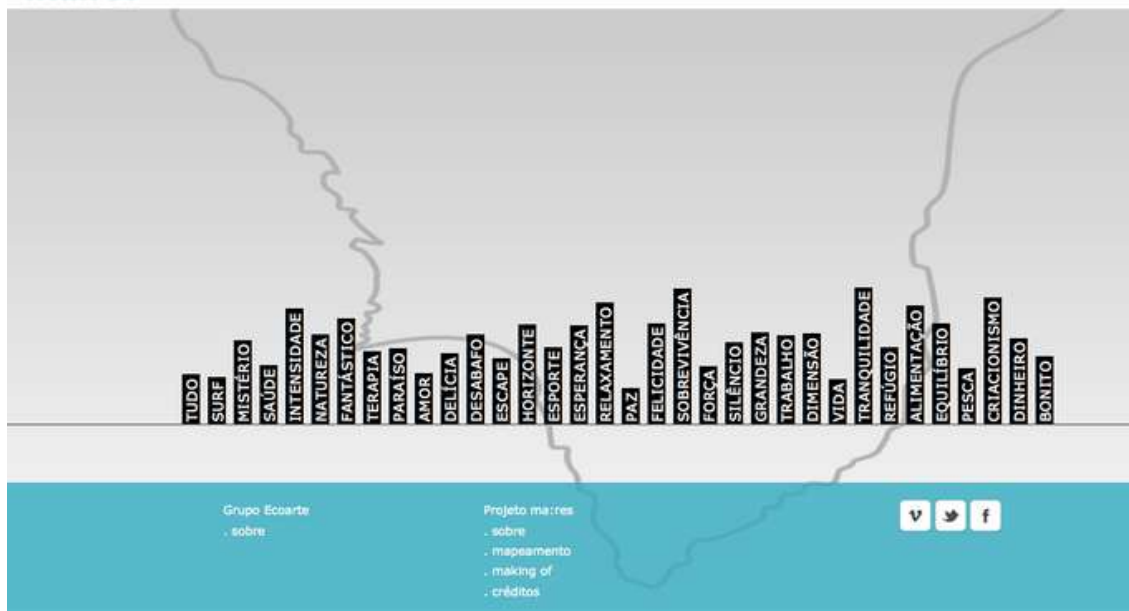
Exibição

- VIII ENECULT. Salvador, Brasil
- Encontro Internacional de Arte e Tecnologia #11.ART. Museu Nacional da República. Brasília, Brasil
- Píksel Festival 2016. Bergen, Noruega

Mapping and tags: Marcela Gomes, Fernanda Oliveira, Karla Brunet, Jean Cardoso, Hebert Andrade
Programming: Toni Oliveira
Soundtrack: Paulo Alcântara and May + Junix
Acknowledgment: Renata Leahy

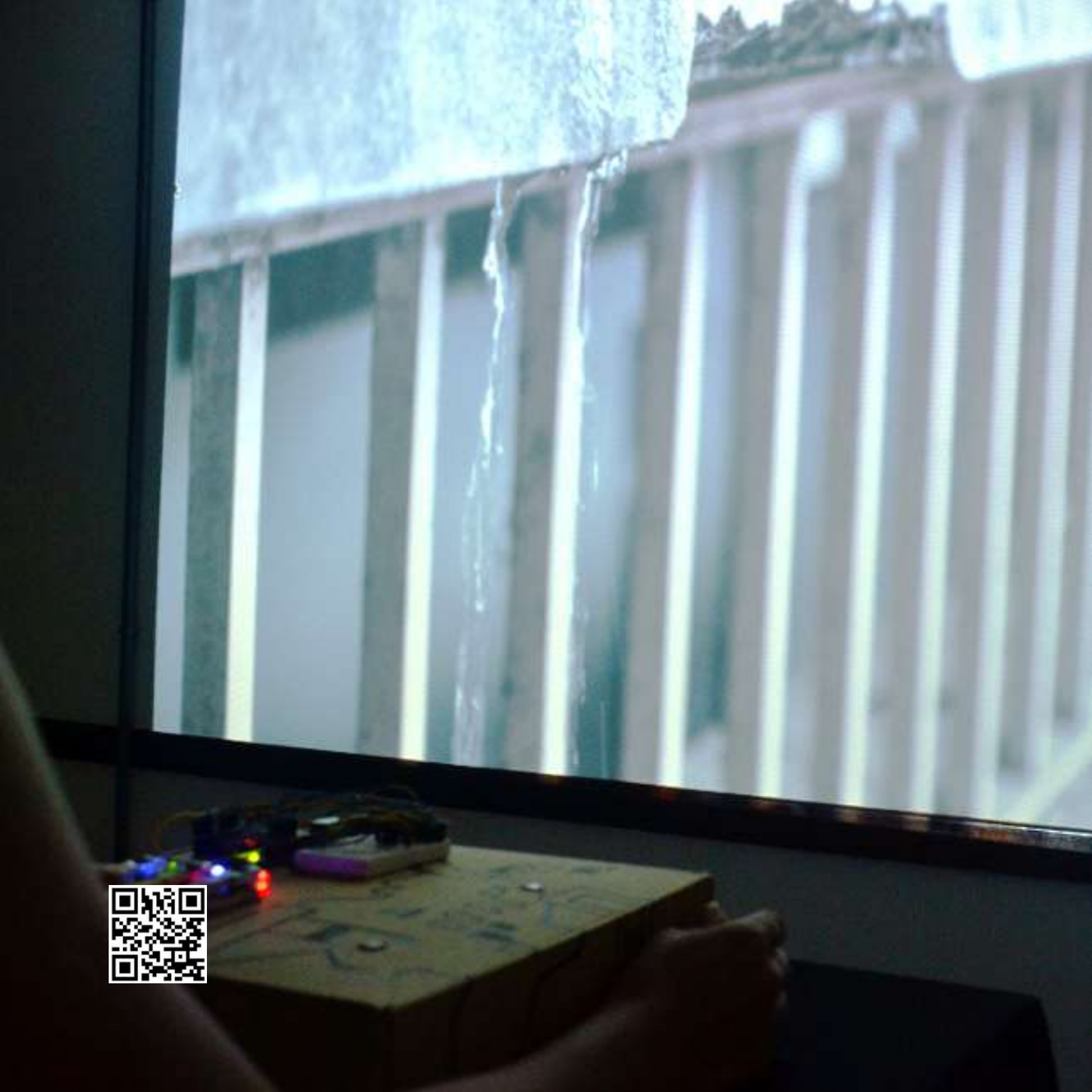
Exhibition

- VIII ENECULT. Salvador, Brazil
- International Meeting of Art and Technology #11.ART. Museu Nacional da República. Brasília, Brazil
- Píksel Festival 2016. Bergen, Norway



Sobrevivência





Entre Muros Between Walls /2012

Entre Muros é uma instalação interativa sobre a cidade, a metrópole, a poluição sonora, a falta de verde, a degradação e o concreto. Cada vez mais nos sentimos cercados por muros nas grandes cidades. Mesmo em cidades litorâneas como Salvador, onde se pode ver o horizonte no mar, ainda temos a sensação de estarmos cercados por concreto e ruídos por todo lado. Entre Muros fala desta sensação de forma interativa.

É uma caixa reciclada de papelão com Arduino, prendedores de roupa, leds e sensores que produz sons e projeta imagens dependendo da interação do fruidor. Os sons são produzidos por teclas feitas com prendedores e manipulados com potenciômetros e sensor LDR, enquanto que as imagens são somente manipuladas por sensor LDR e potenciômetro. O software criado para esta interação foi feito com PureData. Desta forma, com tecnologia livre e através um processo de reuso de materiais e DIY (Faça-você-mesmo), pretendemos levantar questões sobre o lugar onde vivemos e trabalhamos, sobre nosso meio ambiente e a importância deste espaço que nos rodeia.

Entre Muros se refere ao muro de concreto da cidade, mas também, ao local onde escolhemos para representar este concreto, o campus da universidade, nosso lugar de fuga desta cidade. É degradado, tem cimento e, ao mesmo tempo, é verde, floresta e no centro da cidade. Na UFBA, o verde, o musgo, a erva daninha, as árvores, o barro, a lama, brigam todo dia com o concreto

Entre Muros (Between Walls) is an interactive installation about the city, the metropolis, noise pollution, the lack of greenery, degradation and concrete. More and more we feel surrounded by walls in big cities. Even in coastal cities like Salvador, where you can see the horizon at sea, you still have the feeling of being surrounded by concrete and noise everywhere. Entre Muros talks about this sensation in an interactive way.

It is a recycled cardboard box with Arduino, clothes pegs, LEDs and sensors that produces sounds and projects images depending on the user's interaction. The sounds are produced by keys made with clips and manipulated with potentiometers and LDR sensor, while the images are only manipulated by LDR sensor and potentiometer. The software created for this interaction was done with PureData. Thus, with free technology and through a process of reuse of materials and DIY (Do-it-yourself), we intend to raise questions about the place where we live and work, about our environment and the importance of this space that surrounds us.

Entre Muros refers to the city's concrete wall, but also to the place where we chose to represent this concrete, the university campus, our place of escape from this city. It is degraded, has cement and, at the same time, it is green, forest and in the center of the city. At UFBA, the green, the moss, the weed, the trees, the mud, center of the city.

que está cada vez aumentando mais. O campus, um grande canteiro de obras, tem seus prédios deteriorados e suas construções intermináveis, é uma forma de reclusão da cidade, mas também, um espelho dela.

A ilustração desenhada na caixa é baseada em fotos aéreas da área trabalhada. Foram feitos alguns sketches usando imagens do Google Maps para graficamente representar este local. As fotografias projetadas na parede são detalhes deste campus, deste lugar cercado, degradado e ao mesmo tempo privilegiado; um lugar de escape da cidade, um lugar de oposição e, também de reflexo da mesma, o paradoxo.

Artistas

Conceito e direção de arte: Karla Brunet

Programação: Fernando Krum

Fotografias: Fernanda Oliveira, Breno Peixinho, Marcela Gomes

Desenho/Ilustração: Adailton Nunes

Edição de imagens: Karla Brunet

Montagem: Fernanda Oliveira, Breno Peixinho, Marcela Gomes, Karla Brunet, Fernando Krum

Edição do vídeo de documentação: Breno Peixinho

Exibições

- Mostra Ser/Tão Hacker do Cigac. Sousa, Brasil
- HackLab do Sesc Belenzinho. São Paulo, Brasil
- Mostra Visio. Ecoarte. Salvador, Brasil

At UFBA, the green, the moss, the weed, the trees, the mud, fight every day with the concrete that is increasing more and more. The campus, a large construction site, has its deteriorated buildings and its endless constructions, it is a form of seclusion in da city, but also a mirror of it.

The illustration drawn on the box is based on aerial photos of the worked area. Some sketches were made using Google Maps images to graphically represent this location. The photographs projected on the wall are details of this campus, of this enclosed, degraded and at the same time privileged place; a place of escape from the city, a place of opposition and, also a reflection of it, the paradox.

Artists

Concept and art direction: Karla Brunet

Programming: Fernando Krum

Photographs: Fernanda Oliveira, Breno Peixinho, Marcela Gomes

Drawing/Illustration: Adailton Nunes

Image editing: Karla Brunet

Editing: Fernanda Oliveira, Breno Peixinho, Marcela Gomes, Karla Brunet, Fernando Krum

Video documentation editing: Breno Peixinho

Exhibitions

- Ser/So Hacker by Cigac. Sousa, Brazil
- HackLab of Sesc Belenzinho. São Paulo, Brazil
- Visio Ecoarte Art Show. Salvador, Brazil





Exposição Narrativas digitais Digital Narratives Exhibition/2011

A exposição “Narrativas digitais/Narrativas dixitais. Garapuá BA/BR – Aguiño GAL/ES” foi uma mostra final dos trabalhos produzidos pelos jovens das comunidades de Garapuá, na Bahia, Brasil e de Aguiño, na Galícia, Espanha. Ambas as comunidades são representativas da diversidade de condições culturais e socioeconômicas que caracterizam as comunidades pesqueiras costeiras da Espanha e do Brasil. Garapuá continua sendo um pequeno vilarejo, na maior parte isolado dos assentamentos humanos próximos e onde um forte sentimento de comunidade continua a persistir. Considerando que Aguiño experimentou um importante desenvolvimento urbano nos últimos anos e agora este vilarejo faz parte de um grande assentamento costeiro difuso que mistura características rurais e urbanas.

Em ambas as comunidades, workshops experimentais combinando práticas artísticas, novas mídias e ciência foram realizados para a criação de narrativas digitais que tratam de questões ecológicas, culturais e socioeconômicas nas duas comunidades costeiras. Nossa hipótese básica era que a mídia digital poderia permitir que as comunidades costeiras desenvolvessem suas próprias narrativas sobre sua vida e território e, principalmente, sobre o uso dos ecossistemas costeiros. Esse processo pode ser essencial para promover mecanismos de coesão comunitária e capacitar grupos de usuários a participarem mais ativamente da cogestão de seus territórios, junto com cientistas, funcionários públicos, políticos e outros.

The exhibition “Digital Narratives/Dixital Narratives. Garapuá BA/BR – Aguiño GAL/ES” was a final exhibition of the works produced by young people from the communities of Garapuá, Bahia, Brazil and Aguiño, Galicia, Spain. Both communities are representative of the diversity of cultural and socioeconomic conditions that characterize coastal fishing communities in Spain and Brazil. Garapuá continues to be a small village mostly isolated from nearby human settlements and where a strong feeling of community continues to persist. Whereas, Aguiño has experienced an important urban development in the last years and now this village is part of a large diffuse coastal settlement mixing rural and urban characteristics.

In both communities, experimental workshops combining artistic practices, new media and science were carried out for the creation of digital narratives dealing with ecological, cultural and socioeconomic issues in two coastal communities. Our basic hypothesis was that digital media could allow coastal communities to develop their own narratives about their life and territory, and especially their use of coastal ecosystems. This process can be essential to promote mechanisms of community cohesion and to empower user groups to participate more actively in the co-management of their territories, along with scientists, public officers, politicians and other.

A exposição artística “Narrativas digitais/Narrativas dixitais. Garapuá BA/BR – Aguiño GAL/ES” reuniu o resultado das produções realizadas pelos jovens nesses workshops. São fotos, vídeos, mapas, paisagens sonoras e músicas criadas nas oficinas realizadas nas duas localidades. A mostra juntou, lado a lado, as duas comunidades, suas paisagens, crenças, problemas, dificuldades e história.

Adolescentes artistas de Garapuá

Aderval Viana do Anjos
Aline Coutinho de Jesus
Anaíldes Pereira dos Santos
Átila José Paixão dos Santos
Dayane Nascimento Reis
Flávia Marinho do Rosário
Gabriela Cruz Pereira
Gledson Alves Santos
Irá Silva dos Santos
Janderson Martins Pereira Gomes
Jonathas Batista dos Santos
Jonei Cruz dos Santos
Luan Pereira de Jesus
Márcio Pereira dos Santos
Sandro Santos de Jesus
Ubirajara Oliveira Evagelista Filho

Adolescentes artistas de Aguiño

Ana María Ramallo González
Andrés Gude González

The artistic exhibition “Digital Narratives / Dixital. Narratives. Garapuá BA / BR - Aguiño GAL / ES ”gathered the results of productions made by young people in workshops. There are photos, videos, maps, soundscapes and best levels in the workshops held in both locations. The show brought together, side by side, the two communities, their landscapes, beliefs, problems, difficulties and history.

Teenager artists from Garapuá

Aderval Viana do Anjos
Aline Coutinho de Jesus
Anaíldes Pereira dos Santos
Átila José Paixão dos Santos
Dayane Nascimento Reis
Flávia Marinho do Rosário
Gabriela Cruz Pereira
Gledson Alves Santos
Irá Silva dos Santos
Janderson Martins Pereira Gomes
Jonathas Batista dos Santos
Jonei Cruz dos Santos
Luan Pereira de Jesus
Márcio Pereira dos Santos
Sandro Santos de Jesus
Ubirajara Oliveira Evagelista Filho

Teenager artists from Aguiño

Ana María Ramallo González
Andrés Gude González

Araceli Domínguez González
Daniel Díaz Silva
Isabel Sandoval Domínguez
José Antonio Patiño Gude
José Manuel Parada Torres
Lorena Calviño Sampedro
Lorena Sampedro Ares
Manuela Seráns Pérez (Noli)
María José Piñeiro González
María Ventura (Mariven)
Melisa Baamonde Camean
Nadia Abdou Fernández
Uxía Olveira Martínez
Xulio Vázquez Andrade

Exposição

- Cofradía de Aguiño, no Instituto Leliadoura. Aguiño, Espanha
- Centro Comunitário de Garapúa. Cairu, Brasil

Araceli Domínguez González
Daniel Díaz Silva
Isabel Sandoval Domínguez
José Antonio Patiño Gude
José Manuel Parada Torres
Lorena Calviño Sampedro
Lorena Sampedro Ares
Manuela Seráns Pérez (Noli)
María José Piñeiro González
María Ventura (Mariven)
Melisa Baamonde Camean
Nadia Abdou Fernández
Uxía Olveira Martínez
Xulio Vázquez Andrade

Exhibition

- Cofradía de Aguiño, at the Leliadoura Institute. Aguiño, Spain
- Garapúa Community Center. Cairu, Brazil







Aquário Aquarius/2012

Aquário é uma escultura composta de cubos brancos de papelão que “ganham vida” sob a projeção de imagens subaquáticas em suas faces. A obra é resultado de uma oficina de vídeo mapping realizada por Toni Oliveira e Karla Brunet para o projeto LabDebug. O uso do PD (Pure Data) para desenvolvimento de uma programação específica que permitisse o mapeamento de superfícies tridimensionais na projeção de vídeos foi o tópico central da oficina, uma vez que, tanto o LabDebug quanto o Ecoarte utilizam softwares livres em seus trabalhos. O grupo experimentou possibilidades que uma ferramenta aberta de programação proporciona ao artista na personificação de seus resultados e entendeu que programar é parte do processo da criação artística.

O mundo referenciado na obra Aquário é o fundo do mar. O Ecoarte literalmente mergulhou nesse mundo para trazer à tona as imagens registradas através de suas câmeras e compor uma instalação de videoarte. Os cubos, com suas faces dispostas em diferentes direções, demonstram também os ângulos livres experimentados por cada um dos membros do grupo. Os artistas registraram as imagens, numa tentativa de recriar esse espaço, essa sensação de estar submetido e a desorientação imposta pela corrente marítima.

Aquário busca conduzir ao fundo do mar aquilo que a isso se permitir. Esse meio ambiente que geralmente não vemos e, por isso, não nos damos conta de sua

Aquarius is a sculpture composed of white cardboard cubes that “come to life” under the projection of underwater images. The work is the result of a video mapping workshop carried out by Toni Oliveira and Karla Brunet for the LabDebug project. The use of PD (Pure Data) to develop a specific program that would allow the mapping of three-dimensional surfaces to video projection was the central topic of the workshop, since both LabDebug and Ecoarte use free software in their work. The group experimented with the possibilities that an open programming tool offers the artist in the personification of their results and understanding that programming is part of the creative process.

The world referenced in the artwork Aquarius is the underwater sea. Ecoarte immersed itself in this world to bring up the images recorded through its cameras and compose a video art installation. The cubes, with their faces arranged in different directions, also demonstrate the free angles experienced by each member of the group. The artists registered the images, in an attempt to recreate this space, this feeling of being submerged and the disorientation imposed by the ocean current.

Aquarius seeks to lead to the bottom of the sea and its imagination. This environment that we usually do not see and, therefore, we do not realize its importance as a food provider, regulator of our climate, transport

importância como provedor de alimentos, regulador de nosso clima, via de transporte, entre tantas outras coisas e que, apesar de sua grandiosidade e imponência, revela-se tão frágil e necessitado de nossa proteção diante de nós mesmos, de nossas inconsequentes ações de degradação.

Artistas

Imagens e edição: Adailton Nunes, Ana Paula Pessoa, Clara Domingas, Cristina Nascimento, Fernanda Oliveira, Karla Brunet, Marcela Gomes, Marcelo Scrup, Paulo Alcântara
Programação: Toni Oliveira.

Exibição

- DorkbotSSA no Goethe-Institut Salvador. Salvador, Brasil
- Oferendas LALA. Salvador, Brasil

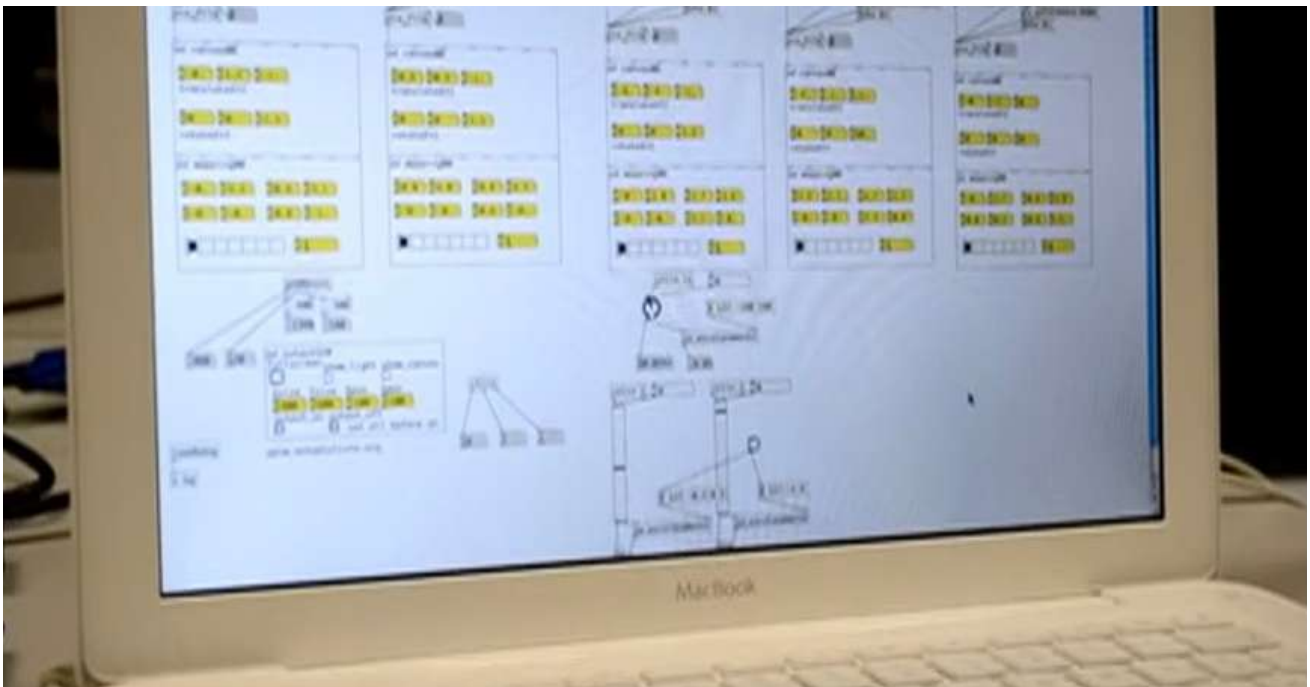
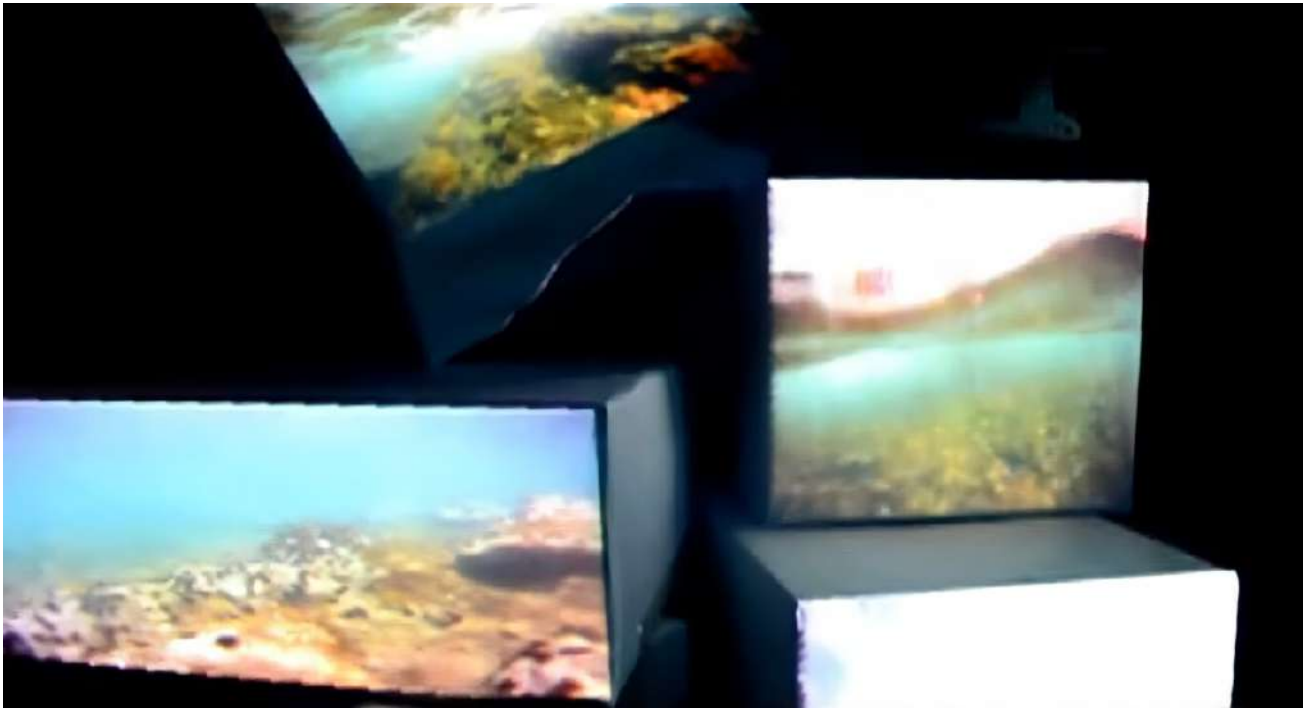
route, among so many other things. Despite its grandeur and magnificence, the sea reveals itself so fragile and in need of our protection from ourselves, from our reckless actions of degradation.

Artists

Images and edition: Adailton Nunes, Ana Paula Pessoa, Clara Domingas, Cristina Nascimento, Fernanda Oliveira, Karla Brunet, Marcela Gomes, Marcelo Scrup, Paulo Alcântara
Programming: Toni Oliveira.

Exhibition

- DorkbotSSA at the Goethe-Institut Salvador. Salvador, Brazil
- LALA Offerings. Salvador, Brazil





Geografias do Mar #Limítrofe Geographies of the Sea #Borderline/2011

Como parte do projeto Geografias do Mar, Limítrofe é uma vídeo-instalação com imagens produzidas a partir do passeio de escuna à Ilha dos Frades, localizada na Baía de Todos os Santos. É uma obra focada no espaço limítrofe entre fora e dentro d'água, entre o céu e o mar, entre o mundo submarino e o mundo dos barcos, da superfície da água.

A obra é composta por três monitores dispostos lado a lado que exibem diferentes vídeos. O primeiro apresenta a navegação através da rota de GPS gerada pela equipe de filmagem durante o passeio de escuna. Neste vídeo, mesclamos os dados do GPS, o vídeo feito com Google e imagens do barco em movimento no mar. O segundo monitor exibe um recorte de vídeos com imagens gravadas durante o percurso da viagem incluindo imagens subaquáticas e captura de som ambiente. Já o terceiro monitor mostra números da temperatura da água do mar na região da Bahia em um intervalo de um ano aproximadamente.

Artistas

Conceito e imagens: Karla Brunet

Dados físicos do mar: Carlos Lentini

Edição de vídeo: Adailton Nunes, Hebert Andrade, Silvana Rezende

Trilha Sonora: Toni Oliveira

Exibição

• VIII Enecult e da Mostra Visio Ecoarte. Salvador, Brasil

As part of the Geographies of the Sea project, Bordeline is a video installation with images produced on a boat ride to Ilha dos Frades, located in Baía de Todos os Santos. It is an artwork focused on the borderline space between outside and inside water, between sky and sea, between the underwater world and the world of boats, and the surface of the water.

The work consists of three monitors placed side by side that display different videos. The first presents navigation through the GPS route generated by the film crew during the boat ride. In this video, we merge the GPS data, the video taken with Google and images of the boat moving at sea. The second monitor displays a clip of videos with images recorded during the journey including underwater images and ambient sound capture. The third monitor shows numbers of sea water temperature in the Bahia region in an interval of approximately one year.

Artists

Conceito e imagens: Karla Brunet

Dados físicos do mar: Carlos Lentini

Edição de vídeo: Adailton Nunes, Hebert Andrade, Silvana Rezende

Trilha Sonora: Toni Oliveira

Exhibition

• VIII Enecult e da Mostra Visio Ecoarte. Salvador, Brazil







Geografias do Mar #Ilhas Geographies of the Sea #Islands/2010

Geografias do Mar #Ilhas é um projeto de arte e tecnologia que explora a visualização de dados e a experimentação do mar. É uma instalação interativa na qual a base da navegação é um mapa artístico projetado no chão, onde vídeos, gráficos, números, palavras, áudios e fotos são acionados dependendo da posição do fruidor neste mapa. A narrativa é recriada pela exploração das trajetórias e rotas de viagens no mar.

O título da série, Geografias do Mar, remete a noções espaciais, relações do ser humano com o meio ambiente e as diversas possibilidades geográficas que se pode ter ao experimentar a obra. Estas possibilidades são geradas tanto pela maneira como é feita a captação do material, trabalhando com o aspecto geopolítico, físico, artístico e espiritual do mar, quanto pela navegação da obra pelo fruidor, que ao se movimentar vai construindo sua geografia ou geografias. Um despertar para o meio ambiente, utilizando, neste caso, o mar como tema central é um dos objetivos deste projeto. Geografias do Mar #Ilhas mostra os percursos e viagens às ilhas da região de Salvador realizadas pelo grupo Ecoarte.

Artistas

Adailton Nunes, Carlos Lentini, Danilo Umbelino Santana, Fernando Krum, Ígor de Araújo Vieira, Hebert Andrade, Karla Schuch Brunet, Maruzia Dultra, Silvana Rezende e Toni Oliveira.

Geographies of the Sea#Ihas is an art and technology project that explores data visualization and sea experimentation. It is an interactive installation in which the navigation base is an artistic map projected on the ground, where videos, graphics, numbers, words, audios and photos are activated depending on the user's position on this map. The narrative is recreated by exploring the trajectories and routes of sea travel.

The title of the series, Geografias do Mar, refers to spatial notions, the human being's relationships with the environment and the various geographical possibilities that one can have when experiencing the work. These possibilities are generated both by the way the material is captured, working with the geopolitical, physical, artistic and spiritual aspects of the sea, as well as by the navigation of the work by the user, who, as he moves, builds his geography or geographies. An awakening to the environment, using, in this case, the sea as a central theme is one of the objectives of this project. Geographies of the Sea #Islands shows the routes and trips to the islands in the region of Salvador carried out by the Ecoarte group.

Artists

Adailton Nunes, Carlos Lentini, Danilo Umbelino Santana, Fernando Krum, Ígor de Araújo Vieira, Hebert Andrade, Karla Schuch Brunet, Maruzia Dultra, Silvana Rezende e Toni Oliveira.

Colaboração

Brisa Rosatti, Cristiano Figueiró e Juan Freire.

Exibições

- Festival Arte.mov 2010 no Museu de Arte Moderna da Bahia. Salvador, Brasil
- Vídeo Documentação no Festival Art.mov BH. Belo Horizonte, Brasil

Collaboration

Brisa Rosatti, Cristiano Figueiró and Juan Freire.

Exhibition

- Arte.mov Festival 2010 at the Museum of Modern Art of Bahia. Salvador, Brazil
- Video Documentation at Art.mov Festival BH. Belo Horizonte, Brazil





Geografias do Mar #Travessia Geographies of the Sea #Crossing /2010

Geografias do Mar # Travessia é uma vídeo-instalação composta por vídeos produzidos a partir da Travessia de nado de Mar Grande a Salvador e de imagens-satélite. A obra aborda as experimentações do mar vivenciadas por nadadores, barqueiros e tripulantes de pequenas embarcações. Três monitores dispostos lado a lado exibem diferentes vídeos. O primeiro apresenta a navegação através da rota de GPS gerada pela equipe de filmagem no dia da Travessia Mar Grande-Salvador, realizada em janeiro de 2010. O áudio deste vídeo foi elaborado a partir de entrevistas realizadas com os maratonistas neste mesmo dia, após a competição. O segundo monitor exibe imagens dos nadadores gravadas durante a travessia, com captura de som ambiente e trilha sonora. Já o terceiro, mostra imagens de simulação da variação de calor no Oceano Atlântico.

Artistas

Concepção e Imagens: Karla Brunet
Edição e Produção: Maruzia Dultra
Trilha Sonora: Toni Oliveira
Produção de Montagem : Ígor Vieira
Pesquisa Oceanográfica: Carlos Lentini

Exibição

- 3º Fórum da Caravana do Esporte e Caravana da Música. Atibaia, SP, Brasil
- Salão de Artes Audiovisuais do Recôncavo. Cachoeira, BA, Brasil

Geographies of the Sea #Crossing is a video installation composed of videos produced from the Mar Grande-Salvador Travessia and satellite images. The work deals with the sea experiments experienced by swimmers, boatmen and crew members of small boats. Three monitors arranged side by side display different videos. The first presents navigation through the GPS route generated by the filming team on the day of the Mar Grande-Salvador Crossing, held in January 2010. The audio of this video was prepared from interviews carried out with the marathon runners on the same day, after the competition. The second monitor displays images of the swimmers recorded during the crossing, with ambient sound capture and soundtrack. The third shows simulation images of heat variation in the Atlantic Ocean.

Artists

Concept and Images: Karla Brunet
Editing and Production: Maruzia Dultra
Soundtrack: Toni Oliveira
Assembly Production: Ígor Vieira
Oceanographic Research: Carlos Lentini

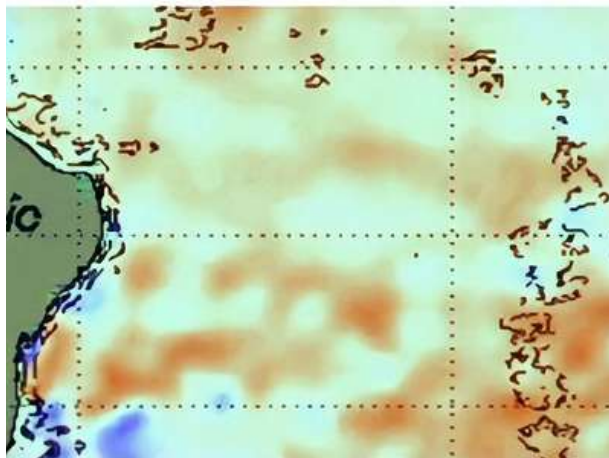
Exhibition

- 3rd Forum of Caravan of Sport and Caravan of Music. Atibaia, SP, Brazil
- Recôncavo Audiovisual Arts Salon. Cachoeira, BA, Brazil

- Exposição coletiva ARTE-Poéticas Digitais, no 5º Simpósio de Arte Contemporânea CAL/UFSM. Santa Maria, RS, Brasil

- Collective exhibition ARTE-Poéticas Digitais, at the 5th Symposium on Contemporary Art CAL/UFSM. Santa Maria, RS, Brazil







Geografias do Mar #Iemanjá Geographies of the Sea #Iemanjá/2010

Geografias do Mar #Iemanjá reúne arte e tecnologia explorando questões como a visualização de dados e experimentação artística do mar através da artemídia. A instalação começa por um passeio pelo traçado do GPS circunscrevendo a Praia da Paciência, local onde tradicionalmente acontece a Festa de Iemanjá em Salvador-BA. Há também 36 lomo fotografias da silhueta desta praia, todas feitas de um mesmo enquadramento. Na técnica das lomo utilizada, cada disparo na câmera corresponde a quatro aberturas sequenciais do obturador, imprimindo instantes diferentes numa mesma película. Assim, o movimento das ondas e dos barcos foram captados nas 36 poses do filme fotográfico (correspondendo a 144 momentos distintos de marola).

Durante a festa, oferendas são jogadas ao mar, então, decidimos usar as imagens da variação de turbidez da água no globo terrestre, medida através do Coeficiente de Atenuação da Luz Difusa a 490nm, o K_{490} relacionam-se com a turbidez. É a quantidade de partículas dispersas na coluna d'água do mar e tem como parâmetro o grau de penetração da luz visível na água na banda espectral azul-verde, que corresponde ao comprimento de onda de 490nm. Quanto maior o valor de K_{490} , mais turva está a coluna de água analisada. A escala numérica dessa taxa é calculada a partir de uma operação matemática específica que envolve o valor-padrão de turbidez da água pura [$K_w(490) = 0,0016m^{-1}$].

Geographies of the Sea #Iemanjá brings together art and technology, exploring issues such as data visualization and artistic experimentation of the sea through media art. The installation begins with a tour along the GPS route circumscribing Praia da Paciência, the place where the Festa de Iemanjá is traditionally held in Salvador-BA. There are also 36 lomo photographs of the silhouette of this beach, all made from the same frame. In the lomo technique used, each shot in the camera corresponds to four sequential shutter openings, printing different moments on the same film. Thus, the movement of waves and boats were captured in the 36 poses of the photographic film (corresponding to 144 distinct moments of ripple).

During the festivity, offerings are thrown into the sea, so we decided to use the images of the turbidity variation of the water on the globe, measured through the Scattered Light Attenuation Coefficient at 490nm, the K_{490} relates to turbidity. It is the amount of particles dispersed in the sea water column and has as a parameter the degree of penetration of visible light into the water in the blue-green spectral band, which corresponds to a wavelength of 490nm. The higher the K_{490} value, the more turbid the analyzed water column is. The numerical scale of this rate is calculated from a specific mathematical operation involving the standard pure water turbidity value [$K_w(490) = 0.0016m^{-1}$].

A obra é sobre a Festa de Iemanjá – em homenagem à deusa do mar – que é realizada todos os anos no dia 2 de fevereiro. São percepções do clima de festa, as ofertas, a herança da cultura africana, as músicas, entrevistas mescladas com dados físicos do mar e a trajetória de viagem na praia do Rio Vermelho. Os visitantes da vídeo-instalação enfrentam, simultaneamente, algumas das várias dimensões do mar: a paisagem, a geografia, a espiritualidade e os fenômenos físicos. Assim, esta instalação é um convite para explorar os diferentes significados do nosso mar, criando reflexões, contemplações e percepções.

Artistas

Direção: Karla Brunet

Imagens: Ígor Vieira, Karla Brunet, Maruzia Dultra, Toni Oliveira

Edição: Maruzia Dultra, Silvana Rezende

Captura de Áudio: Toni Oliveira

Edição de Áudio: Fernando Krum

Entrevistas: Maruzia Dultra

Tracking GPS: Danilo Umbelino, Toni Oliveira

Pesquisa Oceanográfica: Carlos Lentini

Exibição

- Mercado Atlántico de Creación Contemporánea, no Centro Gallego de Arte Contemporáneo. Santiago de Compostela, Espanha

The artwork is about the Festa de Iemanjá – in honor of the goddess of the sea – which is held every year on February 2nd. They are perceptions of the party atmosphere, the offerings, the heritage of African culture, the songs, interviews mixed with physical data from the sea and the journey on the Rio Vermelho beach. Visitors to the video installation face, simultaneously, some of the various dimensions of the sea: landscape, geography, spirituality and physical phenomena. Thus, this installation is an invitation to explore the different meanings of our sea, creating reflections, contemplations and perceptions.

Artists

Directed by: Karla Brunet

Images: Ígor Vieira, Karla Brunet, Maruzia Dultra, Toni Oliveira

Editing: Maruzia Dultra, Silvana Rezende

Audio Capture: Toni Oliveira

Audio Editing: Fernando Krum

Interviews: Maruzia Dultra

GPS Tracking: Danilo Umbelino, Toni Oliveira

Oceanographic Research: Carlos Lentini

Exhibition

- Mercado Atlántico de Creación Contemporánea, at the Centro Gallego de Arte Contemporáneo. Santiago de Compostela, Spain

- Mostra Visio/Ecoarte, Galeria ACBEU. Salvador, BA, Brasil
- Festival Internacional de la Imagen, VII Muestra Monográfica de Media Art, Universidad de Caldas, Manizales, Colômbia. April 2011
- The Fourth State of Water: From Micro to Macro Art Exhibition at the Centre of Contemporary Art Znaki Czasu in Torun. Toruń, Polônia

- Visio/Ecoart exhibition, ACBEU Gallery. Salvador, BA, Brazil
- Festival Internacional de la Imagen, VII Muestra Monográfica de Media Art, Universidad de Caldas, Manizales, Colombia. April 2011
- The Fourth State of Water: From Micro to Macro Art Exhibition at the Center of Contemporary Art Znaki Czasu in Torun. Toruń, Poland









Desafio Challenge /2010

Desafio é um curta produzido a partir de imagens e depoimentos dos participantes da travessia de nado de Mar Grande a Salvador. O vídeo fala sobre o desafio de muitos nadadores amadores em conseguir nadar 12 km em mar aberto. É sobre superação, força e crença.

Artistas

Direção: Karla Brunet

Artistas envolvidos

Adailton Nunes

Carlos Lentini

Danilo Umbelino

Fernando Krum

Hebert Andrade

Higor Vieira

Maruzia Dultra

Silvana Rezende

Toni Oliveira

Exibição

- Exposição Artística do Semppg, UFBA – Salvador, Brasil

Challenge is a short film produced from images and testimonies of the participants of the swimming crossing from Mar Grande to Salvador. The video talks about the challenge of many amateur swimmers in being able to swim 12 km in the open sea. It's about resilience, strength and belief.

Artists

Direção: Karla Brunet

Artists involved

Adailton Nunes

Carlos Lentini

Danilo Umbelino

Fernando Krum

Hebert Andrade

Higor Vieira

Maruzia Dultra

Silvana Rezende

Toni Oliveira

Exhibition

- Semppg Art Exhibition, UFBA – Salvador, Brazil







Baleias Whales /2010

Baleias é um vídeo experimental realizado a partir de uma viagem no Oceano Atlântico feita de Vitória (ES) ao litoral sul da Bahia. A obra integra a primeira série de resultados do projeto de pesquisa artística Geografias do Mar.

Através da saturação de movimento, Baleias busca a sensação de estar sujeito às condições naturais do mar. Da náusea indesejada ao encontro surpreendente com a fauna marinha, o vídeo é uma experimentação audiovisual produzida nas mediações de Abrolhos, Bahia.

Artistas

Concepção e Edição: Maruzia Dultra

Imagens: Karla Brunet

Trilha Sonora: Toni Oliveira

Produção: Igor Vieira

Exibição

- Salão de Artes Audiovisuais do Recôncavo - 3º lugar no Júri dos Participantes Artistas. Cachoeira, Brasil

Whales is an experimental video made from a trip on the Atlantic Ocean from Vitória (ES) to the south coast of Bahia. The work is part of the first series of results of the Geografias do Mar artistic research project.

Through the saturation of movement, Baleias seeks the sensation of being subject to the natural conditions of the sea. From unwanted nausea to the surprising encounter with marine fauna, the video is an audiovisual experiment produced in the mediations of Abrolhos, Bahia.

Artists

Concept and Editing: Maruzia Dultra

Images: Karla Brunet

Soundtrack: Toni Oliveira

Production: Igor Vieira

Exhibition

- Recôncavo Audiovisual Arts Salon - 3rd place in the Jury of Artist Participants. Cachoeira, Brazil





Colaborações
Collaborations

O Ecoarte, desde seu primeiro ano, sempre teve colaborações com diferentes grupos de pesquisa, laboratórios, artistas, escolas e museus de arte. Acredito ser importante esse tipo de intercâmbio no contexto universitário e especialmente na universidade pública. Precisamos dialogar com a sociedade e não ficarmos fechados em nós mesmos. Abaixo, descrevo rapidamente esses intercâmbios realizados.

LabDebug

Já no começo do Ecoarte, iniciamos uma parceria com o Labdebug, um laboratório de mídia digital voltado para mulheres e software livre. O lab era coordenado por mim – Karla Brunet – do IHAC e pela professora Graciela Natansohn da Facom, ambas da UFBA. Durante dois anos realizamos diversas oficinas com distintos grupos de mulheres, desde jovens trabalhando com arduino e sensores a oficinas de capacitação digital em conjunto com o sindicato das empregadas domésticas. Os membros do Ecoarte deram apoio nessas oficinas como monitores e instrutores, criando assim uma troca entre os dois laboratórios.

Facmil/LabMam

Outra colaboração nossa foi com o Museu de Arte Moderna da Bahia, no projeto de Formação em Audiovisual Contemporâneo e Mídias Locativas Laboratório de Mídias Digitais do MAM-BA (FACMIL) onde criamos em conjunto com a equipe do museu o LabMAM sob minha curadoria. O projeto teve a realização da Cardim Projetos e Soluções Integradas e coprodução do MAM-BA. Foram meses de oficinas de criação coletiva com grupos de artistas da cidade de Salvador e com adolescentes de escolas públicas do entorno do museu.

Since its first year, Ecoarte has always collaborated with different research groups, laboratories, artists, schools and art museums. I believe this type of exchange is important in the university context and especially in the public university. We need to dialogue with society and not remain closed in on ourselves. Below, I briefly describe these exchanges performed.

LabDebug

At the beginning of Ecoarte, we started a partnership with Labdebug, a digital media laboratory aimed at women and free software. The lab was coordinated by myself – Karla Brunet – from IHAC and by Professor Graciela Natansohn from Facom, both from UFBA. For two years, we held several workshops with different groups of women, from young girls working with Arduino and sensors to digital training workshops in conjunction with the domestic workers union. Ecoarte members supported these workshops as monitors and instructors, thus creating an exchange between the two laboratories.

Facmil/LabMam

Another collaboration was with the Museum of Modern Art of Bahia, in the project of Formation in Contemporary Audiovisual and Locative Media MAM-BA Digital Media Laboratory (FACMIL) where we created, together with the museum team, the LabMAM under my supervision. The project was carried out by Cardim Projects and Integrated Solutions and co-production by MAM-BA. There were months of collective creation workshops with groups of artists from the city of Salvador and teenagers from public schools around the museum.

Os membros do Ecoarte eram monitores e instrutores das oficinas e trabalharam na organização da exposição final realizada no MAM Bahia. Foi uma experiência construtiva trabalhar por quase um ano dentro do museu, entender sua dinâmica e processos e, ao mesmo tempo, ter um grande contato com artistas locais e jovens da região.

RMyP – UDC

Nossa parceria com o grupo de pesquisa em Recursos Marinos y Pesquerías da Universidad de A Coruña e seu coordenador, Juan Freire, gerou o projeto Narrativas Digitais que aconteceu em Garapuá, Bahia e Aguiño, Galicia. Tivemos o apoio do Programa de “Cooperação Universitária e Pesquisa Científica”, AECID (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo). Nessa colaboração juntamos oceanógrafos, biólogos e antropólogos com artistas, fotógrafos e programadores para criar as oficinas de fotografia, vídeo, áudio e mapas com os jovens de ambas as comunidades. Foram semanas intensas de trabalho e propiciou um crescimento enorme para o Ecoarte que recém estava começando como grupo de pesquisa.

Oi Kabum!

A Oi Kabum! Escola de Arte e Tecnologia Salvador foi nosso parceiro durante anos. A escola, localizada primeiramente no bairro do Nordeste Amaralina e depois no Pelourinho, trabalhava com jovens de diversas comunidades e bairros suburbanos da cidade de Salvador. Nesses anos de colaboração com a Oi Kabum!, participamos dos eventos realizados por eles, criamos eventos em conjunto, eles participaram de eventos realizados por nós.

Ecoarte members were workshop monitors and instructors and worked on the organization of the final exhibition held at MAM Bahia. It was a constructive experience to work for almost a year inside the museum, to understand its dynamics and processes and, at the same time, to have great contact with local artists and young people in the region.

RMyP – UDC

Our partnership with the Universidad de A Coruña research group on Marine Resources and Fisheries and its coordinator, Juan Freire, generated the Digital Narratives project that took place in Garapuá, Bahia and Aguiño, Galicia. We had the support of the “University Cooperation and Scientific Research” Program, AECID (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo). In this collaboration, we brought together oceanographers, biologists and anthropologists with artists, photographers and programmers to create workshops on photography, video, audio and maps with young people from both communities. There were intense weeks of work and provided enormous growth for Ecoarte, which was just starting as a research group.

Oi Kabum!

The Oi Kabum! Salvador School of Art and Technology was our partner for years. The school, located first in the neighborhood of Nordeste Amaralina and later in Pelourinho, worked with young people from different communities and suburban neighborhoods in the city of Salvador. In these years of collaboration with Oi Kabum!, we participated in the events held by them, we created events together, they participated in events held by us.

Foi uma troca contínua dos dois labs. O projeto que mais marcou essa colaboração foi o Sensorium onde fizemos da Oi Kabum nossa base para as oficinas e intervenções urbanas na cidade. Optamos por fazer as oficinas fora do espaço da universidade e trabalhar diretamente com a comunidade e com os jovens da Oi Kabum.

VISIO.

O Atelier Coletivo VISIO. foi outra parceria que durou anos. Coordenado pela artista Andrea May, realizamos diversas mostras e apresentações nos eventos do VISIO. Participamos dos Atelier Coletivo VISIO. que aconteceram no Pátio do ICBA, Goethe-Institut Salvador. Também, colaboramos com as Mostras de Arte e Tecnologia no VISIO. no CJCC que ocorreram no Colégio Central, uma escola pública estadual em Salvador. Participamos de uma semana de mostras artísticas que ocorreram em diversas galerias de arte da cidade. Nossa exposição, chamada Mostra Ecoarte, foi na Galeria ACBEU.

Andrea May, com VISIO., organizou a exposição “NOIS[E] INVADE Experimentações Visuais e Sonoras” no Theatro XVIII, em Salvador. A proposta era uma mostra coletiva sobre a estética do “noise”, então, participamos com imagens glitch. Depois, participamos com performance audiovisual e imagens glitch da NOIS[E] INVADE Portugal no Fórum Cultural de Cerveira e Galeria Projecto Cerveira Artes, ambos em Vila Nova de Cerveira, Portugal.

It was a continuous exchange of the two labs. The project that most marked this collaboration was the Sensorium, where we made Oi Kabum our base for workshops and urban interventions in the city. We chose to do the workshops outside the university space and work directly with the community and with Oi Kabum's youth.

VISIO.

The VISIO. Collective Atelier was another partnership that lasted for years. Coordinated by artist Andrea May, we held several shows and presentations at VISIO events. We participate in the Atelier Coletivo VISIO. that took place in the ICBA's Courtyard, Goethe-Institut Salvador. We also collaborate with the Art and Technology Exhibitions VISIO. at the CJCC that took place at Colégio Central, a state public school in Salvador. We participated in a week of art exhibitions that took place in several art galleries in the city. Our exhibition, called Mostra Ecoarte, was at Galeria ACBEU.

Andrea May, with VISIO., organized the exhibition “NOIS[E] INVADE Visual and Sound Experiments” at Theatro XVIII, in Salvador. The proposal was a collective exhibition about the aesthetics of “noise”, so we participated with glitch images. Afterwards, we participated with an audiovisual performance and glitch images of the NOIS[E] INVADE Portugal at the Cerveira Cultural Forum and the Projecto Cerveira Arts Gallery, both in Vila Nova de Cerveira, Portugal.

Dorkbot

Dorkbot é uma rede internacional de eventos com o slogan “pessoas fazendo coisas estranhas com eletricidade”. Reúne artistas, engenheiros e programadores para fazerem ou demonstrarem práticas eletrônicas, geralmente relacionadas com arte eletrônica. Durante alguns anos, organizamos os eventos do Dorkbot em Salvador, em parceria com o VISIO. e outros eventos.

Cardim Projetos e Soluções Integradas

Quando participamos do projeto de Formação em Audiovisual Contemporâneo e Mídias Locativas Laboratório de Mídias Digitais do MAM-BA (FACMIL) surgiu nossa parceria com a Cardim Projetos e Soluções Integradas. Depois, quando ganhamos o edital da Secutl para o projeto Sensorium: do mar para o rio, chamamos a Cardim para ser nossa parceira na produção e gestão dos recursos do projeto.

Veleiro Pangeia

A parceria com o veleiro Pangeia e seu capitão Roberto Fabiano gerou a criação e execução do projeto de residência artística no mar. O veleiro foi sede de nossa experimentação artística na Baía de Todos os Santos. Juntamos o projeto de escola de vela do Pangeia com artistas e colaboradores do Ecoarte para produzir obras de arte sobre o dia velejando.

IhacLab-i

O IHACLab-i é um “espaço aberto de criação e inovação” e como são abertos, lá estávamos nós. Tivemos diversas colaborações com o IHACLab-i para o desenvolvimento de diversos projetos. Foi nosso espaço de jogar na criação do Jogo Descaminhar.

Dorkbot

Dorkbot is an international event network with the slogan “people doing strange things with electricity”. It brings together artists, engineers and programmers to make or demonstrate electronic practices, generally related to electronic art. For some years, we organized Dorkbot events in Salvador, in partnership with VISIO. and other events.

Cardim Projetos e Soluções Integradas

When we participated in the Contemporary Audiovisual and Locative Media Training project MAM-BA Digital Media Laboratory (FACMIL) our partnership with Cardim Projetos e Soluções came up. Later, when we won the Secutl call for the Sensorium: from the sea to the river project, we called Cardim to be our partner in the production and management of the project's resources.

Veleiro Pangeia

The partnership with the sailboat Pangeia and its captain Roberto Fabiano generated the creation and execution of the artistic residency project at sea. The sailboat was the place of our artistic experience in Baía de Todos os Santos. We joined the Pangeia sailing school project with artists and collaborators from Ecoarte to produce artworks about the sailing day.

IhacLab-i

IHACLab-i is an “open space for creation and innovation” and as they are open, there we were. We had several collaborations with IHACLab-i for the development of several projects. It was our playing space in the creation of the Descaminhar Game.

Usamos a impressora 3D e laser cut para desenvolver peças e esculturas como a da performance WanderingScapes. No IHACLab-i fizemos diversos experimentos com a bicicleta para o projeto ElectroPedal e com a Oficina Construção e Coreografia de Dispositivos Bio-ambiente, ministrada pelo Prof. Todd Cochran (NMIT, Nova Zelândia) e por Isabel Valverde (PPGDança/UFBA). O lab sempre esteve aberto aos nossos projetos e práticas, um lugar incrível e realmente aberto em todos os sentidos – pela abertura das paredes, pela abertura mental das pessoas envolvidas, pela abertura no uso de tecnologias livres.

GEC e Escola Mundo

Durante alguns anos tivemos algumas conexões com o GEC, grupo de pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias da UFBA, coordenado pelo professor Nelson Pretto. Participamos de eventos organizados pelo grupo e eles participaram de eventos do Ecoarte. Nossa colaboração se concretizou na parceria com o projeto “Conexão Escola-Mundo: espaços inovadores para formação cidadã” onde trouxemos a arte e formas de hackear a cidade para o projeto. Fizemos sessões de jogadas do Descaminhar no Colégio de Aplicação, em Florianópolis, e na escola CEEP/ICEIA, em Salvador. Depois fomos para a rua e levamos os estudantes a realizarem diversas caminhadas artísticas com a caminhada com algoritmo aleatório, a caminhada no Centro Histórico e a caminhada no Parque da Cidade. Professores e estudantes do GEG foram parceiros dessas atividades e se juntaram a nós para conseguir as autorizações necessárias para desenvolvê-las. Acredito muito na importância desses projetos com a comunidade e especialmente com escolas públicas, com certeza ainda seguiremos muito com essa parceria.

We use a 3D printer and laser cut to develop pieces and sculptures such as the one for the WanderingScapes performance. At IHACLab-i we did several experiments with the bicycle for the ElectroPedal project and with the Construction and Choreography of Bio-environment Devices Workshop, taught by Prof. Todd Cochran (NMIT, New Zealand) and by Isabel Valverde (PPGDança/UFBA). The lab has always been open to our projects and practices, an incredible place and really open in every way – by the opening of the walls, by the mental openness of the people involved, by the openness in the use of free technologies.

GEC e Escola Mundo

For some years we had some connections with the GEC, the UFBA Education, Communication and Technologies research group, coordinated by Professor Nelson Pretto. We participated in events organized by the group and they participated in Ecoarte events. Our collaboration materialized in the partnership with the project “School-World Connection: innovative spaces for citizen education” where we brought the art and ways of hacking the city to the project. We did sessions of Descaminhar plays at Colégio de Aplicação, in Florianópolis, and at CEEP/ICEIA school, in Salvador. Then we went out into the street and took the students on various artistic walks including the walk with random algorithms, the walk in the Historic Center and the walk in Parque da Cidade. GEG professors and students were partners in these activities and joined us to obtain the necessary authorizations to develop them. I really believe in the importance of these projects with the community and especially with public schools, for sure we will continue a lot with this partnership.

Proantar Nordeste

Já colaboramos com o professor Carlos Lentini da Oceanografia física da UFBA desde o projeto Geografias do Mar. Recentemente, Carlos nos chamou para uma parceria com o Proantar Nordeste, grupo responsável pelo projeto “Biocomplexidade e Interações Físico-Químico-Biológicas em Múltiplas Escalas no Atlântico Sudoeste” coordenado pelo professor Moacyr Cunha de Araújo Filho DOCEAN/UFPE e vice-coordenado por Jailson Bittencourt de Andrade SENAI CIMATEC/UFBA. Essa parceria nos levou a Antártica e a um entendimento ainda mais próximo do trabalho científico. A colaboração gerou na produção de diversos vídeos de entrevistas e documentação e peças digitais nas redes sociais como divulgação científica. A vídeo animação ‘De gelo e Musgo’, parte do projeto Percursos surgiu dessa colaboração e provocou o desejo da criação do projeto de pesquisa Imaginari, iniciado em meados de 2020.

Proantar Nordeste

We have already collaborated with Professor Carlos Lentini of Physical Oceanography at UFBA since the Geographies of the Sea project. Recently, Carlos called us into a partnership with Proantar Nordeste, the group responsible for the project “Biocomplexity and Physical-Chemical-Biological Interactions at Multiple Scales in the Atlantic Southwest” coordinated by Professor Moacyr Cunha de Araújo Filho DOCEAN/UFPE and vice-coordinated by Jailson Bittencourt de Andrade SENAI CIMATEC/UFBA. This partnership took us to Antarctica and to an even closer understanding of scientific work. The collaboration resulted in the production of several videos of interviews and documentation and digital pieces for social media as scientific dissemination. The video animation ‘De Ice and Moss’, part of the Percursos project, emerged from this collaboration and sparked the desire to create the Imaginari research project, which started in mid-2020.





Declarações Statements

"O Ecoarte foi um dos elementos principais para minha formação acadêmica e pessoal; me ajudou a descobrir as possibilidades de fazer arte e a ciência chegarem até as pessoas de forma acessível, da forma que tem que ser. Karla e o Ecoarte fizeram parte da minha construção como artista e me ensinaram que da obra de arte eu sou parte e não dono."

Adailton Nunes, artista e tatuador

"Ecoarte was one of the main elements for my academic and personal education; helped me discover the possibilities of making art and science reach people in an accessible way, the way it has to be. Karla and Ecoarte were part of my construction as an artist and taught me that I am part of the artwork and not the owner."

Adailton Nunes, artist and tattoo artist

"Quando entrei no Ecoarte, o meu conhecimento por sistemas operacionais e microprocessadores era tão nulo, que se soubesse naquele momento onde estava entrando, eu provavelmente iria fugir léguas! Para minha sorte, fui em busca de conhecimento de edição básica para vídeos (coisas experimentais que eu andava fazendo) e foi assim que uma grande cortina se abriu na minha frente para um mundo que eu imaginava não ser para mim. Foi uma feliz escolha trabalhar com tecnologia com mulheres (e homens), sistemas open-source, código livre, em uma discussão do fazer arte na tecnologia, de forma prática e dentro da minha cidade. Mares, Sensorium, entre outros projetos, eram a materialização das nossas discussões guiadas por Karla. O Ecoarte é daquelas experiências que marcam a sua vida e ampliam o seu horizonte. Não dá para voltar a ser a mesma depois de conexões interdisciplinares tão curiosas!"

Fernanda O. C. Lima, estudante do Bacharelado Interdisciplinar em Humanidades

"When I joined Ecoarte, my knowledge of operating systems and microprocessors was so nil, that if I knew at that moment where I was entering, I would probably run far away! Lucky for me, I went in search of basic video editing knowledge (experimental things I'd been doing) and that's how a big curtain opened in front of me to a world that I thought wasn't for me. It was a happy choice to work with technology with women (and men), open-source systems, open source programming, in a discussion of making art in technology, in a practical way and within my city. Mares, Sensorium, among other projects, were the materialization of our discussions guided by Karla. Ecoarte is one of those experiences that mark your life and broaden your horizon. You can't go back to being the same after such curious interdisciplinary connections!"

Fernanda O. C. Lima, student of the Interdisciplinary Bachelor of Humanities

"Como artista colaboradora do ECOARTE sinto-me privilegiada pelas oportunidades concedidas em torno da pesquisa científica e experimentações artísticas sempre de caráter inédito, instigante e, cujas impulsões abriram caminhos para percepções sensoriais reveladoras sobre a natureza em toda a sua potencialidade.

Projeto alinhado com as novas tecnologias traz como assinatura a intermedialidade numa rede expandida para além do previsível, assim como uma onda quântica em curvatura sobre a linha de um tempo que não limita espaços ou ações, apenas avança e se constitui como determinante."

Andrea May, artista visual e sonora

"As a collaborating artist of ECOARTE I feel privileged by the opportunities granted around scientific research and artistic experiments, always of an unprecedented, instigating character, whose impulses opened paths for revealing sensory perceptions about nature in all its potential.

A project aligned with new technologies brings as a signature the intermediality in a network expanded beyond what is predictable, as well as a quantum wave in curvature on the timeline that does not limit spaces or actions, it only advances and constitutes itself as a determinant."

Andrea May, visual and sound artist

“O grupo de Ecoarte coordenado pela professora Karla Schuch Brunet e ao qual eu tive a boa fortuna de ser parte por alguns anos, significa na minha vida o ponto de inflexão que colocou a tecnologia e a arte como eixos fundamentais no meu desempenho artístico e profissional. O grupo vem representar tudo aquilo que eu estimo é essencial em qualquer processo criativo, sendo a aprendizagem possivelmente o maior desses processos, mas estou me referindo também ao trabalho colaborativo, à escuta do outro, à leitura dos livros, à presença nos entornos naturais, à consciência dos nossos processos pessoais, à ocupação dos espaços e à oportunidade de liberar a expressão artística cultural desde a particularidade de cada um até a generalidade da vida em sociedade.”

Javier Cruz, especialista criativo em tecnologia disruptiva

“The Ecoarte group coordinated by Professor Karla Schuch Brunet and to which I had the good fortune to be a part of for a few years, represents in my life the turning point that placed technology and art as fundamental axes in my artistic and professional performance . The group represents everything that I value is essential in any creative process, and learning is possibly the greatest of these processes, but I am also referring to collaborative work, listening to others, reading books, being present in natural surroundings, the awareness of our personal processes, the occupation of spaces and the opportunity to release cultural artistic expression from the particularity of each one to the generality of life in society.”

Javier Cruz, creative specialist in disruptive technology

"Sou cientista da computação de formação acadêmica mas fui sendo calorosamente acolhido pelas Artes Visuais. Esse campo mostrou-se extremamente aberto em termos de possibilidades de ação, de diversidade de interesses, cheio de pessoas que querem que ele seja assim mesmo, o mais aberto possível. Os únicos limites pareciam idealmente estar na ética, pois a estética seria infinita por definição, do mesmo tamanho da humanidade ou da vida.

Alguns projetos, no entanto, conseguem não separar ética e estética e o Ecoarte é um desses poucos acontecimentos que tive a oportunidade de vivenciar. A cada ano que passa, com a recente ascensão da intolerância à diversidade da vida que o mundo vem enfrentando, e nesse momento que escrevo, com a catastrófica pandemia do COVID19, o Ecoarte se destaca na minha memória depois desses dez anos. Se destaca em importância pela urgente necessidade de encararmos os limites éticos de nossa experiência coletiva como partes vivas da Terra."

Jarbas Jacome, professor da UFRB

"I am a computer scientist with an academic background but I was warmly welcomed by the Visual Arts. This field proved to be extremely open in terms of possibilities for action, of diversity of interests, full of people who want it to be just that, as open as possible. The only limits ideally seemed to lie in ethics, as aesthetics would by definition be infinite, equal in size to humanity or life.

Some projects, however, manage not to separate ethics and aesthetics and Ecoarte is one of those few events that I had the opportunity to experience. With each passing year, with the recent rise of intolerance to the diversity of life that the world has been facing, and at this time of writing, with the catastrophic pandemic of COVID19, Ecoarte stands out in my memory after these ten years. It stands out in importance for the urgent need to face the ethical limits of our collective experience as living parts of the Earth."

Jarbas Jacome, Professor at UFRB

"Durante o período que estive no ECOARTE, trabalhei como voluntária e logo me tornei uma estudante pesquisadora. Fui desafiada com responsabilidades de pesquisa na área de artes digitais e comunicação de vídeo, algo que nunca teria imaginado fazer durante o meu bacharelado. Saí da minha zona de conforto repetidas vezes e pude aprender muito não só com os outros pesquisadores, mas também com a Karla (líder da pesquisa), pois suas experiências profissionais antes de focar na academia agregam um forte diferencial ao grupo. Hoje, morando no exterior e experimentando trabalhar em um novo ambiente, resolvi fazer uma pausa profissional para fazer o mestrado. Acredito que minha experiência na equipe influenciou em minha decisão, pois em um país onde eu poderia optar por um mestrado focado na prática e no mundo profissional, optei por um focado no estudo científico e na pesquisa. Portanto, o que resume perfeitamente o ECOARTE é um pouco de tudo o que mencionei antes: experiência, crescimento e contribuição."

Midiã Fiuza, publicitária
e Bacharel em Artes

"During the period I was at ECOARTE, I worked as a volunteer and soon became a student researcher. I was challenged with research responsibilities in the field of digital arts and video communication, something I would never have imagined doing during my bachelor's degree. I left my comfort zone repeatedly and could learn a lot not only from other researchers, but also from Karla (research leader), because her professional experiences before focusing on academia add a strong differential to the group. Today, living abroad and experiencing working in a new environment, I decided to take a professional break to do my master's degree. I believe that my experience on the team influenced my decision, as in a country where I could opt for a master's degree focused on practice and the professional world, I opted for one focused on scientific study and research. Therefore, what perfectly sums up ECOARTE is a little of everything I mentioned before: experience, growth and contribution."

Midiã Fiuza, advertising
and Bachelor of Arts

"Tive o prazer em fazer parte do grupo Ecoarte em 2012, na época, ainda estudante do Bacharelado Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia, foi a minha primeira experiência com a pesquisa na área acadêmica. Esse contato com a pesquisa transformou meu olhar sobre a universidade e a participação no grupo melhorou meu engajamento na área interdisciplinar, pois no grupo havia integrantes de diferentes áreas. Fiquei de 2012 à 2013, pois no ano de 2013 dei início ao meu intercâmbio, onde tive o prazer e a honra de apresentar o Sensorium: do mar para o rio. Arte tecnológica e o meio ambiente do grupo Ecoarte no Primeiro Congresso da Comunidade Científica Brasileira na Nova Inglaterra, em Massachusetts, onde apresentei um pôster sobre o projeto. Foi uma experiência incrível ter integrado o grupo mesmo que por um curto período, sempre relembro os momentos vividos com um gostinho de saudade."

Gracielle Oliveira, professora e bacharel em Ciência e Tecnologia

"I had the pleasure of being part of the Ecoarte group in 2012, at the time, still a student of the Interdisciplinary Bachelor of Science and Technology, it was my first experience with research in the academic area. This contact with research transformed my view of the university and participation in the group improved my engagement in the interdisciplinary area, as the group had members from different areas. I stayed from 2012 to 2013, because in 2013 I started my exchange program, where I had the pleasure and honor of presenting Sensorium: from the sea to the river. Technological art and the environment of the Ecoarte group at the First Congress of the Brazilian Scientific Community in New England, Massachusetts, where I presented a poster about the project. It was an incredible experience to be part of the group, even for a short period, I always remember the moments I experienced with a taste of nostalgia."

Gracielle Oliveira, professor and bachelor in Science and Technology

"Com o Ecoarte, estive entre o continente e a ilha, muitas vezes a ilha de edição, em meio a um oceano de vídeos gravados e editados. Em catamarã, barco, lancha, atravessando geografias dos mares, registrando paisagens de gentes, em imagens, entrevistas e mapas. Do curto período que participei do grupo, lá em seu início ainda, a vivência mais marcante que tive foi no projeto "Narrativas Digitais", para o qual nos deslocamos até a Praia de Garapuá-BA, deixando para trás o "escritório universitário" e carregando toda a tralha tecnológica de que dispomos na época a fim de montar, no chão da comunidade, um laboratório multimídia no qual realizamos oficinas com os jovens de lá. Ao fim da jornada, toda a cartografia geo-audiovisual criada por eles foi projetada na escola local, tendo uma importância significativa no autorreconhecimento cultural dos moradores. Foi incrível a experiência de associar essa atividade de extensão ao projeto de pesquisa que desenvolvíamos na época."

Maruzia Dultra, pós-doutoranda em Literatura e Cultura, doutora em Difusão do Conhecimento, mestre em Artes Visuais

"With Ecoarte, I was between the continent and the island, often the editing room, in the middle of an ocean of recorded and edited videos. By catamaran, boat, motorboat, crossing the geographies of the seas, recording landscapes of people, in images, interviews and maps. From the short period that I participated in the group, back in its beginnings, the most remarkable experience I had was in the "Digital Narratives" project, for which we traveled to Garapuá Beach-BA, leaving behind the "university office" and carrying all the technological equipment we had at the time in order to set up, on the community's floor, a multimedia laboratory in which we held workshops with young people there. At the end of the journey, all the geo-audiovisual cartography created by them was projected in the local school, having a significant importance in the cultural self-recognition of the residents. The experience of associating this extension activity with the research project we were developing at the time was incredible."

Maruzia Dultra, postdoctoral fellow in Literature and Culture, Ph.D. in Dissemination of Knowledge, master in Visual Arts

"A Ecoarte foi um lugar muito importante em minha vida, tanto acadêmica como social. Foram três semestres de muitas experimentações e vivências importantíssimas pra mim. O grupo está em constante vibração e sinto muito orgulho por ter colaborado de alguma forma e por ter feito parte dessa história. Desejo vida longa e muitos projetos. Parabéns pelos 10 anos de resistência."

Monique Feitosa, fotógrafa e graduanda em
Bacharelado Interdisciplinar em Artes

"Ecoarte was a very important place in my life, both academically and socially. There were three semesters of many experiments and experiences that were very important to me. The group is in constant vibration and I feel very proud to have collaborated in some way and to have been part of this history. I wish for a long life and many projects. Congratulations for 10 years of resistance."

Monique Feitosa, photographer and graduate student in Interdisciplinary Bachelor of Arts

"Sem saber muito bem qual o começo desse texto, vou pelo que é central para mim: participar do EcoArte é uma honra. Pude ter uma experiência verdadeira de cooperação acadêmica, entusiasmo e comprometimento na pesquisa, principalmente de Karla Brunet, mas também de professores e alunos que passaram pelo grupo. Além disso tudo, é um espaço de criação de redes entre comunidade, artistas, pesquisadores, estudantes e instituições. Acredito e sonho na Universidade desenhada dessa maneira, produzindo conhecimento e experiências de excelência, com abertura para a construção coletiva, diálogo, experimentações e compromisso social. Sem dúvida, um lugar essencial na minha formação e construção enquanto sujeito, no aprendizado da pesquisa, na sensibilização do olhar e da escuta, um combustível no motor criativo que há em nós."

Agnes Cajaiba, artista visual, doutoranda em
Arquitetura e Urbanismo (PPGAU/UFBA)

"Without really knowing the beginning of this text, I go for what is central to me: participating in EcoArte is an honor. I had a real experience of academic cooperation, enthusiasm and commitment to research, mainly from Karla Brunet, but also from professors and students who went through the group. Furthermore, it is a space for creating networks between the community, artists, researchers, students and institutions. I believe and dream of the University designed this way, producing knowledge and experiences of excellence, with openness to collective construction, dialogue, experimentation and social commitment. Undoubtedly, an essential place in my education and construction as a subject, in learning research, in sensitizing the look and listening, fuel in the creative engine that is in us."

Agnes Cajaiba, visual artist, doctoral student in
Architecture and Urbanism (PPGAU/UFBA)

“Foi muita sorte poder fazer parte de um grupo que se dedica à pesquisa de arte e meio ambiente. Na época em que colaborava com o Ecoarte, eu estava pesquisando sobre as ilhas da Baía de Todos os Santos, e meu trabalho dialogava com alguns temas aos quais a equipe se dedicava, como o mar, o meio ambiente e o ato de caminhar. As leituras e viagens que fizemos a algumas das ilhas deram origem, entre outros trabalhos, ao livro 'Arte de Caminhar', que foi apresentado em uma exposição em Salvador, reunindo as obras (vídeos, fotos, textos, mapas etc.) inspirados nas visitas ao arquipélago.”

Iara Crepaldi, jornalista

“I was very lucky to be part of a group dedicated to researching art and the environment. At the time I was collaborating with Ecoarte, I was researching the islands of Baía de Todos os Santos, and my work discussed some themes to which the group was dedicated, such as the sea, the environment and the act of walking. The readings and trips we made to some of the islands gave rise, among other works, to the book 'Arte de Caminhar', which was presented at an exhibition in Salvador, bringing together the works (videos, photos, texts, maps, etc.) inspired by the visits to the archipelago.”

Iara Crepaldi, journalist

"Participar do Ecoarte me trouxe uma consciência que a arte digital é uma ferramenta importante para a preservação ambiental. Além disso, tive experiências artísticas inesquecíveis."

Jean Cardoso, educador e produtor

"Participating in Ecoarte brought me an awareness that digital art is an important tool for environmental preservation. In addition, I had unforgettable artistic experiences."

Jean Cardoso, educator and producer

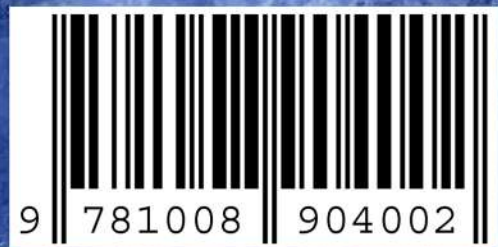
“O Ecoarte me ajudou a encontrar caminhos que eu sigo até hoje. As minhas experiências prévias em tecnologia e arte nunca haviam se encontrado da forma como pude experimentar nos trabalhos e pesquisas realizadas no grupo. Para mim, foi uma grande descoberta do que eu poderia ser como artista e pesquisador. O Ecoarte é um ponto referencial na minha vida acadêmica e artística.”

Toni Oliveira, Professor da UFRB

“Ecoarte helped me to find paths that I still follow today. My previous experiences in technology and art had never met in the way I could experience in the works and research carried out in the group. For me, it was a great discovery of what I could be as an artist and researcher. Ecoarte is a reference point in my academic and artistic life.”

Toni Oliveira, Professor at UFRB

Anotações Notes



9 781008 904002