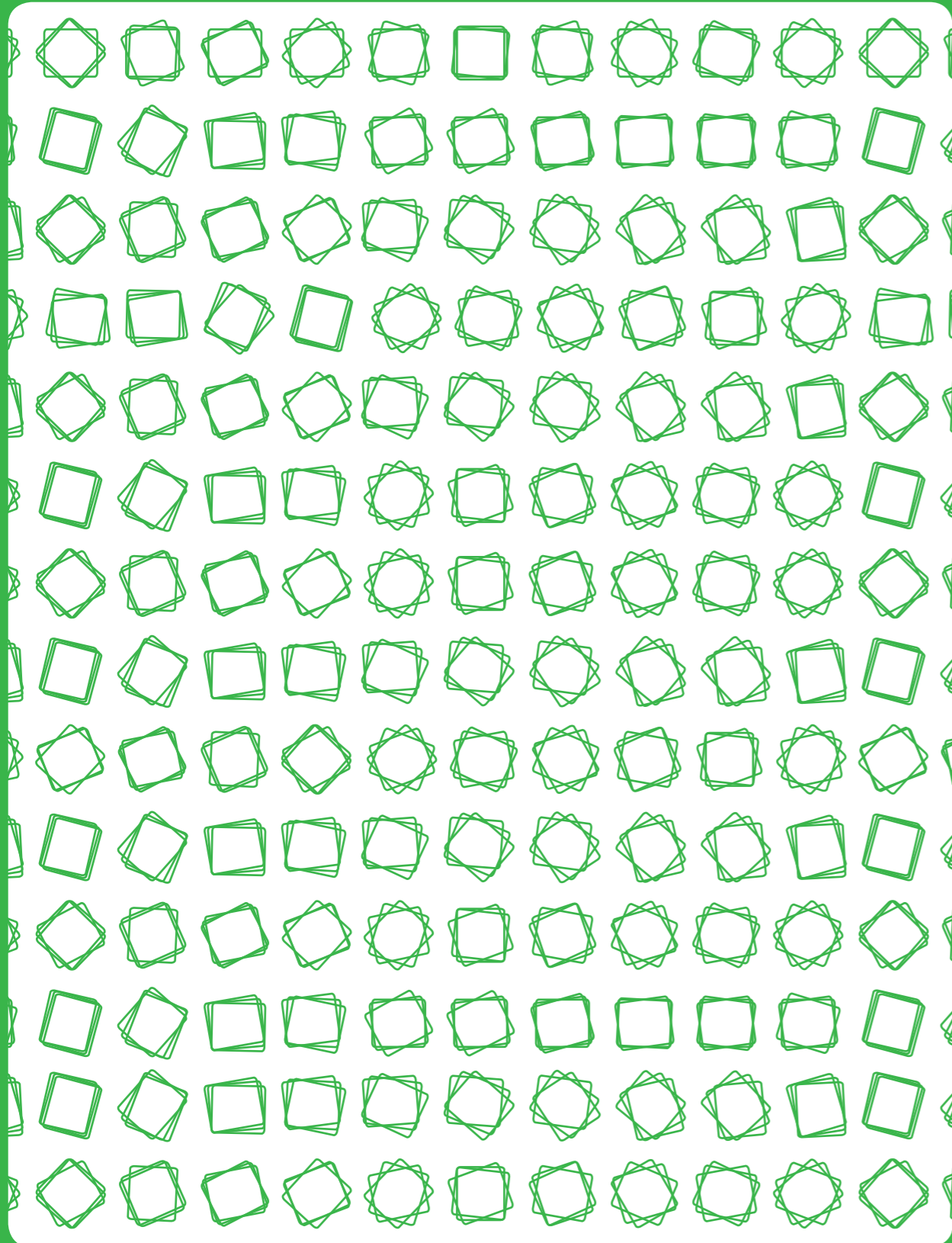




II mostra
3M DE
ARTE
DIGITAL

ÍNDICE

05	INTRODUÇÃO
07	APRESENTAÇÃO 3M
08	ENTREVISTA: GISELLE BEIGUELMAN
13	ARTISTAS:
14	2 ROQS
16	AARON KOBLIN
20	ANDRÉ WAKKO
22	CHRIS SUGRUE
24	IQLAB
26	JACQUELINE STECK
28	JONATHAN HARRIS
32	MARCIO AMBROSIO
34	MARK NAPIER
38	PAULO BARCELOS
42	RAFAEL ROZENDAAL
46	SELEÇÃO NOVOS TALENTOS
55	ELO 3
57	FICHA TÉCNICA



INTRODUÇÃO

Arte digital é arte contemporânea. É por essa visão inicial que passa a curadoria da II Mostra 3M de Arte Digital. Vivemos numa constante digitalização das nossas vidas e é nesse contexto que vive o artista hoje, onde muitos deles escolhem ferramentas digitais, para se expressar. O objeto dessa curadoria é o artista que explora todas as possibilidades que as redes digitais e as novas tecnologias nos proporcionam.

A mostra expõe artistas consagrados, que já expuseram em renomados museus, e trabalhos de artistas de uma nova geração que desde o princípio de suas carreiras utilizam as mais modernas ferramentas. Para poder contar como a cena de arte contemporânea apropria-se das ferramentas digitais, o conjunto de obras incorpora uma grande diversidade de mídias. Arte e tecnologia estiveram constantemente relacionadas na história. De Leonardo da Vinci à Arte Contemporânea, muitos artistas e movimentos tiveram enorme influência na construção de ideias e pensamentos. A arte produzida com ferramentas digitais não deixa a discussão calar.

Perguntas como “o que é arte” e “o que é tecnologia”, nos fazem questionar sobre o que é inovação, o que ela causa em nós e ao nosso redor. Dos Blogs ao Facebook, das telas de computador aos bancos de dados, dos sites de vídeo aos programas de compartilhamento, novas formas de entender o mundo se multiplicaram, e com elas também as possibilidades dos artistas se expressarem. Projeção, som, interatividade, vídeo, animação, internet, impressões digitais e vários outros meios servem aqui como o fio condutor para uma reflexão e debate sobre a integração entre inovação e arte, através dos olhos e mentes de artistas do mundo inteiro.

Importante também é a visão de cada espectador que vai moldando uma nova forma de fazer e enxergar a arte contemporânea nesse novo século. Por isso contamos com você.

JULIUS WIEDEMANN | JUNIA FATORELLI

APRESENTAÇÃO 3M

A 3M é conhecida por criar soluções inovadoras que transformam a vida das pessoas.

Em nossa empresa, promovemos intensamente a criatividade e esperamos que nossos funcionários usem sua imaginação, colaborem uns com os outros e empreendam com entusiasmo, desenvolvendo projetos que façam diferença positiva para a sociedade.

A Mostra 3M de Arte Digital é um grande projeto, entre as diversas ações culturais de nossa empresa, alinhado com nosso espírito de inovação, incentivando experimentações, novas linguagens e olhares, e diálogos incomuns entre arte e tecnologia.

Algumas de nossas inovações se incorporam à arte digital e estarão presentes na Mostra, servindo de suporte para as criações, como as telas de projeção Vikuiti™ e os microprojetores 3M, que trazem portabilidade e design para a projeção de imagens, entre outros.

Esperamos que a Mostra contribua para trazer inspiração, reflexão, discussão e novas ideias, etapas essenciais para continuarmos todos inovando.

ENTREVISTA: GISELLE BEIGUELMAN

JURI DO CONCURSO NOVOS TALENTOS

ENTREVISTA REALIZADA EM 06.06.11 PARA
A II MOSTRA 3M DE ARTE DIGITAL _

“O que é fundamental colocar em discussão é que a interatividade que se faz mediada hoje, não pelos meios digitais, propriamente ditos, mas pelas redes, coloca a interação numa escala jamais pensada. Não só porque é global, mas porque ela é deslocalizada, e pode implicar a interação não mais de um pra um, e sim de um para milhares e de milhares em relação a outros milhares.”

Arte digital é arte contemporânea

“A confusão mais frequente no campo da arte digital na verdade não é uma, mas algumas que são recorrentes. A primeira é pressupor que qualquer coisa feita em meios digitais virará arte automaticamente. A segunda é tratar, e talvez essa seja a questão mais perigosa, a arte digital como um campo à parte do contexto da arte. Na verdade, o que está em questão é a arte contemporânea e a diversidade das suas formas de expressão. Essa talvez seja a confusão mais perigosa: pensar que a arte digital fica fora do campo da arte; a arte digital só pode ser compreendida no âmbito da arte contemporânea.”

Colocando o real e o virtual em perspectiva

“A dicotomia entre o real e o virtual foi uma questão recorrente nas reflexões teóricas e críticas dos anos 80 e 90. O que me parece que acontece hoje em dia, num contexto em que as redes se tornaram tão onipresentes no cotidiano e a cultura digital atravessa, é que o processo de digitalização da cultura está presente em todas as instâncias das nossas atividades e isso tem feito com que essa dicotomia, que até um momento foi bastante válida, torne-se uma espécie de anacronismo do século XX. O virtual, cada vez mais, é uma dimensão do real e é difícil pensar qual é a instância da

realidade que não é mediada hoje em dia pelos meios digitais e pelas redes em suas mais diversas manifestações. O que se tem é um processo avassalador e irreversível da digitalização da cultura em todas as suas instâncias.”

A relação entre arte digital e o efêmero

“Um dos atributos mais presentes na produção com mídias digitais, especificamente na área da arte, é a efemeridade das obras, muitas vezes porque são obras construídas para se darem só dentro de um processo de interação particular e, portanto, não há como repetir duas vezes ou encapsular uma ação que só é possível num tempo e entre homens e máquinas. E há também a efemeridade que é pautada pela descartabilidade dos equipamentos. Então, são duas questões diretamente relacionadas ao problema da arte digital como arte efêmera mas com pesos e medidas completamente distintas. Por um lado existe uma discussão que é cada vez mais necessária, sobre o regime de descartabilidade que os meios industriais pressionam. Num segundo lugar, a gente tem que pensar que essa descartabilidade é fruto de tecnologias precárias e em processo de amadurecimento. A necessidade da troca dos equipamentos é uma necessidade também de produtos e softwares mais bem acabados e que vão respondendo às novas necessidades que emergem no contexto desse processo irreversível de digitalização da cultura.

No que diz respeito a questões que são particulares no âmbito da arte em si, a arte digital põe em questão um regime de objectualidade e uma perspectiva de uma cultura museológica que foi preparada para lidar com objetos tridimensionais, que se vê

agora confrontada por novos formatos de criação e por obras que não se enquadram dentro de um paradigma cultural que só fazia sentido até o século XIX. Esse ruído entre novas perspectivas e novos formatos da criação artística, por um lado e por outro o confronto com a descartabilidade da indústria, permitem discutir as particularidades do que é efêmero no âmbito da arte digital e que talvez criem algumas categorias específicas em relação a outros formatos de arte.”

Interatividade dentro da cultura digital

“Uma das questões mais repetidas em torno da arte digital é a questão da interatividade e o processo de digitalização da cultura, que em outras épocas não existia. Ler um livro é um ato interativo, ir ao cinema, assistir a um filme são atos interativos. O que é fundamental colocar em discussão é que a interatividade que se faz mediada hoje, não pelos meios digitais propriamente ditos, mas pelas redes, coloca a interação numa escala jamais pensada. Não só porque ela é global, mas porque ela é deslocalizada, e pode implicar a interação não mais de um pra um, e sim de um para milhares e de milhares em relação a outros milhares. É nesse corpo quantitativo que se colocam as questões qualitativas mais importantes, porque uma coisa é você discutir a interação de um para um, localizada e de alguma maneira criar circuitos de confiança de responsabilidade, de ligações e de conseqüências afetivas, perceptivas. Outra é você colocar essas variáveis num ambiente totalmente desgovernado e onde você impulsiona relações que se configuram como de fato agenciamento de possibilidades que não estavam prescritas em qualquer cartilha anterior. Desse ponto de vista,

falar em interatividade hoje é colocar em discussão categorias que nem poderiam ser discutidas até meados do século XX, porque simplesmente não havia meios tecnológicos e experiências informacionais que viabilizassem os processos que hoje nós denominamos como interativos.”

Arte digital e a influência da internet

“A internet se tornou hoje o grande espaço informacional. Eu tenho brincado que é a nossa ‘dadosfera’. Nós vivemos hoje no mundo, na era da dadosfera. Nós vivemos mediados pela internet e pelos seus bancos de dados e arquivos o tempo todo. De modo que é difícil não pensar a internet no âmbito das ferramentas que estão disponíveis a todos os artistas, criadores e pensadores no exercício das suas tarefas cotidianas e criativas. Nem todos os artistas usam a internet como espaço de criação artística; a internet pode ser a maior biblioteca planetária, a maior enciclopédia, a maior banca de jornal já vista na história da humanidade e não que isso já não seja suficiente, mas há artistas como dois que estão presentes nessa exposição, Mark Napier e Jonathan Harris, que são artistas que vem se dedicando a uma criação que só é possível dentro âmbito da internet. Eles problematizam a internet não só como ferramenta, mas como um espaço cognitivo, emocional, estético, e colocam estas questões, reelaboram isso sob novas perspectivas estéticas. E por que elas são novas? Elas são novas porque só são possíveis no âmbito da mediação em rede. Nesse contexto, uma cópia de um quadro em um museu disponível no Google Art Project ou num próprio museu online, não configuram uma obra de arte online, é mais um recurso, mais uma ferramenta disponível. Uma obra concebida para lidar

com aquilo que poderia ser pensado como estética da transmissão, como algo que só pode ocorrer num meio de transmissão e recepção de dados, esse já é um campo específico daquilo que por hora nos chamamos de ‘net art’, ou ‘arte da internet’, ou ‘web art’, enfim, artes das redes no seu sentido mais pleno. A obra só é validada, só pode ser chamada de obra de arte da internet no momento em que ela é validada ou reautenticada pela experiência da rede.”

O artista do século XXI e suas ferramentas

“Para o artista que lida com os meios digitais, a situação vem se configurando de uma maneira muito curiosa e bastante desafiadora: até alguns anos atrás, era possível você diferenciar o acesso que determinados personagens tinham a um determinado repertório tecnológico, técnico e de equipamentos, mas que hoje em dia são os mesmos: o celular, o software, o computador, enfim, todos os recursos que o artista usa, especialmente o que trabalha no campo das mídias, não são muito diferentes dos recursos que outras pessoas usam pra suas atividades cotidianas. No fim das contas, as pessoas têm o mesmo celular, o mesmo tipo de computador, o mesmo tipo de software, portanto, a questão do acesso, e isso é uma das grandes revoluções da nossa época, não é mais um diferencial entre o que é o artista e o que é o não-artista, e com o que cada um deles trabalha. Me parece que o mais relevante então nessa discussão é essa transversalização que o acesso de fato faz emergir em uma era da criatividade distribuída, que por outro lado permite reconhecer algumas questões que na verdade já haviam sido colocadas pelo Vilém Flusser, na ‘Filosofia da Caixa Preta’, há mais de 25 anos atrás, que é

a questão do desvio do projeto industrial original, não necessariamente como uma crítica ao projeto original, mas como uma possibilidade de fazer, pensar, sentir e perceber o seu entorno de forma diferente.”

Tendências: o que é revolucionário hoje

“Eu chamaria atenção para três tendências no horizonte da criação artística que me parecem fundamentais, fascinantes e as mais legais do ‘aqui e agora’: os projetos que têm conseguido lidar com os novos formatos de imagens, muito mais do que imagens 3D para serem vistas na tela, mas imagens realmente tocáveis, imagens ‘vestíveis’, imagens de uma dimensão do ‘fora da tela’, imagem que vai estar aqui conosco em perspectivas nunca antes sonhadas. Projetos que estão lidando com experiências de realidade aumentada, que talvez carregue até no próprio nome e definição essa ideia do anacronismo de pensar o real em oposição ao virtual, que tem trabalhado nessa esfera do nomadismo tecnológico propriamente dito, da mobilidade, do interfaciamento do ‘aqui e agora’, do ‘lá e então’ o tempo todo, tudo ao mesmo tempo. E, em terceiro lugar, não por uma questão de hierarquia, mas só porque ficou por último, as obras que têm tencionado e usado de uma maneira crítica e criativa muito particular as especificidades da web 2.0 e todas as suas dimensões de compartilhamento. Isso assumiu uma escala jamais imaginada, que se dá no meio de redes sociais de imagens, como o YouTube, o Vimeo e o Flickr, que não deixam de ser espaços corporativos, proprietários, mas vêm dialogando por uma cultura do compartilhamento, por uma cultura da remixagem numa escala planetária.”



**ARTISTAS PARTICIPANTES DA
II MOSTRA 3M DE ARTE DIGITAL**

2 ROQS

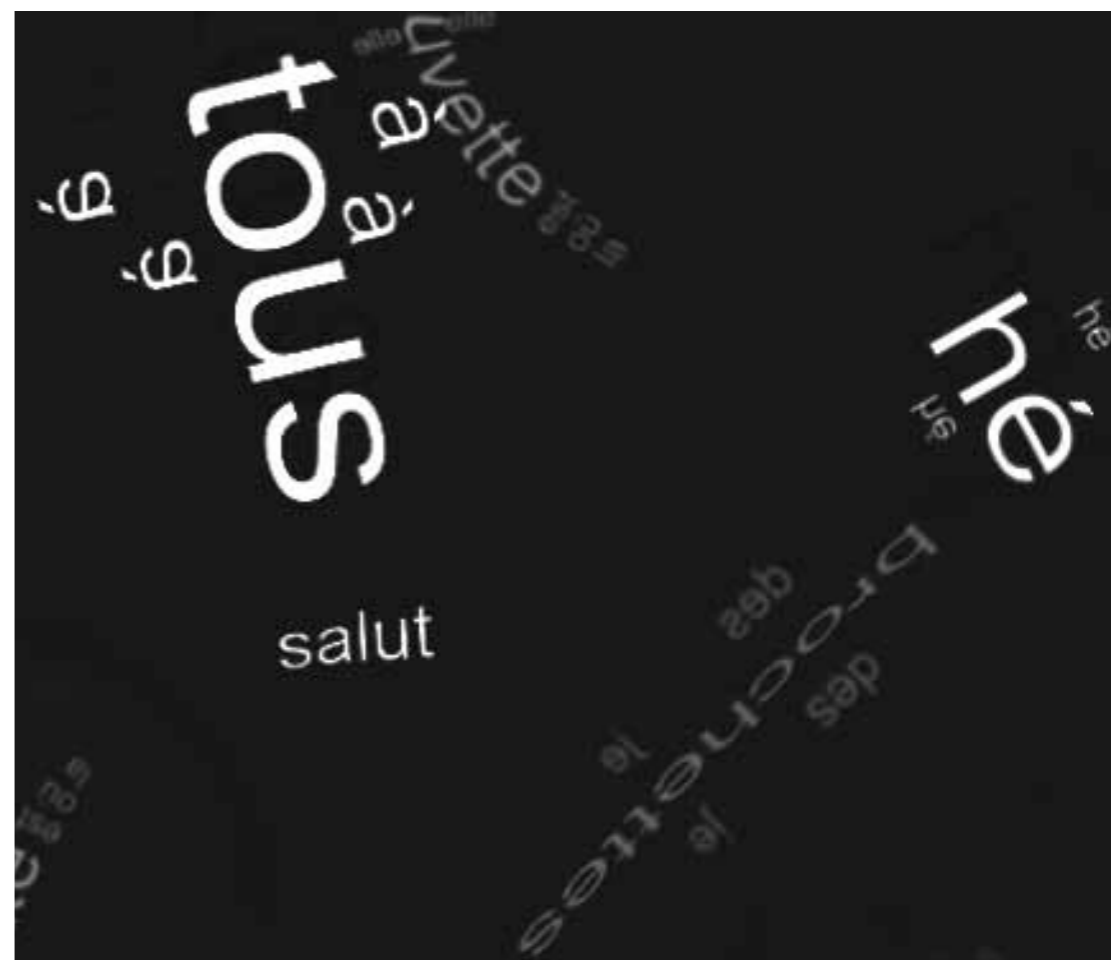


[“http://www.2roqs.com”](http://www.2roqs.com)

Michael Zancan, Julien Gachadoat e Julia Gache se juntaram sob o nome de Studio 2Roqs e vem desenvolvendo trabalhos nas áreas de design digital e comunicação interativa nos últimos 5 anos. De um lado, o apetite criativo desse time cria constantemente conceitos artísticos inovadores, e do outro, através do RQLab, gera experimentos nos campos onde se cruzam tecnologia, interatividade e artes visuais. O grupo exibe seus trabalhos constantemente ao redor do mundo e recebeu recentemente o New Technological Foundation Art Award-Liedts Meesen, em Gent, na Bélgica. Seus trabalhos mais conhecidos, Aquatype, Gravity e Expression, têm se tornado referências de como obras podem, de maneira inteligente, atrair o público para que sejam então construídas por diversos participantes.

AQUATYPES (TIPOS AQUÁTICOS), 2011

Aquatypes segue uma linha muito peculiar do Studio 2Roqs, que procura sempre explorar o diálogo entre o público e a arquitetura através do SMS. Nessa obra, os artistas imaginaram que o SMS se transforma num organismo vivo e requer o impulso do público para que a obra tome vida, exista de fato, adquira então independência. Dependendo da forma de como o SMS define um ADN (DNA em Inglês), o aspecto estrutural do “peixe” projetado na parede vai ser diferente. De uma mensagem monosilábica até uma mais complexa, cheia de palavras, esses “peixes-SMS” definirão uma gramática particular, que será descoberta pelo usuário durante os experimentos com a obra. Essa instalação não é uma obra crítica, é uma observadora do comportamento do público, que define e acompanha o seu desenvolvimento. A observação do conteúdo em texto enviado pelo público é uma curiosa e intrigante forma de entender como a existência do indivíduo cessa em prol de uma momentânea confusão com a anonimidade.



“Materializamos ideias através de mídias.”

AARON KOBLIN



["http://www.aaronkoblin.com"](http://www.aaronkoblin.com)

O trabalho de Aaron Koblin toma dados do mundo real e da comunidade conectada em que vivemos para refletir sobre como evoluímos e nos relacionamos com as tecnologias. Seus trabalhos já foram mostrados na Ars Electronica, SIGGRAPH, OFFF, na Japan Media Arts Festival e na TED. Ele já foi condecorado com o primeiro prêmio de ciência da visualização pelo National Science Foundation nos Estados Unidos e também faz parte da coleção permanente do MoMa, em Nova York, e do Centre Pompidou, em Paris. Seus dois trabalhos de videoclips em colaboração com músicos receberam o Grammy. Aaron Koblin é mestre pela Universidade da Califórnia (Laboratório de Design e Mídia) e em 2010 fez residência no MIT. O artista lidera hoje o time de Data Arts no Creative Lab do Google.

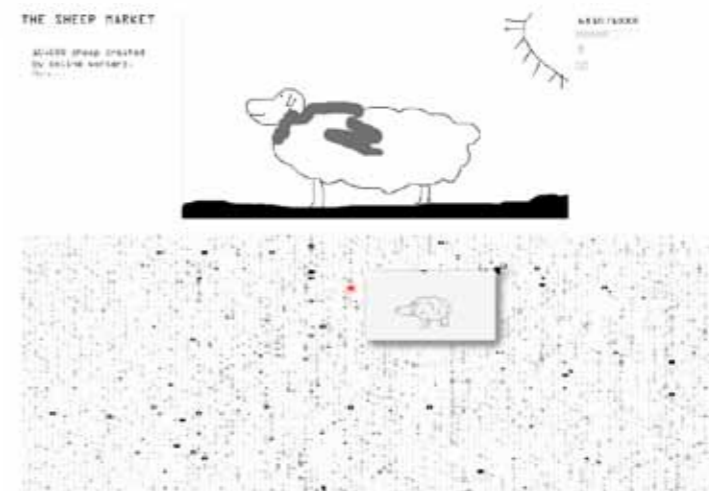
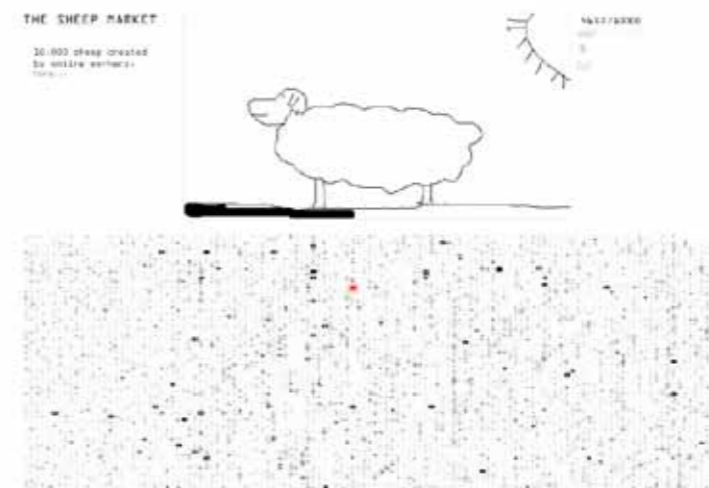
"Existe mais de uma maneira de ver as coisas."

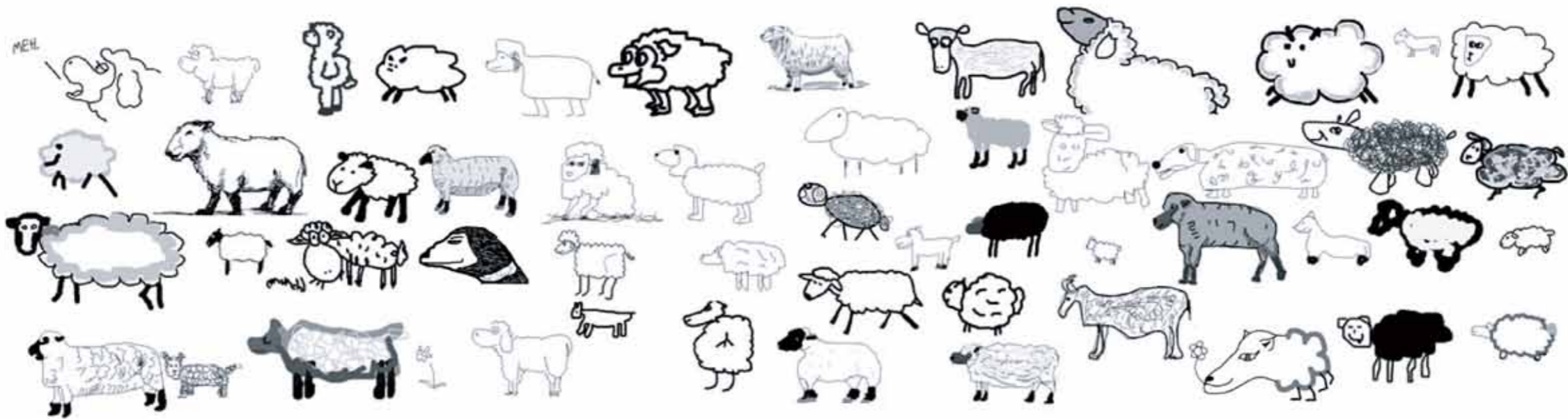
Aaron Koblin em entrevista à Patrícia McDonald para BBH Labs.

THE SHEEP MARKET (O MERCADO DE OVELHAS), 2006

Em The Sheep Market, Aaron Koblin propõe a criação de 10.000 ovelhas que tem que ser desenhadas individualmente por colaboradores na internet. Com a renderização acompanhada e gravada pelo programa criado por ele mesmo, os usuários levaram em média 105 segundos cada um para finalizar seus desenhos. Num período de 40 dias, enquanto o site esteve no ar, apenas 662 foram recusadas e quase 8000 IPs foram registrados conectando-se ao site. Nessa experiência de possibilidades de colaboração extrema dos dias de hoje, Koblin permite que vejamos como podemos ter conceitos e preceitos diferentes sobre a mesma coisa, mostrando isso com a simplicidade de um desenho de ovelha. Segundo o artista, nenhum dado é mundano se olhado com atenção suficiente. The Sheep Market nos ajuda a ver além dos pequenos desenhos, enxergando a conectividade que existe entre nós.

["http://www.thesheepmarket.com"](http://www.thesheepmarket.com)





The Sheep Market

The sheep market is a complex and dynamic environment, characterized by a wide variety of breeds and wool types. The market is heavily influenced by global economic conditions, particularly the demand for wool from the textile industry. In recent years, the market has seen a significant shift towards high-quality, fine-wool breeds, such as Merino and Corriedale, which are prized for their softness and durability. This has led to a steady increase in the price of these breeds, while the market for lower-quality, coarse-wool breeds has become more volatile.

The market is also characterized by a high degree of specialization, with different regions and countries producing specific breeds and wool types. For example, the United Kingdom is known for its high-quality Merino wool, while Australia is a major producer of coarse-wool breeds. This specialization has led to the development of a complex network of trade relationships and supply chains, which are essential for the success of the sheep market.

In addition to the wool market, the sheep market also includes the sale of live animals, such as lambs and goats. This market is also highly specialized, with different breeds and types of animals being sold for different purposes. For example, some breeds are sold for their meat, while others are sold for their wool or as pets. The market for live animals is also heavily influenced by global economic conditions, particularly the demand for meat from the food industry.

The sheep market is a complex and dynamic environment, and it is essential for producers and traders to stay up-to-date on the latest market trends and prices. This can be done by attending trade shows and conferences, as well as by following industry news and market reports. By staying informed, producers and traders can make better decisions about their investments and ensure the success of their businesses.

ANDRÉ WAKKO



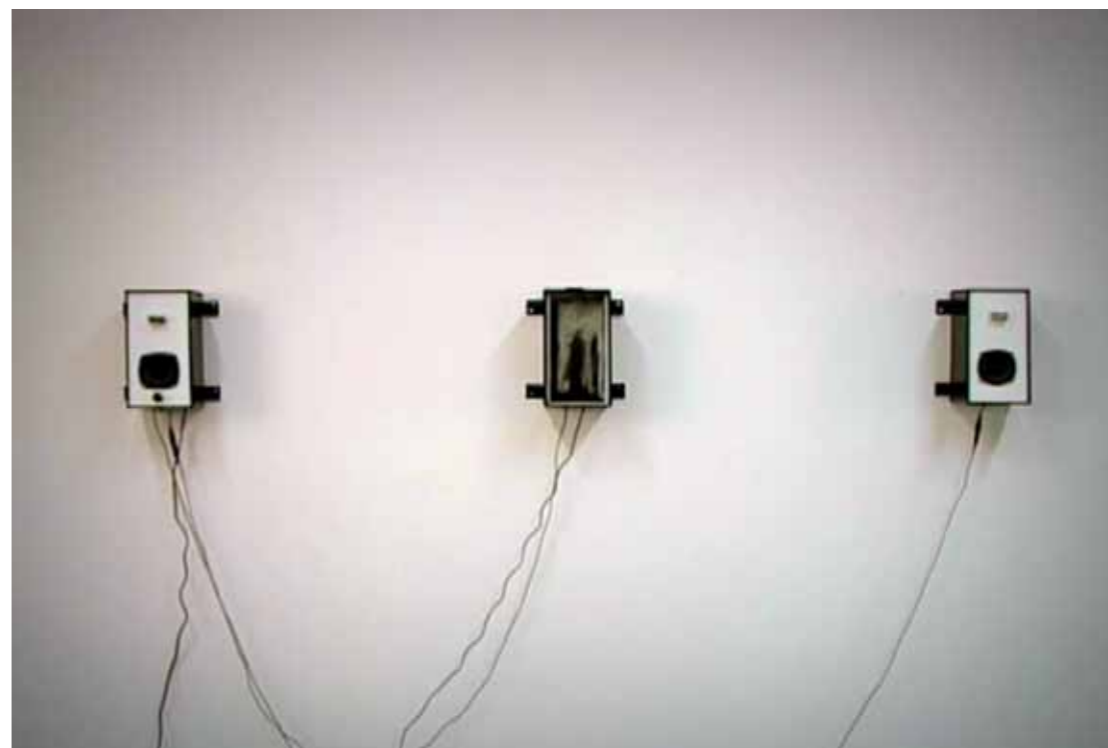
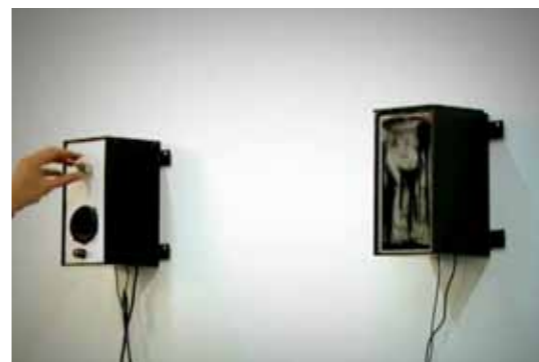
["http://www.andrewakko.com"](http://www.andrewakko.com)
["http://www.azucrina.org"](http://www.azucrina.org)

André Wakko frequentou escola de circo e estudou Design em Belo Horizonte até 2007, antes de se mudar em 2008 para Berlim, Alemanha, onde estuda no departamento de arte e mídia da UDK. Wakko esteve desde o início envolvido com som e música, do seu projeto de graduação chamado "Sonemas" (mistura entre as palavras som e cinema), até o projeto para a Takenet, onde colaborou com músicos, designers e engenheiros. Profundamente dedicado a uma nova ótica sobre o design e a semiótica, André foi cofundador em 2006 do coletivo Azucrina de Belo Horizonte, sendo responsável pelo desenvolvimento de novos projetos e pelo departamento de som. O artista reside e trabalha em Berlim, onde é membro do coletivo LA54.

"O silêncio não muda nada."

UNTERWASSER (DEBAIXO D'ÁGUA), 2010

André Wakko pensa fora da caixa e intriga pela maneira como nos faz pensar em causa e efeito. Nesse trabalho, Unterwasser, ele convida o público a produzir efeitos sonoros numa instalação baseada em magnetismo. O aparelho criado pelo artista combina ferro fluido como feedback visual de um estímulo criado por um sensor magnético e um arduino, que é por sua vez traduzido em variações de som. A simplicidade visual com a complexidade aparente de como a obra funciona, prende o espectador pela beleza e possibilidade de experimentação.



CRIS SUGRUE



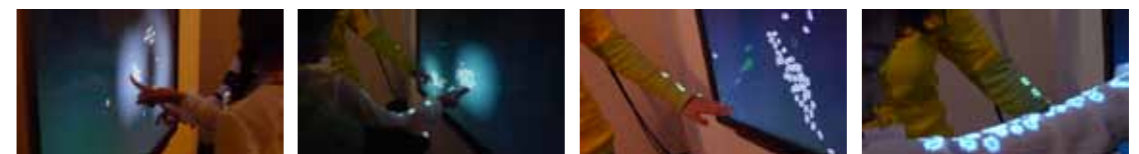
[“http://csugrue.com/”](http://csugrue.com/)
[“http://eyewriter.org/”](http://eyewriter.org/)
[“http://jugandoconnumeros.com/”](http://jugandoconnumeros.com/)

Chris Sugrue é artista e programadora que experimenta em seu trabalho as mágicas e ilusórias possibilidades das tecnologias digitais. Com mestrado em Belas Artes e Tecnologia pela Parsons School of Design de Nova York, Sugrue produz mundos ficcionais, que tomam forma de instalações interativas, performances audiovisuais e animações algorítmicas. Seus trabalhos já foram exibidos em diversos eventos, sendo alguns deles Ars Electronica, Sónar Festival, Pixel Gallery, Medialab-Prado, Matadero Madrid e La Noche En Blanco Madrid. Explorando temas tais como vida artificial, computer vision, eletromagnetismo, efeitos óticos e realidade aumentada, a artista já foi condecorada com os prêmios Design of The Year na categoria interatividade, Future Everything Award e o Golden Nica da Ars Electronica, entre outros.

“Como as tecnologias digitais são cada vez mais parte integral do nosso cotidiano, a linha que divide o real e o virtual fica cada vez mais indefinida.”

DELICATE BOUNDARIES (FRONTEIRAS DELICADAS), 2007

Delicate Boundaries é uma instalação interativa que propõe que imaginemos que os mundos dentro dos nossos aparelhos digitais podem mover-se para o mundo físico. Pequenos insetos feitos de luz movem-se para fora da tela do computador e caminham na superfície dos corpos que interagem com a obra, frequentemente surpreendendo a audiência, que espera uma interação apenas na superfície projetada. Tentando abandonar o mundo virtual para adentrar o mundo físico, esses insetos digitais criam uma mágica ilusão quando suas formas tomam conta dos corpos humanos, caminhando de uma pessoa para outra. De uma maneira intimamente surpreendente, Delicate Boundaries foi premiada com o prêmio Vida Art e Artificial Life, e foi construída com o suporte do Medialab-Prado, Eyebeam Art Technology Center e Hangar. Créditos: Zachary Lieberman, Damian Stewart, Blanca Rego, Jordi Puig, Gonzalo Posada.



IQLAB



["http://www.iqlab.com.ar"](http://www.iqlab.com.ar)

O IQLab é um coletivo de artistas baseado na Argentina que experimenta, cria e pesquisa no âmbito dos meios eletrônicos e de novas tecnologias. Com grande foco nas relações humanas, em objetos e seus ambientes, o IQLab explora possibilidades tecnocientíficas e simbólicas, traduzindo isso em obras que interessam pela sua estética, poética e interesses sociais.

"A arte é para nós o que há mais perto da liberdade. É a oportunidade de explorar, inventar e discutir, de aprender e compartilhar esse aprendizado, de ascender ao conhecimento e realidades coexistentes."

010, 2010

Para essa vídeo-escultura, como define a obra o IQLab, o nome 010 foi gerado a partir da ideia indivíduo-relação-indivíduo, onde se atribuiu o "1" à relação, e os dois "0" aos indivíduos, como a própria instalação propõe, a interferência no relacionamento entre os dois pontos. As esculturas de proporções humanas se comunicam, olham uma nas outras e reagem à interferência do transeunte que, ao cruzar a linha dos olhos, interrompe o olhar. "010" também é "2" em língua binária, simbolizando a necessidade de dois elementos para que se estabeleça uma relação. Cada esfera contém um mini-projetor, que projeta na espera em frente a imagem de um olho, imaginando que hoje nossa imagem está sendo formada no mundo digital, através dos olhares de quem nos vê nas redes sociais, na internet e em outras plataformas digitais.



JACQUELINE STECK

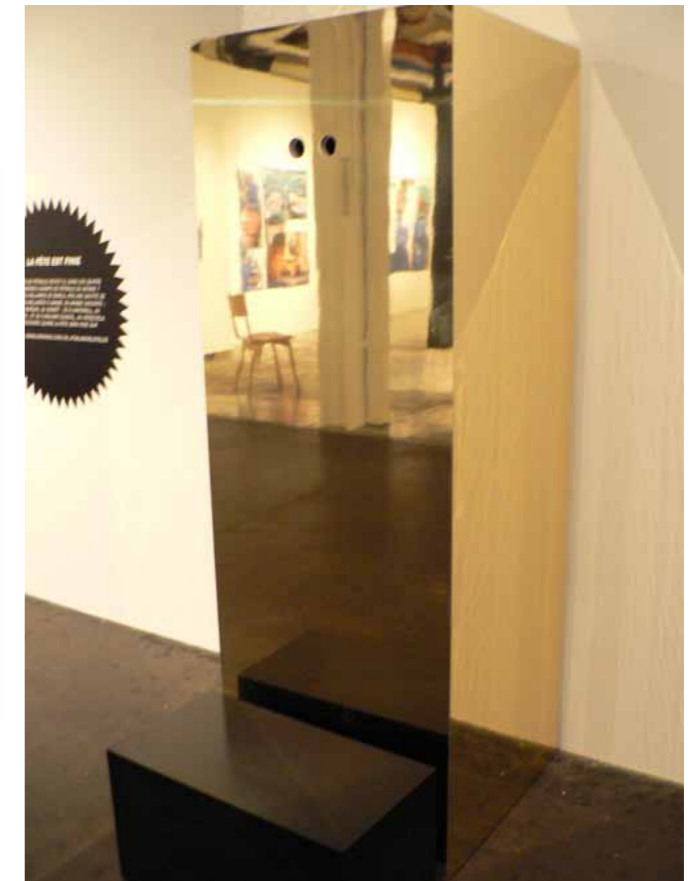
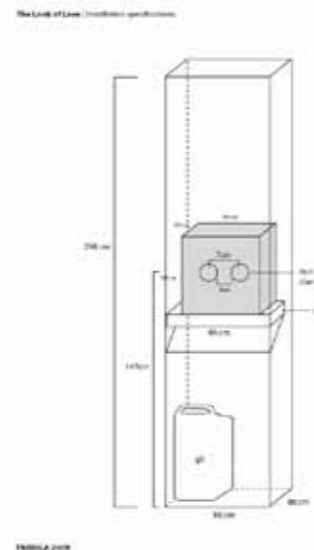


“<http://jqln.org>”

Jacqueline Steck é uma especialista em prototipagem de experiência do usuário na IDEO, empresa de design americana. Seu trabalho consiste em desenvolver alternativas de design para entender modelos de interatividade desejados. Steck também trabalhou como desenvolvedora de Flash na agência R/GA, antes de passar dois anos fazendo residência na Fabrika, o centro de comunicação e pesquisa da Benetton, baseado em Treviso, na Itália, onde desenvolveu esse trabalho. A artista tem participado ativamente há anos da cena de arte de novas mídias e seus trabalhos já foram expostos em Luxemburgo (Fabrika), Holanda (Incubate Festival), Estados Unidos (Conflux), Espanha e México (Interactivos). Steck também lecionou na Universidade de Veneza e no Pratt Institute.

LOOK OF LOVE (OLHAR DO AMOR), 2009

Look of Love é uma instalação que muda literalmente num piscar de olhos. Assim que o espectador se aproxima da obra e olha pelo orifício da torre, descobre uma imagem de cédula de dinheiro onde apenas o desenho dos olhos é revelado. Piscar os olhos é um ato involuntário e, ao fazer isso, o espectador descobre que esse é o comando para que a imagem seja trocada. O jogo, nesse caso a interação entre o involuntário e a programação, com a combinação de um aparato tecnológico, provoca a reflexão entre o curioso e o inegável, nossa relação próxima com o dinheiro. É no ato involuntário que se revela um grande amor.



“Eu estou interessada em software como algo funcional e ao mesmo tempo impraticável. Minhas experiências estão em fazer coisas que não têm uma proposta prática, apesar de serem aplicativos, e terem a liberdade de serem absurdas, provocativas e expressivas.”

JONATHAN HARRIS



“<http://www.number27.org>”
twitter: @jjhnumber27

Jonathan Harris nasceu em 1979 em Vermont, nos Estados Unidos. Estudou na Universidade de Princeton, antes de se dedicar inteiramente à arte, que em seu ponto de vista tenta re-imaginar como os seres humanos se relacionam com tecnologia e entre si próprios. Combinando elementos de ciência da computação, antropologia, artes visuais e dramaturgia, seus projetos variam entre criar cápsulas do tempo (em conjunto com o Yahoo) até a documentação de um esquimó numa temporada de caça às baleias. Seus trabalhos estão em coleções permanentes de diversos museus, entre eles o Museu de Arte Moderna (MoMA) em Nova York e o Museu de Belas Artes de Houston. Suas obras também já foram exibidas no Centre Pompidou em Paris, e no Victoria & Albert Museum em Londres. Harris já foi reconhecido por diversas entidades, entre elas a AIGA, Ars Electronica, Print Magazine, e o Fórum Econômico Mundial (que o nomeou em 2009 como Young Global Leader). Jonathan Harris vive e trabalha em Nova York.

“Para construir ferramentas, minimalismo faz todo o sentido. Mas para construir mundos onde vivam nossos próprios seres digitais, minimalismo rapidamente colide com o nosso individualismo. Quando construímos mundos, minimalismo por si só deve ser evitado.”

Jonathan Harris, em Simplicidade, parte do ensaio World Building in a Crazy World (Construindo Mundos Nesse Mundo Louco).

WE FEEL FINE (NOS SENTIMOS BEM), 2009

We Feel Fine é uma curiosa maneira de analisar os sentimentos do globo através da internet, mais precisamente através da busca por palavras que são postadas em milhares de blogs. Para melhor poder visualizar a coleta de dados desse enorme oceano de informação, Jonathan Harris criou uma interface lúdica, de grande poesia visual, que ao mesmo tempo oferece, através da interatividade, a interferência do espectador. Seu interesse nesta obra está em frases que comecem com “I feel” ou “I am feeling” (“eu sinto” ou “eu estou sentindo” em tradução livre, respectivamente), que são então guardadas em um banco de dados e visualizadas através de um aplicativo de Java Script, que por sua vez roda em um Browser de internet. Cada ponto na tela representa o sentimento de uma pessoa e cada cor representa um tipo de sentimento diferente, tais como “feliz”, “triste”, etc. As imagens são também extraídas dos blogs onde foram postadas as frases. We Feel Fine é uma surpreendente experiência de como podemos entender nós, seres humanos, através dos meios de comunicação digitais contemporâneos.



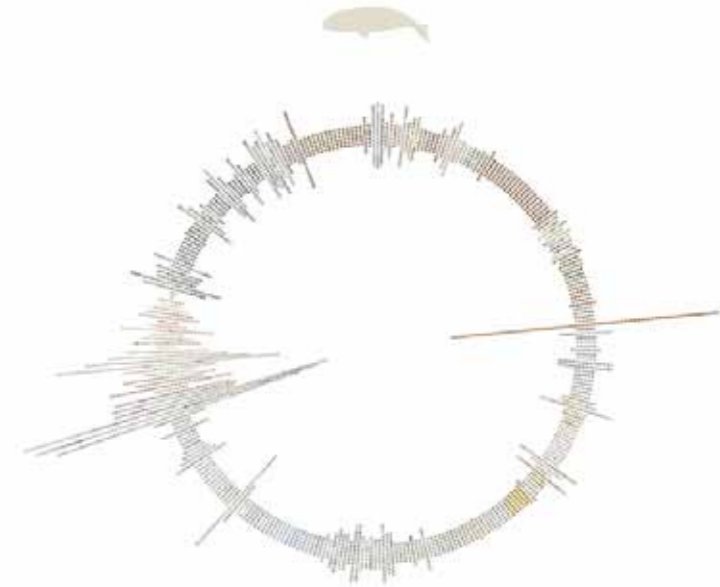
WHALE HUNT (CAÇA À BALEIA), 2007

Em maio de 2007 Jonathan Harris passou nove dias vivendo com uma família de esquimós Inupiat, em Barrow, no Alaska, na área habitada mais ao extremo norte dos Estados Unidos. Ele documentou a tradicional caça à baleia com uma sequência de 3214 fotos, tiradas num intervalo de cada cinco minutos, por sete dias. Em alguns momentos em ritmo mais rápido, quando os eventos se intensificavam em emoção. Esse processo gerou então um constante “pulso fotográfico”, que de certa forma combinava com a própria pulsação do artista, que foi por sua vez também gravada durante todo o ritual de caça à baleia. Tendo esse material em mãos, Harris criou uma plataforma que permitisse ao espectador viver a experiência dessa aventura, permitindo ao usuário re-arrumar os elementos fotográficos da história para a extração de sub-histórias escondidas nas imagens, focadas em variáveis tais como pessoas, lugares, tópicos e outros. The Whale Hunt é um experimento profundo de como podemos vivenciar algo, mesmo acontecendo num outro lugar, através de uma nova narrativa de interatividade.



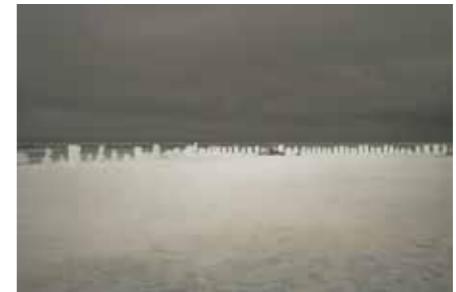
ALL PHOTOS TAKEN, MAY 1 - 7, 2007

MODES: [grid icon] [arrow icon] [red X icon]



PHOTOS TAKEN PER 30 MINUTES, MAY 1 - 7, 2007

MODES: [grid icon] [arrow icon] [red X icon]



MARCIO AMBROSIO



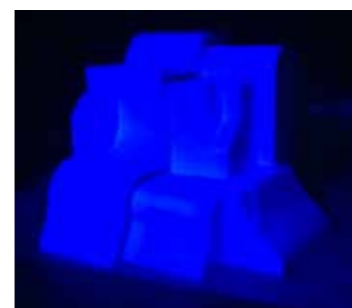
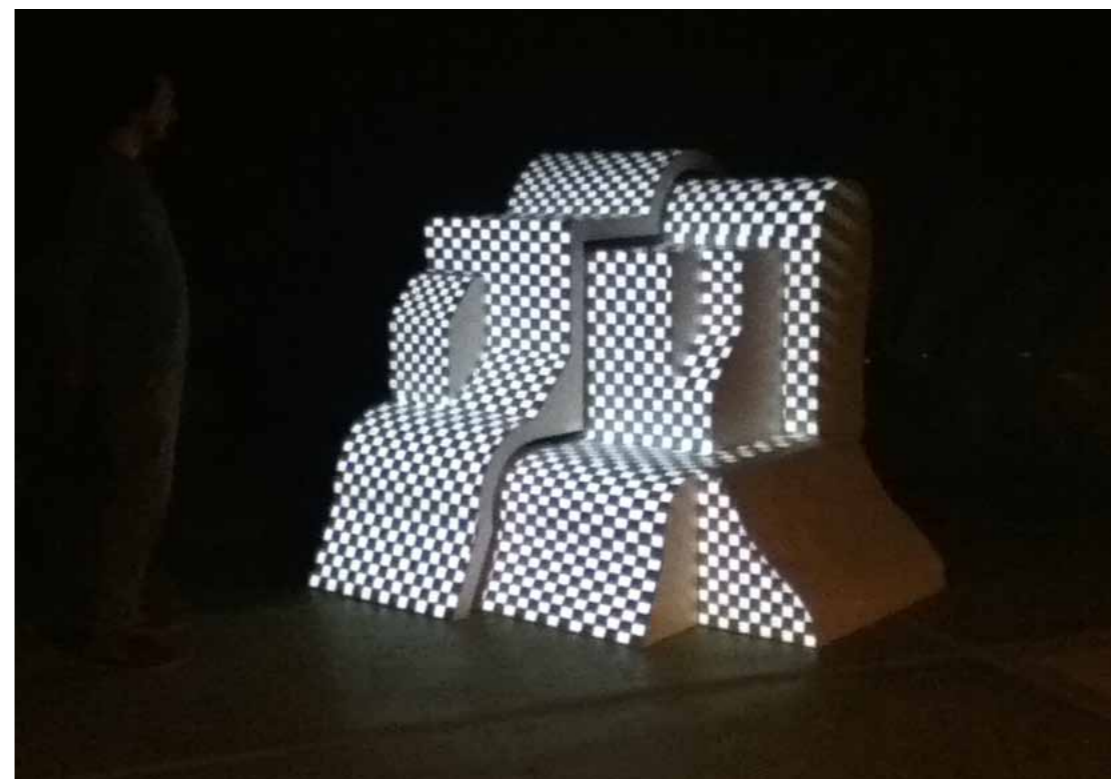
[“http://www.marcioambrosio.com/”](http://www.marcioambrosio.com/)
[“http://www.zzzmutations.com/”](http://www.zzzmutations.com/)

Animação e interatividade são as marcas registradas de Marcio Ambrosio. O artista é formado em Design Industrial na Faap, trabalhou ao longo dos anos como artista gráfico e animador, antes de se mudar para Bruxelas em 1999, onde trabalhou em estúdios de pós-produção de longas-metragens, documentários e comerciais de propaganda, montando em 2004 o coletivo zzzmutations, criado para produzir curtas-metragens de animação e desenvolver projetos experimentais. Com obras e participações em diversos países europeus, Marcio coleciona hoje um currículo bastante único, recebeu várias bolsas de estudos e convites para exposições em diversos eventos, incluindo Recyclart, coletivo iMAL (interactive Media Art Laboratory), National Arts Center (Tokyo), entre outras. Desde janeiro de 2010 o artista trabalha na produção da sua nova instalação interativa “12i”, vivendo e trabalhando em São Paulo.

“Trabalho num intenso ciclo de pensamento, onde o presente, passado e futuro estão sempre alinhados. Minhas obras são sempre participativas e busco mixar materiais e técnicas para provocar impacto visual.”

PATMAP (MAPA DE SUPERFÍCIE), 2011

Construir, projetar e interagir. Nessa obra de Marcio Ambrosio, o espectador-usuário participa ativamente de duas maneiras distintas. O visitante começa trabalhando numa tela touch-screen, adicionando e alterando cores, texturas e sequências de animações que são projetadas na escultura em tempo real, enquanto outros participantes podem interagir com sua proximidade ou toque na própria escultura. Essa então se transforma com o contato do público criando efeitos volumétricos, movimentos e sincronias entre as formas. Para a exposição, foi criada também uma plataforma online (website) que permitiu a criação de combinações à distância. A combinação da estética pré-concebida pelo artista e a possibilidade de interação fazem de Interactive Mapping uma curiosa experiência de aprendizado e reflexão sobre causa e efeito no mundo digitalizado.



MARK NAPIER



“<http://www.potatoland.org>”

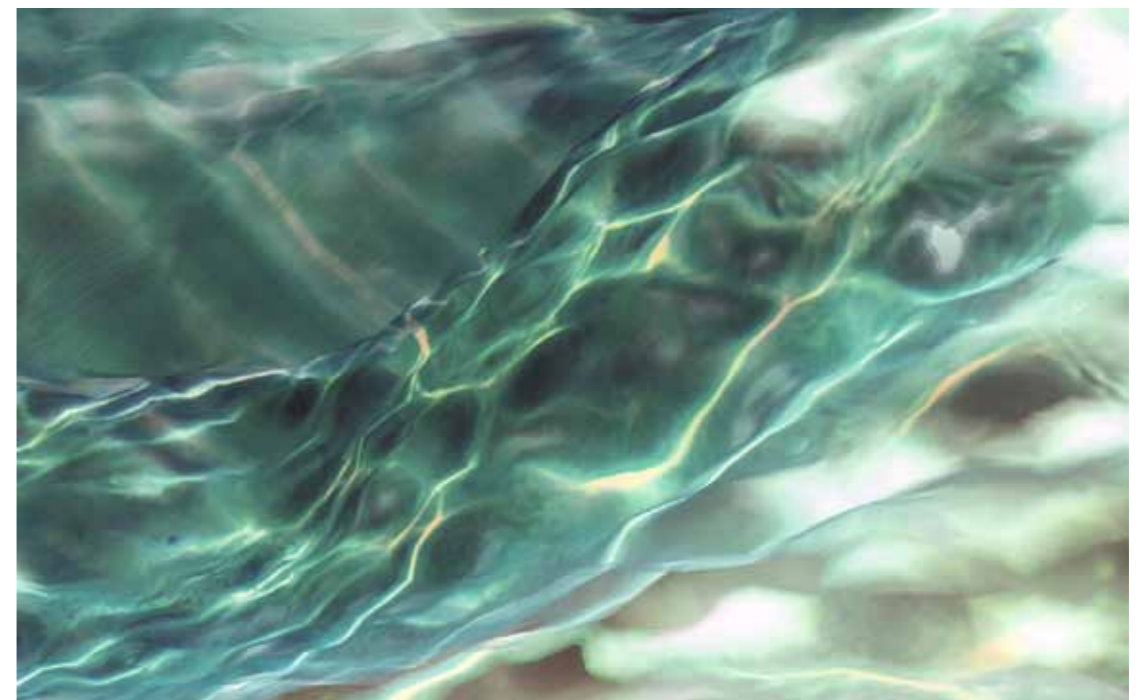
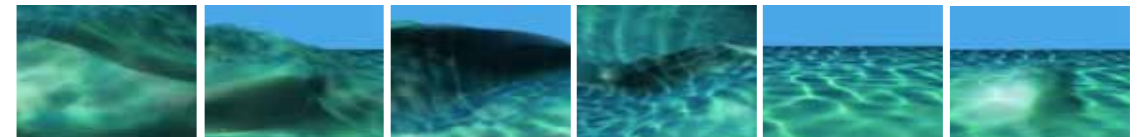
Nascido em 1961 em Nova Jersey, Mark Napier foi desde o início da revolução digital um artista pioneiro na maneira de buscar novos formatos para produzir seu trabalho. Formado em Belas Artes pela Universidade de Syracuse, Napier originalmente estudou pintura, tendo trabalhado como programador no mercado financeiro em Nova York até 1995, quando um amigo, Levi Asher, o apresentou a internet. Depois de criar um série de imagens com bonecas Barbie distorcidas e postar em um site que imediatamente se tornou um fenômeno, Napier lançou em 1997 sua página com trabalhos dedicados à arte chamada Potatoland. Seus trabalhos já foram exibidos no mundo inteiro, e tem desafiado o conceito de arte-objeto, utilizando-se de programas que são extremamente visuais, e assim mesmo intocáveis.

“Cada meio tem o seu próprio jeito de ser e eu quero criar arte que funcione pra cada tipo de suporte.”

Mark Napier, em entrevista à Tilman Baumgaertel em 2001.

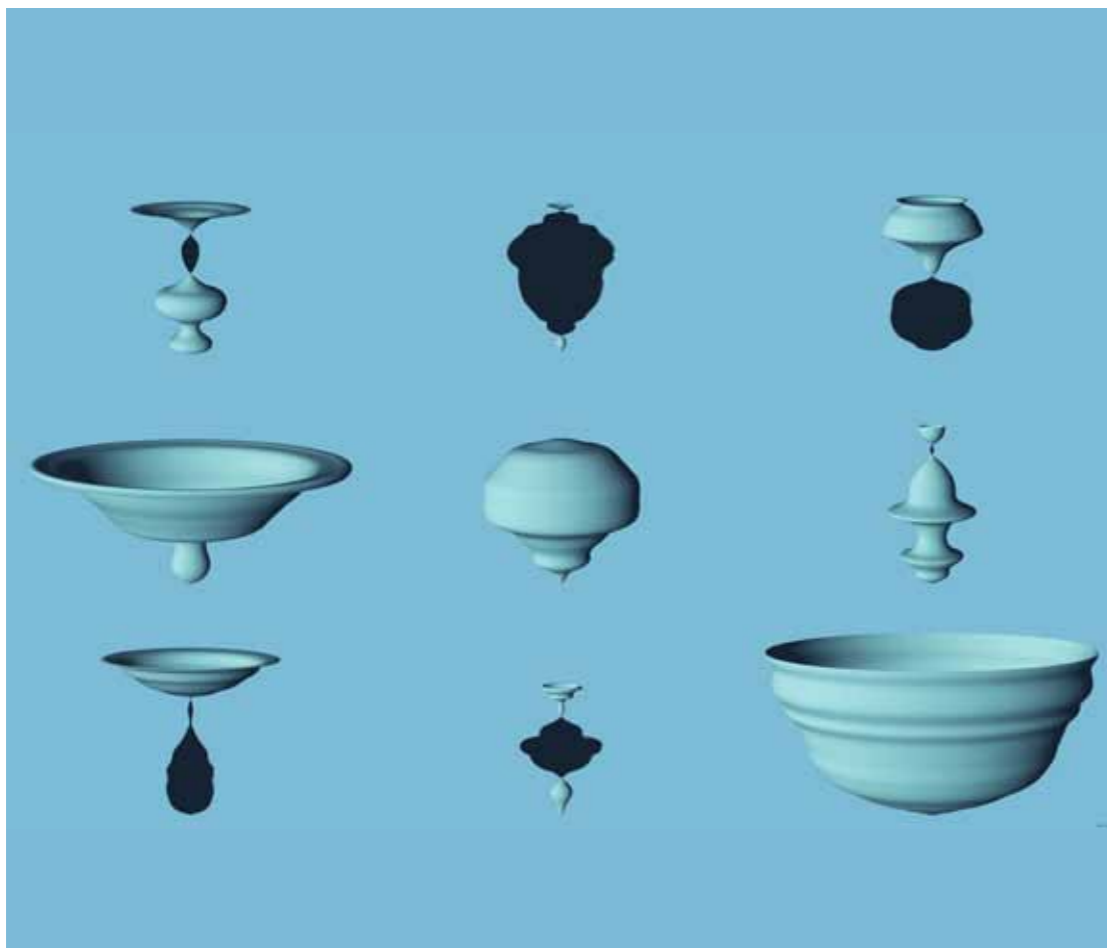
BLUEWAVE (ONDA AZUL), 2010

Como exímio programador, Mark Napier frequentemente experimenta com o ato de interagir com superfícies, nesse caso uma moldada para se assemelhar ao mar, onde o espectador pode criar ondas de água, que se movimentam em câmera lenta, permitindo a observação detalhada do que podem ser efeitos arrebatadores do toque humano. Seu trabalho remete constantemente à natureza e nosso relacionamento com a necessidade de interferência que cultivamos. Programada em Java Script, a obra oferece uma fascinante visualização do movimento.



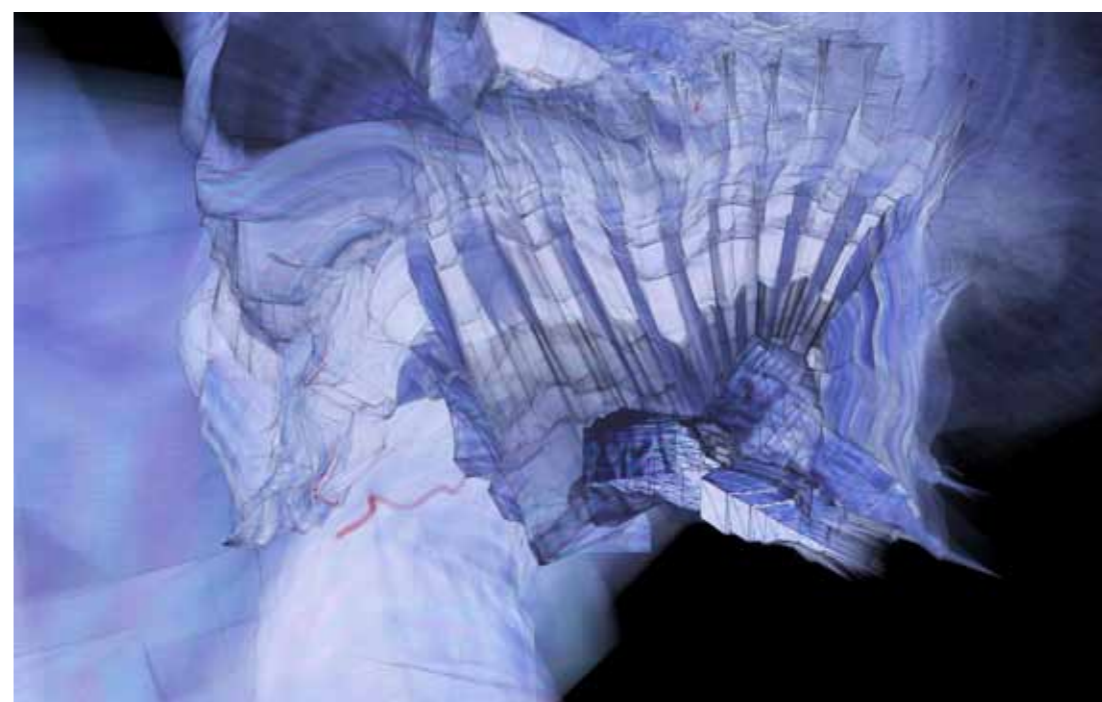
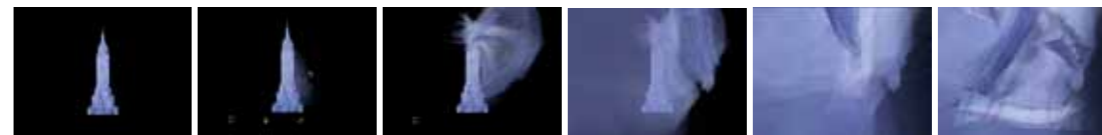
VESSEL | 2E (CONTAINER)

Vessel é uma um trabalho complementar à Bluewave, explorando o mesmo tema de fluidez e movimentos orgânicos. Mas em Vessel, o movimento define uma forma contida, um volume. Mark Napier considera Vessel uma metáfora à vida. Um meio de transporte, um barco pode conter água e também conter pessoas, que viajam sobre a superfície líquida. Nos dois casos, esse container preserva a vida. Na experiência da obra, que se movimenta e se modifica sem interação, também pode ter sua forma alterada por cada usuário que interage e descobre uma nova forma.



SKYWHITE (CÉU BRANCO), 2007

Experimentando mais uma vez com superfícies, o artista criou um modelo maleável do lendário prédio em Manhattan, Nova York, o Empire State Building, e instiga o espectador a dobrar, mexer, esmagar, sacudir e alterar o movimento do prédio, simulando um terremoto, deixando pra trás uma imagem de fios, sempre única, que rastreia a interação do usuário. A obra Skywhite é parte da série Kingkong. O resultado na tela sempre surpreendente, convida o espectador a recomençar inúmeras vezes e a apreciar uma nova imagem criada a cada tentativa.



PAULO BARCELOS



“<http://www.paulobarcelos.com>”
“<http://www.blog.azucrina.org>”
Twitter: @paulobarcelos
Twitter: @Azucrina

Paulo Barcelos nasceu em Mariana, Minas Gerais, e estudou Design em Belo Horizonte antes de trilhar o caminho que cruza arte, interação, tecnologia e relacionamento com a informação. Entusiasta e militante por um mundo onde o conhecimento seja livre e disponível a todos, Paulo Barcelos pesquisa maneiras de tornar mais prazeroso e significativo o relacionamento entre seres humanos e máquinas. Combinando excelência técnica com uma estética de grande apelo visual, o artista recria com frequência em suas obras a maneira de como nos vemos sob o olhar das possibilidades tecnológicas. Barcelos desenha, escreve código, planeja e executa com perfeição, também colaborando constantemente com artistas de outras partes do mundo, como em Pixuffle (<http://www.pixuffle.net>), em conjunto com Magdalena Czarnecki. Foi residente do Departamento de Interatividade da Fábrica (Centro de Pesquisa em Comunicação da Benetton), na Itália, onde fez trabalhos relacionados a experiência-online, utilização de computadores como ferramentas de expressão e como conectar arte e programação. Seus trabalhos já foram expostos em Barcelona, Luxemburgo, Milão, Munique, Moscou e Xangai. Paulo também é membro do coletivo brasileiro de arte, música e design Azucrina.

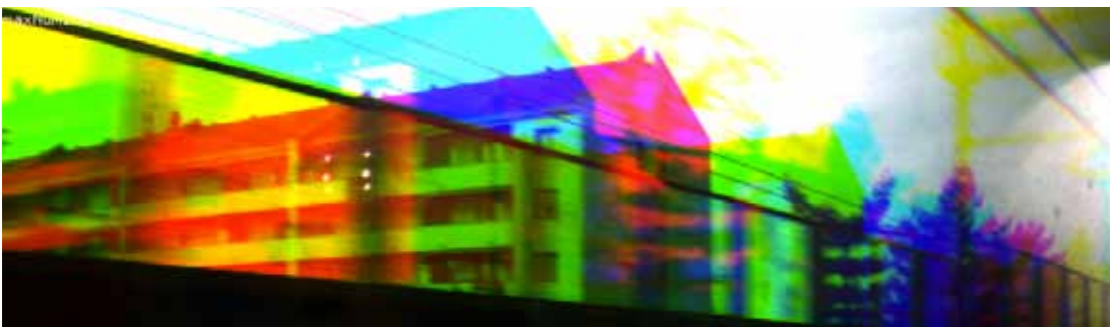
“Gosto de criar ‘equações abertas’; obras que só fazem sentido quando o espectador enxerga que ali há um sistema que ele pode ser parte integrante. É muito mais interessante quando se entende que por trás da ‘mágica’ existem circuitos, processos e o trabalho de várias outras pessoas.”

COLORS OF MOVEMENT (CORES DO MOVIMENTO), 2010

Colors of Movement é uma experiência interativa que funciona como um espelho mágico, revelando as cores secretas daqueles que se movem em frente a ele. A instalação foi a primeira peça integrada à plataforma de vitrines interativas da marca italiana United Colors Of Benetton e conta também com uma versão online disponível no site www.colorsofmovement.net.



IMAGENS COLABORATIVAS



RAFAEL ROZENDAAL



["http://www.newrafael.com"](http://www.newrafael.com)

Rafael Rozendaal nasceu na Holanda em 1980, filho de pai holandês e mãe brasileira. A obra de Rafael junta simplicidade com ironia, humor, interatividade e uma vontade incansável de não parar de explorar. Suas obras, postas de forma simples, são websites, onde o domínio é vendido ao colecionador, que por sua vez se compromete em manter o acesso público à obra, com um pequeno crédito do comprador. Rafael Rozendaal já vendeu seu trabalho para colecionadores na França, Reino Unido, Espanha, Holanda e Áustria. Assim que começamos a clicar e explorar as obras, parece ser impossível parar. Qualquer pessoa que comece a visitar seus websites tem grandes chances de passar horas explorando. Definindo seu trabalho, Rafael diz: "eu penso em imagens em movimento, e eu não acho que imagens em movimento são objetos. Eu coloco essas imagens em movimento em websites. Cada URL é o título e a localização de cada obra de arte". Além de fazer sites, Rafael também já criou apps para o iPhone e músicas baseadas nos nomes dos domínios que ele possui. Depois de viver em Amsterdã, Rio de Janeiro, Los Angeles, Paris, Tóquio, Portland e Berlim, Rozendaal vive hoje em hotéis e muda constantemente de moradia.

"Quando eu produzo um trabalho e publico na web, eu faço um upload de um pedaço de mim. Pedaço por pedaço, eu transfiro todos os meus pensamento para a internet."

BIG LONG NOW, 2006

Criada em 2006, Big Long Now usa a repetição das portas que podem ser abertas infinitamente como narrativa. Ao mesmo tempo, permite ao usuário "bater a porta", ou múltiplas portas. A combinação entre interatividade, movimento, força e áudio fazem dessa obra curiosa maneira de vivenciar o repetitivo e o infinito. Deixam o espectador compulsivo com o movimento que não termina e com a possibilidade de ver várias portas ao mesmo tempo que, quando batidas, também respeitam as leis da física. Quanto mais força, mais movimento e mais barulho.

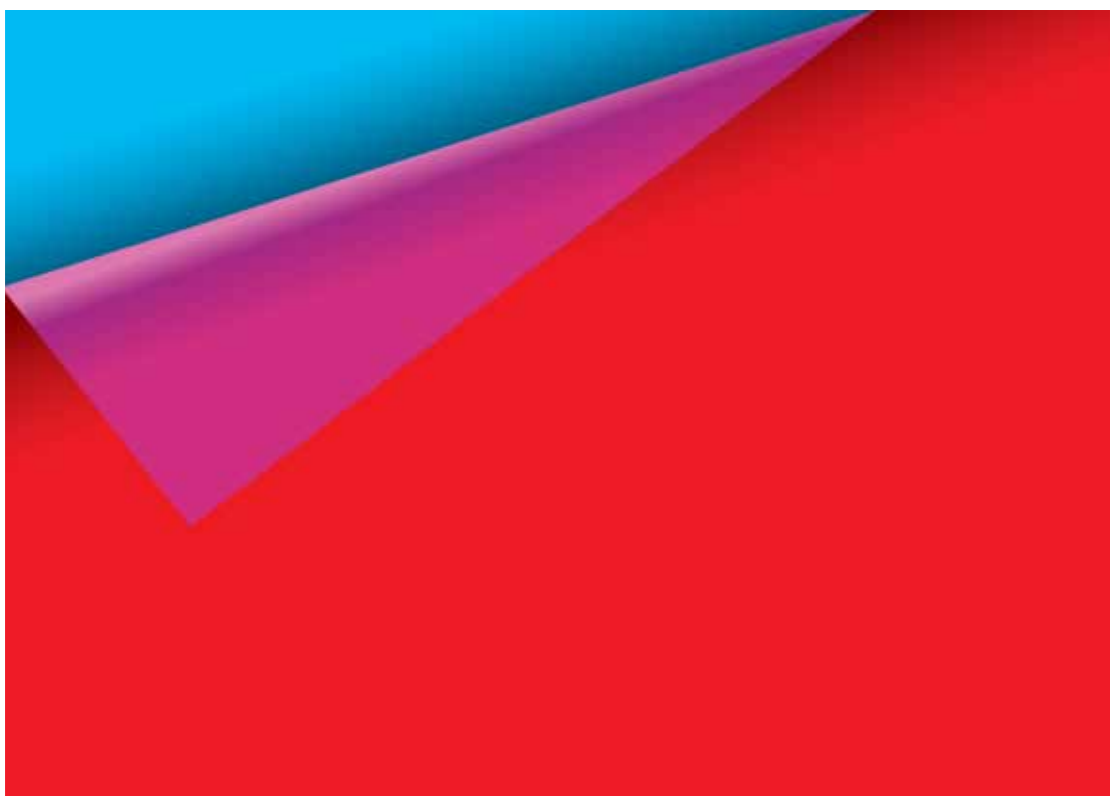
["http://www.biglongnow.com"](http://www.biglongnow.com)



COLOR FLIP (PAGINANDO CORES), 2008

Color Flip foi concebida em 2008. A simples ideia de virar páginas para descobrir uma nova cor é como o artista transforma o espectador em um aficionado pelo trabalho. Rozendaal usa, além de uma programação cuidadosa para fazer a transição das páginas, o som muito bem gravado que acompanha o movimento. Falar em acabamento de trabalho na internet pode soar estranho, mas é nos pequenos detalhes que Rozendaal trabalha o perfeccionismo além da sua ironia. O artista se apropria de um objeto do cotidiano, que manuseamos de tantas formas (a resma de papel), de cor e da curiosidade alheia para provocar o espectador a continuar o processo infindável de descoberta.

“<http://www.colorflip.com>”



PLEASE TOUCH ME (POR FAVOR ME TOQUE), 2005

Rafael Rozendaal criou Please Touch Me em 2005. Usando o movimento de clicar e arrastar o mouse, o usuário mexe nos dedos da mão, podendo formar diversas formas, e com elas simbologias de como nos comunicamos. Além disso, essa obra humaniza seu próprio trabalho e incita a discussão do que é realmente a diferença entre o real e o virtual. A mão, tão usada por todos nós e utilizada de tantas formas na arte, pode aqui ser manipulada, com o detalhe que se mantém em movimento constante, sempre voltando à forma aberta, como se esperasse a próxima oportunidade de interagir.

“<http://www.pleasetouchme.com>”



SELEÇÃO NOVOS TALENTOS

Fomentar a produção de obras desse novo artista que surge no século XXI é um ato fundamental para a solidificação de uma nova cultura. A Seleção para estudantes da II Mostra 3M de Arte Digital teve foco na utilização inovadora de formas de expressão e, além de obras finais, também foram julgados projetos conceituais e não executados. Foram observados com atenção a utilização da internet, de imagens criadas em formato digital, a utilização de software e o pensamento em conceitos inovadores, além da contextualização do trabalho dentro do âmbito da arte contemporânea. O júri, formado por Giselle Beiguelman como presidente, Heloisa Buarque de Holanda, Gil Giardelli, Luli Radfahrer e Marcelo Tas, selecionou dois nomes de estudantes para participar da II Mostra 3M de Arte Digital. Além disso, também selecionou um trabalho de ilustração digital, que recebeu extraordinariamente uma Menção Honrosa.

PERFIL DOS JURADOS:



GISELLE BEIGUELMAN

É midiartista e professora universitária. Atua nas áreas relacionadas à criação e crítica de artemídia. É professora da FAU-USP nas áreas de História da Arte e Design. Membro do júri do Ars Electronica (Linz, Áustria, 2010 e 2011), tem diversas obras premiadas, com destaque para O Livro depois do Livro (1999), Egoscópio (2002), Paisagem (com M. Bastos e R. Marchetti) e Fast/Slow_Scapes (2007). Vários de seus projetos e ensaios integram o currículo de graduação e pós-graduação de universidades brasileiras e no exterior. Foi professora da pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP (2001 a 2011), curadora do Nokia Trends (2007 e 2008) e Diretora Artística do Instituto Sergio Motta (2008-2010).

Site: "<http://www.desvirtual.com>"

Twitter: @gbeiguelman



HELOISA BUARQUE DE HOLANDA

Professora Titular de Teoria Crítica da Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. É Coordenadora do Programa Avançado de Cultura Contemporânea/Fórum de Ciência e Cultura/UFRJ, Diretora do Instituto Projetos e Pesquisa e da Aeroplano Editora Consultoria Ltda., bem como curadora do Portal Literal ("<http://www.literal.com.br>"). Heloisa Buarque de Hollanda vem trabalhando no impacto das novas tecnologias digitais e da internet na produção e no consumo cultural nos últimos cinco anos, através de extensa pesquisa acadêmica.

Site: "<http://www.heloisabuarquedehollanda.com.br>"



GIL GIARDELLI

É especialista no Mundo.com, com 12 anos de experiência na era digital. Professor de cursos de Pós-Graduação e MBA na ESPM e CEO da Gaia Creative, empresa em que implementa inteligência de mídias sociais, economia colaborativa e gestão do conhecimento para empresas como Fundação Roberto Marinho, Grupo CCR, SEBRAE, Grupo Cruzeiro do Sul, entre outras. É fundador de outras cinco empresas da era digital. Giardelli é palestrante assíduo de eventos de tecnologia e já ministrou mais de 600 palestras.

Site: "<http://www.gilgiardelli.com.br/2011>"

Blog: "<http://www.gilgiardelli.com.br/blog>"

Twitter: @gilgiardelli



LULI RADFAHRER

Luli Radfahrer é Ph.D. em Comunicação Digital pela ECA-USP, de onde também é professor há mais de dez anos. Trabalha com internet desde 1994, quando fundou a HiperMídia, uma das primeiras agências de comunicação digital do país, hoje parte do grupo Ogilvy. Em 99 foi para a StarMedia de Nova York assumir a Vice-Presidência de Conteúdo. De volta, criou a dpz.com, divisão digital da agência de propaganda DPZ. Em 2002 trabalhou em Londres, com projetos de TV Interativa e comunicação wireless. Luli é consultor no Brasil e no exterior e colunista da revista Webdesign, além de autor dos livros "Design/web/design" e "Design/web/design:2", considerados referência para a área.

Site: "<http://www.luli.com.br>"

Twitter: @radfahrer



MARCELO TAS

É jornalista e comunicador de TV. Atualmente, Tas é o âncora do programa CQC, na TV Bandeirantes, e autor do "Blog do Tas", no Terra, um dos blogs mais premiados do país. Tas já foi agraciado com vários prêmios no Brasil e no exterior, entre eles a bolsa da Fullbright Commission, quando foi artista residente na NYU (New York University), nos Estados Unidos. Em sua trajetória está o trabalho intenso com tecnologia, com grande foco em cultura e inovação com o público jovem. Marcelo Tas é palestrante frequente em universidades e eventos de tecnologia em todo o Brasil.

Site: "<http://marcelotas.com.br>"

Blog: "<http://www.terra.com.br/blogdotas>"

Twitter: @marcelotas

NOVOS TALENTOS

PIRARUCUDUO

Fernando Visockis, Composição e Regência Musical na Universidade Estadual Paulista (UNESP)

Thiago Parizi, Pós Graduação em Ilustração Aplicada no IDEP, Barcelona, Espanha

“<http://vimeo.com/24800863>”

AWKWARD_LINES, 2011

Awkward_Lines utiliza apenas o preto e branco com algumas variações de sua tonalidade e formas geométricas básicas com linhas retas paralelas. No som, a obra também restringe-se aos ruídos e ondas senoidais. Foi dessa maneira simples que os artistas conceberam essa obra generativa, que se utiliza do software Pure Data. As imagens em vídeo e o som continuam se construindo e reconstruindo em tempo real, propondo ao espectador diferentes sensações.



NOVOS TALENTOS

MANIFESTO21.TV

Milena Szafir (Manifesto21.tv), ECA-USP

["http://www.youtube.com/watch?v=a7AONBKqurl&feature=youtu.be"](http://www.youtube.com/watch?v=a7AONBKqurl&feature=youtu.be)

YOUTOREMIX :: BIKE C-MAPPING :: YOUTUBEMIX, 2010

Munida de câmeras de celulares, Milena Szafir produziu filmes que promovem um passeio pela cidade de São Paulo de forma inusitada. Fundindo imagens que misturam o horizonte urbano com efeitos de vídeo, a artista inova na forma de propor um passeio virtual. Consegue com isso uma atenção e dedicação do espectador, além da possibilidade de entender como ferramentas que todos utilizamos são instrumentos de uma releitura do mundo que vivemos.



NOVOS TALENTOS

MENÇÃO HONROSA EM
ILUSTRÇÃO DIGITAL

LEONARDO
FREITAS

Leonardo Daniel Freitas, Comunicação Social, UFMG
“<http://leonardofreitas.com/793622/Typophagy-Project>”

TYPOPHAGY (TIPOFAGIA), 2009

Tipofagia é um exercício ilustrativo de desconstrução das tipografias clássicas, aproximando o universo digital do desenvolvimento de fontes tipográficas ao processo analógico. O resultado do projeto são sete fontes digitais criadas analogicamente e que podem ser utilizadas em qualquer computador se codificadas através de programas de desenvolvimento de fontes.



ELO 3

A II Mostra 3M de Arte Digital expande seus horizontes e apresenta trabalhos executados por artistas de vários cantos do mundo. Nada mais natural, já que buscamos colocar em questão a arte contemporânea em suas diversas facetas e o que notamos nesta edição do projeto é que a produção artística, como reflexo e precursora da nossa sociedade, está cada vez mais interativa, colaborativa e liberta de barreiras geográficas e culturais.

A Elo3 continua fiel a sua proposta de democratizar o acesso e incentivar a produção artística; mais uma vez a gratuidade, a abertura de espaço a novos talentos, a mediação permanente e as discussões com especialistas estão presentes na Mostra. Inseridos no contexto da economia criativa, buscamos agregar valor à cultura de nosso país, abrindo espaço para a divulgação da criatividade, do uso das tecnologias e proporcionando uma troca de experiências inovadoras. A continuidade é sinal de que estamos no caminho certo – a nossa cultura agradece.



Patrocínio



Apoio Cultural



Apoio Institucional



Realização



Ministério da
Cultura



FICHA TÉCNICA

II MOSTRA 3M DE ARTE DIGITAL

CURADORIA: JULIUS WIEDEMANN

DIREÇÃO GERAL: SORAYA GALGANE E FERNANDA DEL GUERRA

PRODUÇÃO EXECUTIVA: CHIARA PAIM

CURADORA ASSISTENTE: JUNIA FATORELLI

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: REGINA FREITAS

EXECUTIVA DE CONTAS: THAÍS BELLANI

AUDIOVISUAL: IMAGES PROJETORES E 3M

CENOGRAFIA: ONOZONE ESTUDIO

ILUMINAÇÃO: IMAGES PROJETORES

DIREÇÃO DE ARTE E IDENTIDADE VISUAL: JUNIA FATORELLI

PROGRAMAÇÃO DO SITE: FLAVIO MARQUES

ENTREVISTAS, EDIÇÃO DE VÍDEOS E LEGENDAS: LOCOMOTIVA FILMES

CATÁLOGO DIGITAL: PUNCH COMUNICAÇÃO

ARTE PEDAGOGA: VERA BARROS

ASSESSORIA DE IMPRENSA: POOL DE COMUNICAÇÃO

ARTISTAS CONVIDADOS: 2ROQS|FRANÇA, AARON KOBLIN|EUA, ANDRÉ WAKKO|BRASIL, CHRIS SUGRUE|EUA, IQLAB|ARGENTINA, JACQUELINE STECK|EUA, JONATHAN HARRIS|EUA, MARCIO AMBROSIO|BRASIL, MARK NAPIER|EUA, PAULO BARCELOS|BRASIL, RAFAEL ROZENDAAL|HOLANDA

NOVOS TALENTOS: PIRARUCUDUO E MANIFESTO21.TV

MENÇÃO HONROSA | ILUSTRAÇÃO DIGITAL: LEONARDO FREITAS

AGRADECIMENTOS: GIL GIARDELLI, GISELLE BEIGUELMAN, MARCELO TAS, HELOISA BUARQUE DE HOLLANDA, LULI RADFAHRER, FABRICA (CENTRO DE PESQUISA EM COMUNICAÇÃO DA BENETTON)

PATROCÍNIO: 3M DO BRASIL LTDA.

APOIO CULTURAL: O ESTADO DE SÃO PAULO E RÁDIO ELDORADO

APOIO INSTITUCIONAL: MEMORIAL DA AMERICA LATINA | GALERIA MARTA TRABA

REALIZAÇÃO: ELO3 INTEGRAÇÃO EMPRESARIAL LTDA. E MINISTÉRIO DA CULTURA

