



Evento	Salão UFRGS 2014: SIC - XXVI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre
Título	ARTES AUDIOVISUAIS INTERATIVAS E RITUALIDADE
Autor	LEA ALISON HELENE CIQUIER
Orientador	ALBERTO MARINHO RIBAS SEMELER

ARTES INTERATIVAS AUDIOVISUAIS E RITUALIDADE

Léa Alison Hélène Ciquier

Orientador: Prof. Dr., Alberto Marinho Ribas Semeler

UFRGS

INSTITUTO DE ARTES

Este trabalho está vinculo ao grupo de pesquisa Tecnopoéticas, Neuroestéticas e Cognição. Trata-se de um depoimento sobre a relação que existe entre a instantaneidade das obras interativas e a ritualidade, particularmente com o exemplo de obras audiovisuais. São abordadas análises a partir de um “outro tempo” pertencendo aos “*outros*¹”. São apresentadas algumas referências à Neuroestética. Uma entrevista com o artista especialista em arte do vídeo, arte e tecnologia e arte com internet, Fred Forest, nos ajudará a pensar sobre a ritualização como codificação e ritualização nas obras interativas com o vídeo. A constituição de um espaço-tempo será possível graças à um empenho corporal do público frente a obra. Esta obra torna-se de maneira tangível um objeto relacional e transicional.

O trabalho « *Nº9 terceira estrofe* » é o exemplo mais atual que constrói uma experiência instantânea através de novas tecnologias portanto interrogando o aspeto cerimonial da obra. As imagens em movimento projetadas para este trabalho são o resultado de uma montagem de captações da procissão de Nossa Senhora dos Navegantes que aconteceu em fevereiro de 2013 juntando um grande número de pessoas. Quando a pessoa toca o porta-incenso cinza a condutividade da pele com este objeto de metal cria uma interrupção que paradoxalmente ativa o disparo do vídeo. Quando esta mesma pessoa para de tocar o porta incenso, o vídeo se interrompe, o momento da imagem é perdido para sempre porque, se tocar de novo, uma outra camada, uma sequência diferente de imagens será ativada. Esta ação é permitida por informações codificadas a partir de trechos de vídeos selecionados. As informações estão inseridas no programa *Processing* que possui uma linguagem precisa e matemática porém, não deixa de dar a possibilidade de efeitos aleatórios e efêmeros para interatividade. Uma das funções dos rituais que tem a ver com obras interativas é o manejo simbólico do espaço e do tempo. Nas obras interativas, esse manejo se torna real; o público cria um espaço-tempo que lhe pertence, pois ele é quem decide interagir ou não com a obra.

Para a elaboração deste trabalho, foram realizadas entrevista, leituras a partir de bibliografia relacionada aos temas de pesquisa e um curso de extensão sobre o uso do programa *Processing* também foi feito.

Palavras-chaves// Audiovisual, Participação, Interatividade, Instantaneidade, Ritualidade, Espaço-tempo.

¹ Os “*outros*” como um público singular, composto de pessoas diferentes.