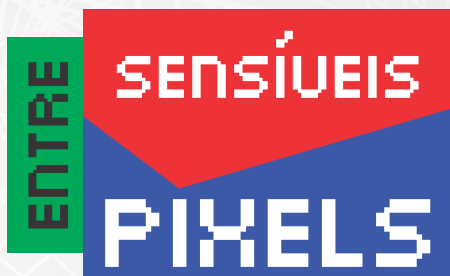


DÉBORA AITA GASPARETTO



ESPAÇO - TEMPO - AGORA

1ª edição

PORTO ALEGRE, RS
DÉBORA AITA GASPARETTO
2013

15 A **07**
DE MAIO **DE JUNHO**

VISITAÇÃO:

de terça à sexta-feira,
das 14h às 18h,
Estúdio Galeria Mamute



APOIO:

mamute
estudiogaleria



VINÍCOLA
AURORA



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
Instituto de Artes - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Ficha Catalográfica

Catálogo da exposição entre sensíveis pixels: espaço - tempo - agora

Série: Entre sensíveis pixels: arte e tecnologia

Tamanho: Bolso - Tiragem total: 500

Edição: 1 Ano da edição: 2013 Local: PORTO ALEGRE - RS

ISBN: **978-85-915414-0-9**

Autoria: Débora Aita Gasparetto

Coordenação Editorial e Textos: Débora Aita Gasparetto

Projeto Gráfico e Editoração Eletrônica: Débora Aita Gasparetto

Impressão: Grafisul

Imagens: Frames das obras disponibilizados pelos artistas

Anelise Witt, Carlos Donaduzzi, Felipe Barros, Fernando

Codevilla, Gabriel Mascaro, Kelly Wendt e Luciana Swarowsky.

O CONCEITO

A exposição **Entre Sensíveis Pixels: espaço –tempo – agora** leva ao Estúdio Galeria Mamute, uma discussão a respeito da arte em diálogo com as tecnologias digitais e com os questionamentos deste tempo. Uma mostra que pensa a condição na qual o indivíduo vive hoje, entre experiências do cotidiano e virtuais, entre os fluxos e as memórias, entre o passado, o futuro e, sobretudo, o agora. Uma conexão entre artistas gaúchos e de outros lugares do Brasil, como São Paulo e Recife no intuito de evidenciar as proximidades entre as problemáticas abordadas por eles, contribuindo para inserir o Rio Grande do Sul no cenário da arte digital nacional.

A partir da união dos menores elementos de uma imagem digital, os pixels, enfatizam-se as relações entre espaço e tempo, por meio da poética artística dos participantes da mostra. Os pixels são a síntese da imagem e pela composição destes elementos, se exploram obras envolvendo machinima, gamearte, fotografia móvel e videoarte. O agora adquire novas dinâmicas e percepções pautadas na interatividade. O conceito da mostra aborda o modo como as tecnologias afetam a vida contemporânea, transformando as noções espaciais e temporais, ativando novas memórias ou reconfigurando antigas. O propósito é despertar o público para questionamentos sensíveis sobre este agora, sobre a vida que se leva hoje.



ENTRE SENSÍVEIS PIXELS

ESPAÇO - TEMPO - AGORA

Gabriel Mascaro e Paulo Bruscky encontram-se no espaço e tempo do virtual, um mundo simbólico, atravessado por fluxos eletrônicos, lugar onde é possível viver novas histórias e reinventar até mesmo as lembranças. Em *As Aventuras de Paulo Bruscky* (2010), Gabriel Mascaro convive com este renomado artista brasileiro no Second Life. Bruscky compartilha algumas memórias, concepções sobre arte e ainda, viaja em novas aventuras pelo espaço virtual do maquinima, modo como os vídeos no Second Life são conhecidos. Um projeto encantador que revela a magia das relações estabelecidas pelos artistas no mundo virtual.

Imagens da história da arte retornam ao tempo da pós-história por meio da gamearte de Anelise Witt. A artista explora a «imemorização», partindo do conceito de “não-jogo”. *Onde está a arte?* (2012) faz referência a um jogo da memória, sob novas regras, ainda desconhecidas ao jogador, onde se tece uma procura pela arte, através da interatividade. Uma obra imprevisível que subverte os padrões tradicionais do jogo. Neste mesmo sentido de subversão, *Dai-me*



Paciência (2013) rompe com os espaços vazios, abusando da saturação e da ansiedade, uma conexão direta com as regras da sociedade contemporânea, na qual o jogador se vê imerso.

Tempo, espaço e memória são revisitados na videoarte de Fernando Codevilla, Felipe Barros, Kelly Wendt e Carlos Donaduzzi. A videoarte, nos anos 1960, é imprescindível para pensar a cultura das massas e as influências dos meios de comunicação na vida contemporânea. Os artistas que seguem trabalhando nesta linha desenvolvem obras que procuram subverter os meios e exaltar questões sempre em processo.

Em *Antropaisagem* (2010), Fernando Codevilla utiliza a técnica do time lapse para traduzir os diferentes tempos entre a urbe e o campo, quebrados pelo som, que insere uma nova temporalidade. Os espaços onde se passa correndo, da lógica urbana, suplantam em ritmo acelerado o espaço natural, articulados por cruzamentos ligeiros que chegam a sugerir que os espaços são mutuamente invadidos e reconfigurados. Por meio desta obra pode-se refletir uma nova visualidade para as trajetórias humanas na contemporaneidade.

Já, Felipe Barros, em *Tempo Líquido* (2008), *Memória Perdida* (2009) e *Tempo dentro do Tempo* (2010), pensa a destruição de imaginários por parte dos grandes meios de comunicação, procurando reconstruí-los a partir do audiovisual. O artista trabalha o tempo, remetendo às questões existenciais, como a passagem da vida, ativando a memória. As três obras evidenciam, entre os recursos da fotografia e do vídeo, a efemeridade dos momentos, sugerindo que enquanto a vida passa, alguns instantes congelados podem ser ativados, mas sempre em novos contextos, os quais organizam novas lembranças, muitas vezes, perdidas, de vidas, cada vez mais, líquidas.

O que restou dos lugarejos tranquilos e desabitados? Em que esquina foi parar o fluxo? Kelly Wendt realiza mapeamentos perceptivos de lugares. Suas deambulações transportam o público para um espaço de abandono, acionando uma dinâmica temporal que remete à memória, ao vazio, à solidão e ao medo, propondo pensar sobre a condição humana em meio a uma temporalidade que parece nem mesmo fazer parte desta vida contemporânea. Em *Vídeo Mapeamento: Colônia em férias: Laranjal Beach* (2012) a movimentação das formigas contrasta com um gato à espreita e a lenta degradação do

espaço esquecido pelo homem; enquanto em *A espera no percurso* (2012), a artista observa a pacata rua e o cidadão comum. A solidão aguarda um lugar no transporte coletivo, restam o vazio e o vento. Em meio à profusão de imagens desta era, o silêncio e o vazio tornaram-se desconcertantes.

Carlos Donaduzzi transita entre o analógico e o digital. Em *Balloons* (2012), *Tarde de Sol* (2012) e *Vou Guardar* (2012) ele captura imagens por meio de Lomokinos, em película 35mm, e as digitaliza produzindo cenas em stop motion. Já em *Huh, Embaú!* (2013) a captura é digital, mas independente do meio utilizado, é a poética do artista que prevalece, através da união de fragmentos desconexos do cotidiano, que articulados à trilha, evidenciam a sutileza da vida em meio ao caos contemporâneo. O encantamento da vida comum reproduzido nestes vídeos remete a um agora mágico.

As mídias móveis deslocam as questões do espaço na arte. A narrativa visual de Luciana Swarowsky é traçada por meio do iPhone 3GS e de sobreposições feitas no próprio dispositivo de captura, em uma “caça imagética”, onde beneficia-se dos pixels para suas composições. Mesmo utilizando as tecnologias digitais, Luciana registra



Caleidoscópio (2012), LUCIANA SWAROWSKY

instantes que fazem referências a um espaço-tempo sem fim, como em *Caleidoscópio* (2012). Esta obra trabalha a fotografia em um "território mutável", por meio de diálogos possíveis.

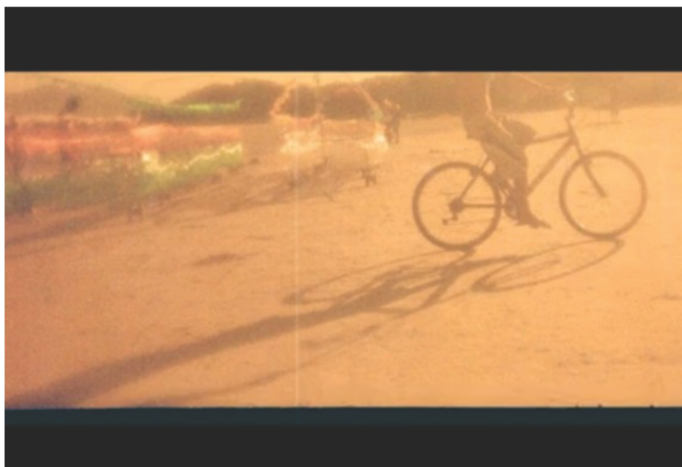
É buscando desvendar o tempo, o espaço e o agora contemporâneos que *Entre Sensíveis Pixels* mostra diferentes abordagens sobre a influência da tecnologia digital no cotidiano. Assim, a partir da poética destes artistas se propõe novas experiências, por meio dos menores elementos da imagem, em um encontro sensível.

Débora Aita Gasparetto

Curadora da Exposição



A espera no percurso (2012), KELLY WENDT



Vou Guardar (2012), CARLOS DONADUZZI



Antropaisagem (2010), FERNANDO CODEVILLA



Memória Perdida (2009), FELIPE BARROS

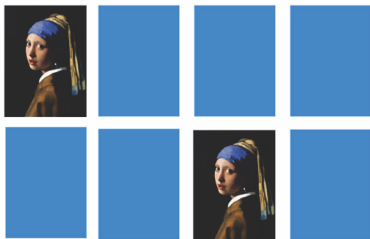


As Aventuras de Paulo Bruscky (2010), GABRIEL MASCARO

início



ONDE ESTÁ A ARTE?



voltar

Onde está a arte? (2012), ANELISE WITT

Acesse também a exposição virtual:
<http://entresensiveispixels.wix.com/espacotempoagora>

APOIO:

