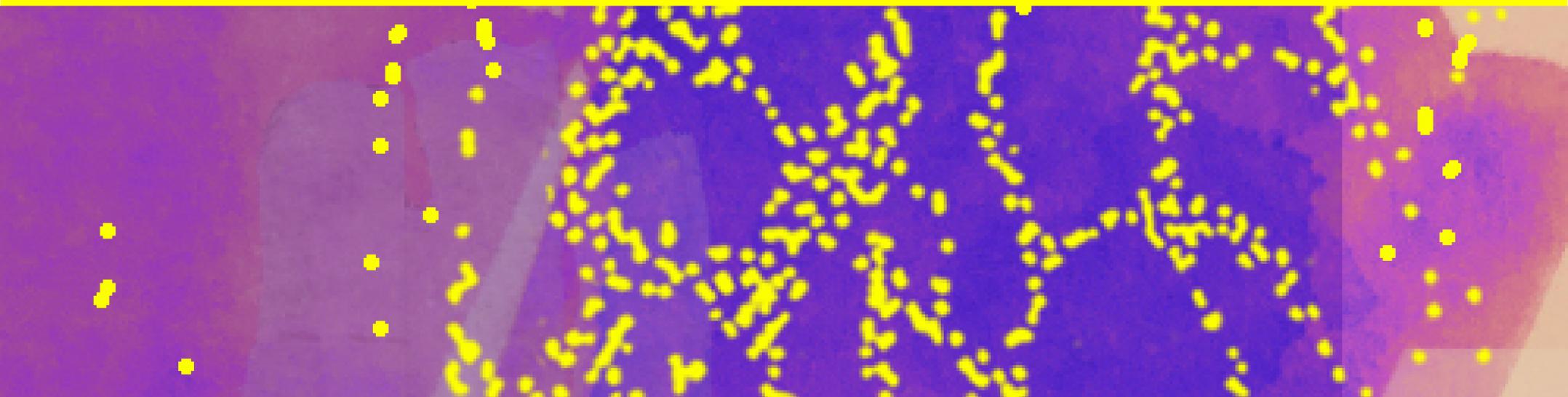
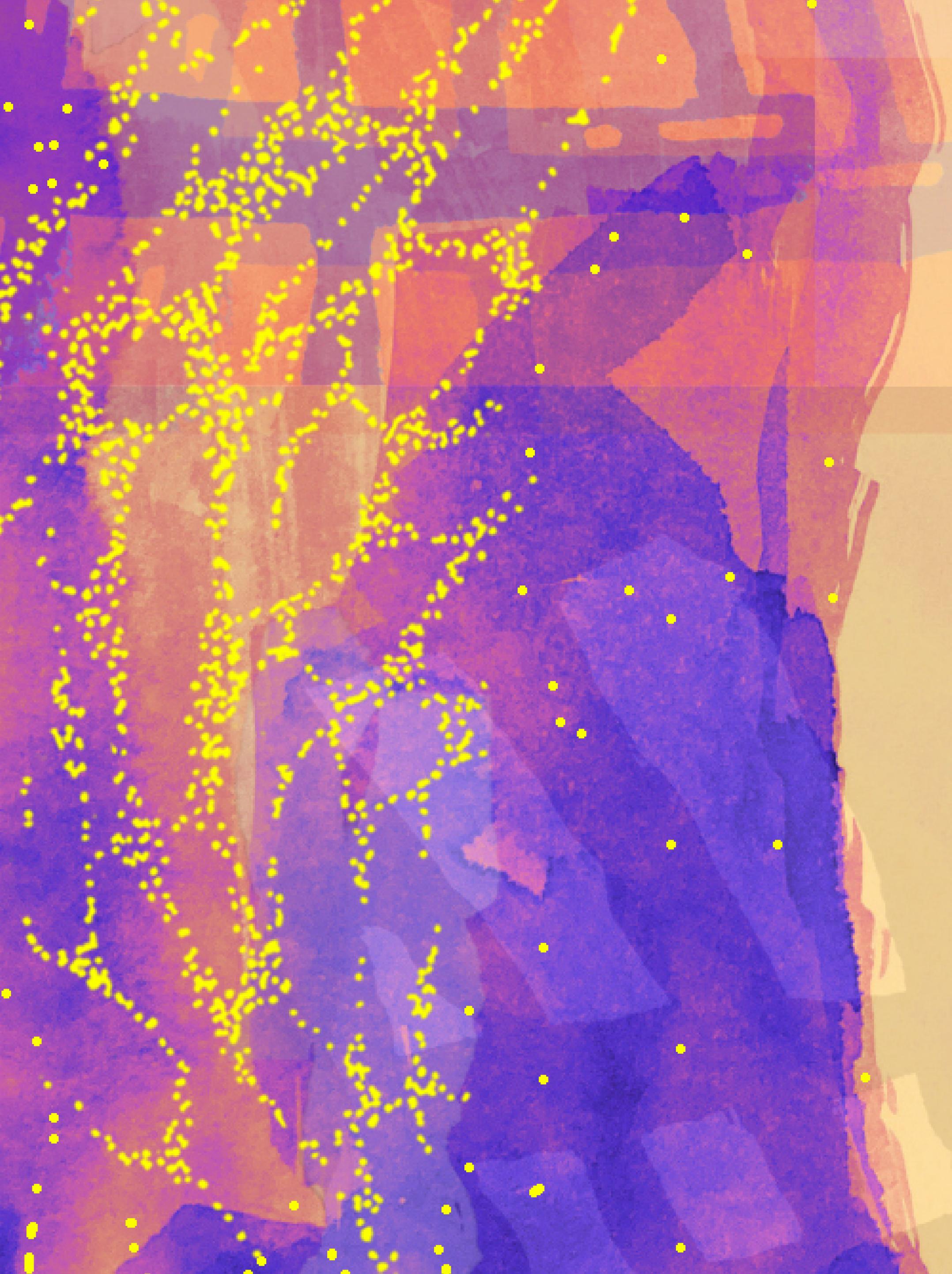
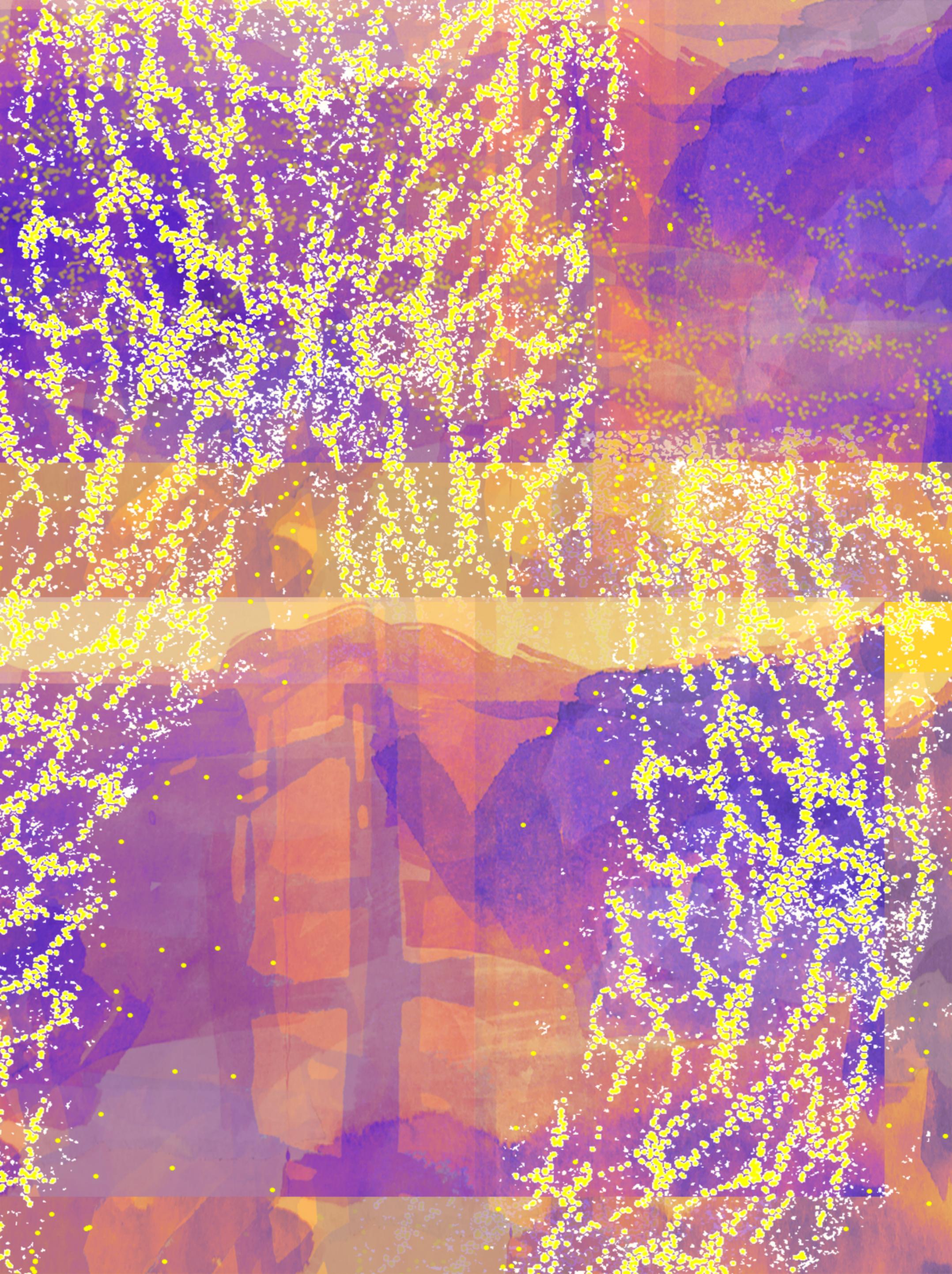


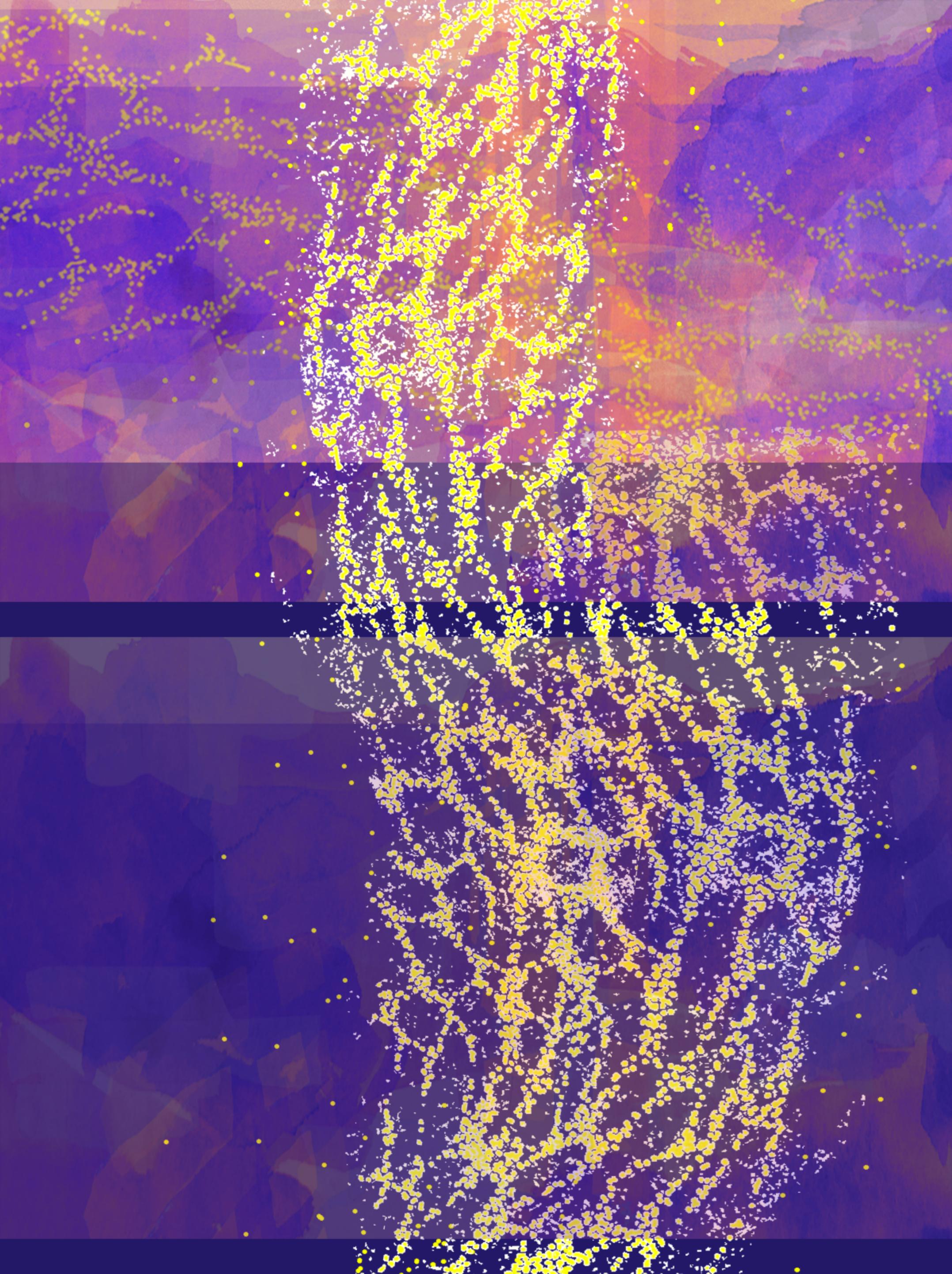
NÃO TE FIES: a vida como (não) a conhecemos



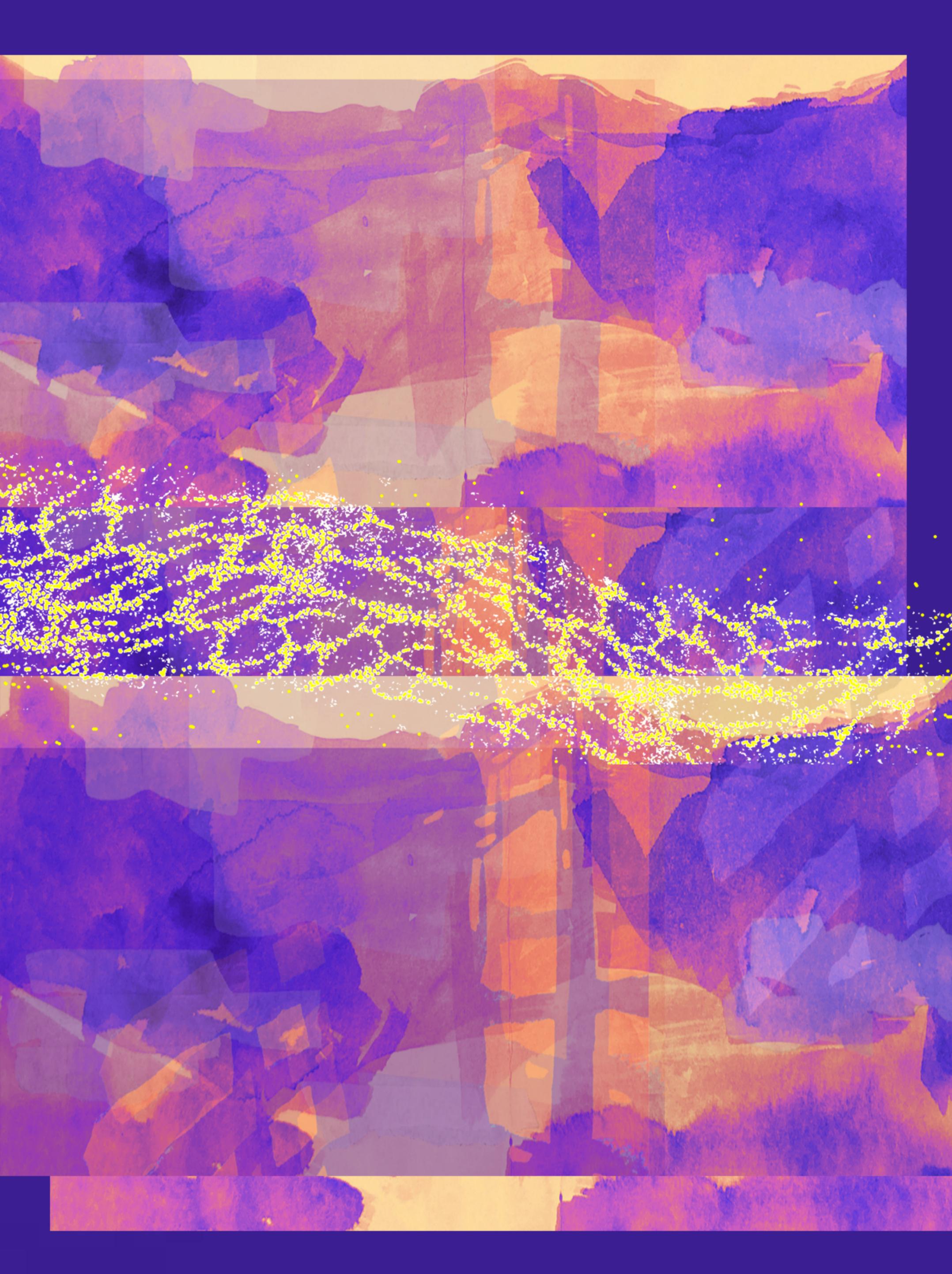












Não te fies: a vida como (não) a conhecemos

Elaine Tedesco e Marina Polidoro [org.]

ARTISTAS

Adriana Granada

Ana Alice

Artur Cabral

Diego Mac

Estêvão da Fontoura & Joel Grigolo

Fernanda Görski

Guilherme Leon

Julia Garcia

Natalia Schul

Paola Zordan

Samy Sfoggia

Virginia Di Lauro

SUMÁRIO

Não te fies: a vida como (não) a conhecemos	11
Que coisa é essa?	13
As sereias em Blanchot: anotações	15
ARTISTAS E OBRAS	
Diego Mac	17
Julia Garcia	25
Fernanda Görski	33
Guilherme Leon	41
Estêvão da Fontoura & Joel Grigolo	49
Samy Sfoggia	57
Natalia Schul	65
Virginia Di Lauro	73
Paola Zordan	81
Artur Cabral	89
Ana Alice	96
Adriana Granado	104
THE WRONG	112
MINIBIOS	
Artistas	114
Equipe	121
REALIZAÇÃO	124

Não te fies: a vida como (não) a conhecemos

Elaine Tedesco e Marina Polidoro

Do que se esconde e do que se mostra,
sempre há algo que escapa.
Provoca, promete, insinua.
Quando penso: vi!
Outra parte então se esconde.

A definição da palavra coisa engloba tudo o que não é o ser, seja no campo das ideias, na abstração, no imaterial, quanto na condição material de existência física no mundo. O que vemos e se difere de nós, enquanto não nomeamos, são coisas. As coisas também podem ser aspectos aparentes que projetamos sobre outros corpos, enquanto ou se não os vemos como pessoas. Hannah Arendt escreveu “não somente as aparências nunca revelam de bom grado o que está por baixo delas mas também, falando na generalidade, nunca se limitam a revelar; também escondem”.

Em “As pessoas e as coisas” o filósofo italiano Roberto Esposito nos diz que a experiência humana ocidental parece ter se organizado, dividida entre pessoas e coisas, fundamentado no domínio das primeiras sobre as segundas. Expõe a tese de que a única maneira de desatar o nó metafísico entre coisa e pessoa é aproximar dele o ponto de vista do corpo. O autor afirma: “Quanto mais os objetos técnicos incorporam, com o saber que os tornou fungíveis, uma espécie de vida subjetiva, tanto menor é a possibilidade de sufocá-los em uma função exclusivamente servil.” Com o avanço das biotecnologias e das inteligências artificiais, estamos diante de uma travessia que talvez altere a hierarquia entre pessoas e coisas.

Há uma ressalva que os cientistas usam para se referir à busca de vida em outros planetas: limitam as comparações à vida como nós já a conhecemos. Pára sobre essa frase a desconfiança de que a vida possa existir de formas que não conhecemos. Como imaginar o desconhecido? Como imaginar novas possibilidades de vida para além do programado e não apenas espelhar as políticas de dominação? A arte pode pensar em outras formas de perceber, tratar os corpos (humanos e não humanos) e de nos relacionarmos com as coisas.

¹ Hannah Arendt. *A vida do espírito*. Vol 1 - Pensar, Lisboa: Instituto Piaget, 2011, p.35.

² Roberto Esposito. *As pessoas e as coisas*. São Paulo: Ed. Rafael Copetti, 2016, p.3.

Que coisa é essa?

Leo Caobelli

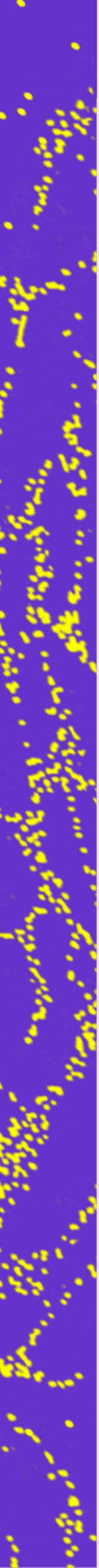
Ser coisa também é nomear.
Se nomeio algo “coisa”, coisa é.
Uma coisa qualquer, qualquer coisa.
Não é o não nomeamento, senão uma forma de nomear.
“ - O coiso tá aí”, é treva.
“- Que coisa mais maravilhosa”, é preciosidade.
Existem coisas e coisas, nunca uma coisa só.

Me disse o chat gpt que coisa, no latim, vem de causa.
Vejam só que coisa! Tenho aqui uma causa.
Desde que li, no texto curatorial de “Não te fies: a vida como (não) a conhecemos”, que “O que vemos e se difere de nós, enquanto não nomeamos, são coisas”, comprei a causa de que tem coisas que só podem ser e existir enquanto coisas, assim mesmo, bem nomeadas.

Que outra coisa poderia dizer tudo e esconder tanto?
Uma coisa pode ser tangível, como essa coisa de escrever um texto de duas páginas para um catálogo.
Outra coisa pode ser abstrata, como essa coisa de como será escrever alguma coisa sobre a própria coisa?

A coisa é ambígua, quase nunca específica.
Tem aquela coisa ali, claro.
Mas tem a coisa aquela, que nunca está visível, a coisa oculta: A Coisa.

Não te fies é, assim, uma coisa em si só.
Não se fiar em quê?
Não te fia nessa coisa!
Uma coisa que não se sabe o que é, mas se sabe que não é pra se fiar.
A arte de coisar as coisas.



Aqui, nessa coisa chamada Verter
Dentro dessa coisa chamada The Wrong
13 artistas coisaram maravilhosamente
e que coisa boa que seja 13 o número coisado

Tem dessas coisas.

Coisas que só podem ser enquanto coisas.
Coisas que somos, sabendo que somos.
E coisas que escondemos, sem nem saber se somos.

Se me cabe alguma coisa nesse texto convite, apresentação
Que seja a coisa de dizer
Coisa nenhuma.
E assim já digo a coisa toda.

A vida que não conhecemos
É a única coisa da vida
Que vivemos
“Vai, Carlos, ser coisa na vida!”

As sereias em Blanchot: anotações

Katia Prates

As sereias.

Pensar as sereias, imaginá-las. Como são, onde estão, como se movem. Seres que habitam os mares, estranhas criaturas de aparência humana. Nas águas, elas flutuam, mergulham e cantam.

É Maurice Blanchot que, n'*O livro por vir*, agora nos guia para perto de sua existência. Seu canto atrai os marinheiros, seres de fluxos e aventura que transitam em superfícies que não lhes são natas – as águas, os mares – longe das terras firmes de onde são originários, vagueiam sobre a estreita superfície das embarcações. Em amplo espaço, restringidos nesses pequenos platôs, desafiam a enormidade que os abriga.

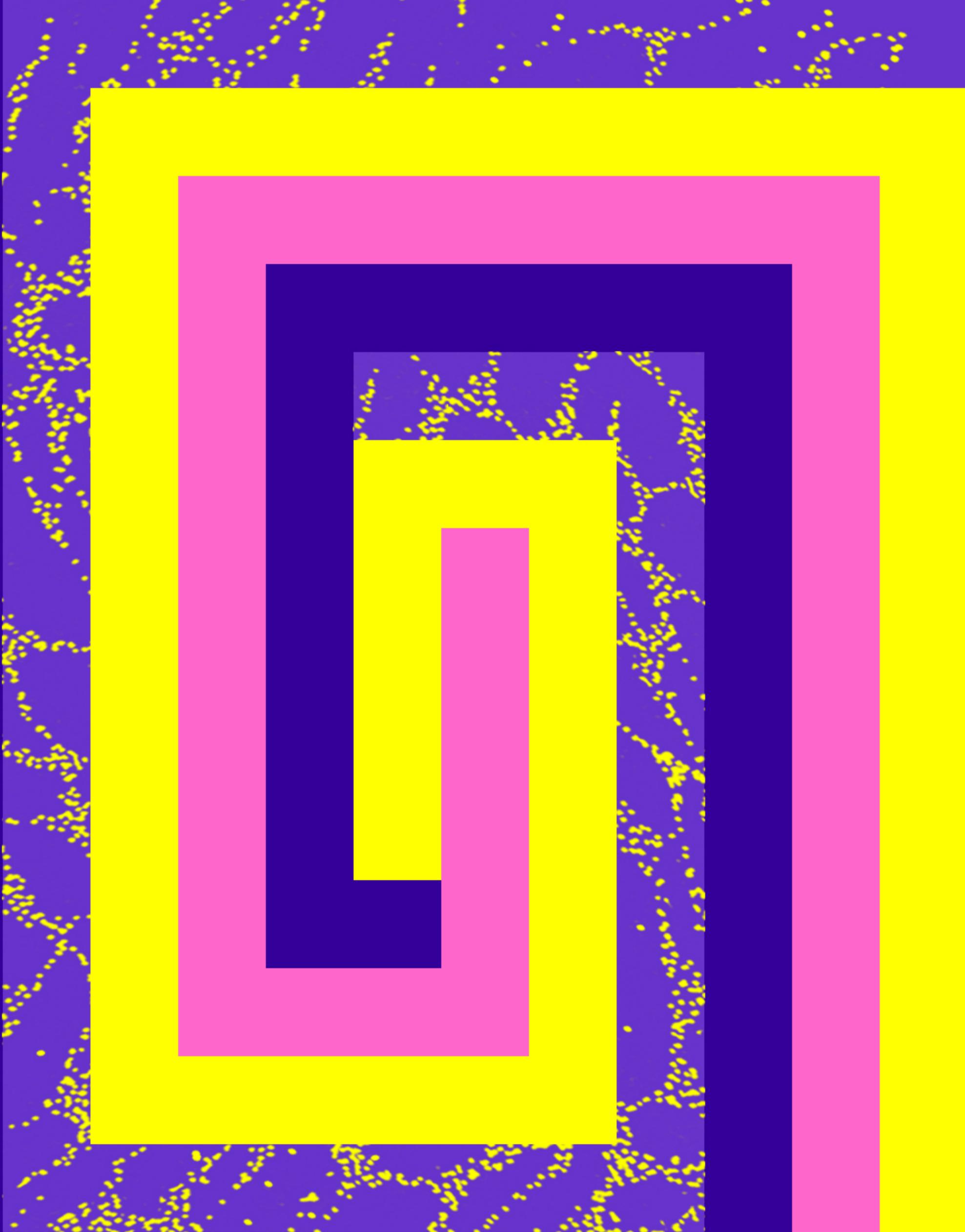
E as sereias, ondulantes, fluidas, os atraem com seu canto para as imensidões. Maurice nos diz que elas têm um canto por vir, inumano, imperfeito, defeituoso. E é essa incompletude que gera uma atração extrema, uma voragem que traz o prazer de estar sem gravidade, em queda absoluta na direção de sua origem, onde se tornaria pleno.

Inevitável suspeitar que esse canto tão imperfeito e atraente possa ser humano. Não seria todo canto humano inumano?

[Já sem natureza definida, o canto se encontraria assim em um flutuar aventureiro – como os marinheiros, o nado das sereias, como a própria voragem – rompendo a ligação com quem o emite. O som do canto se lançaria em deriva à espera de quem o ouvisse.]

Canto ainda por vir, em sua potência de estar ausente, atrai os marinheiros para o lugar de sua origem: um deserto. Lá, onde o som ainda não existe: só há silêncio.

¹ Maurice Blanchot. *O livro por vir*. São Paulo: Martins Fontes, 2005, p. 3.





DIEGO MAC

MARACATU DIGITAL

4 sequências

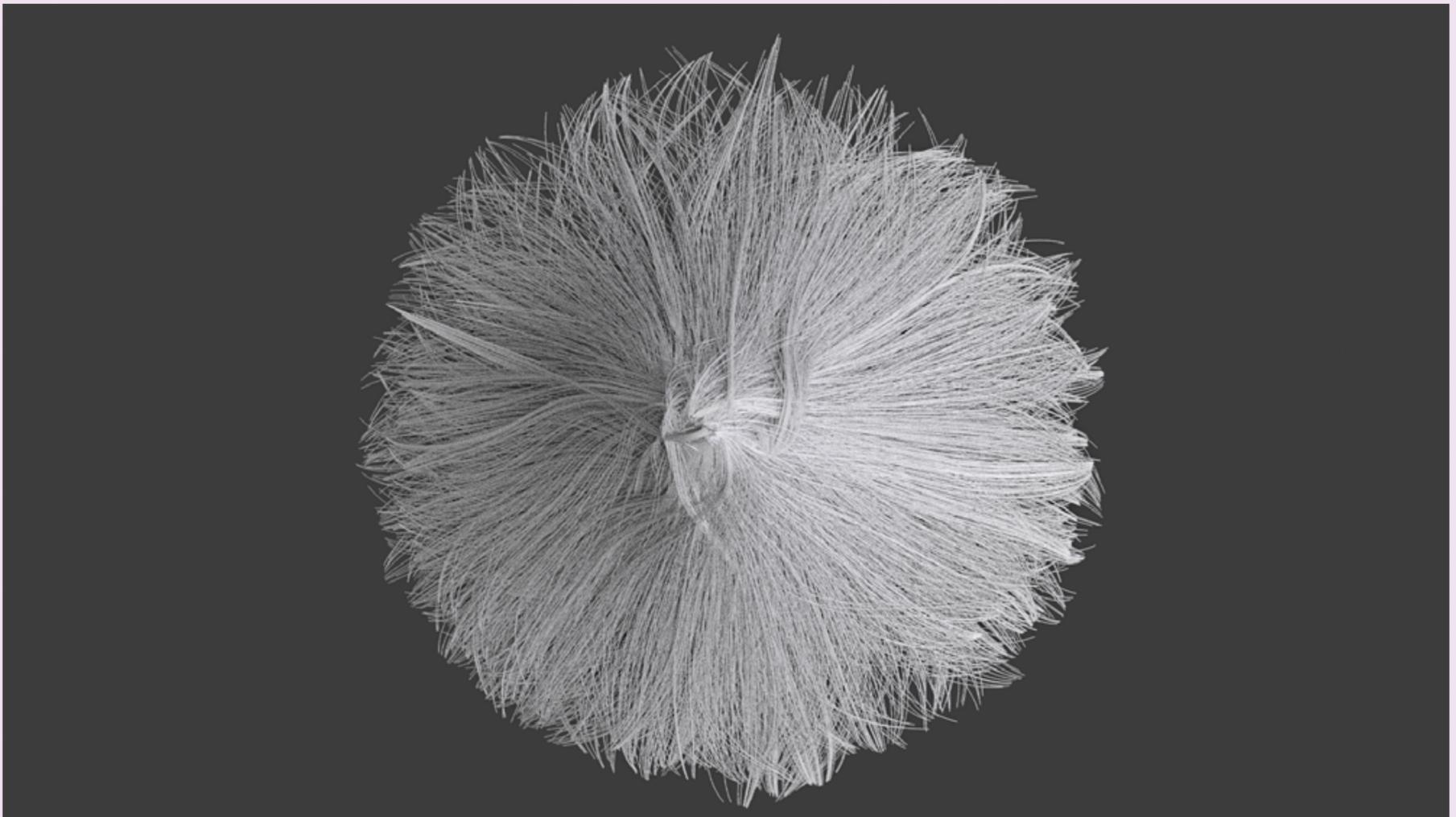
Dança 3D

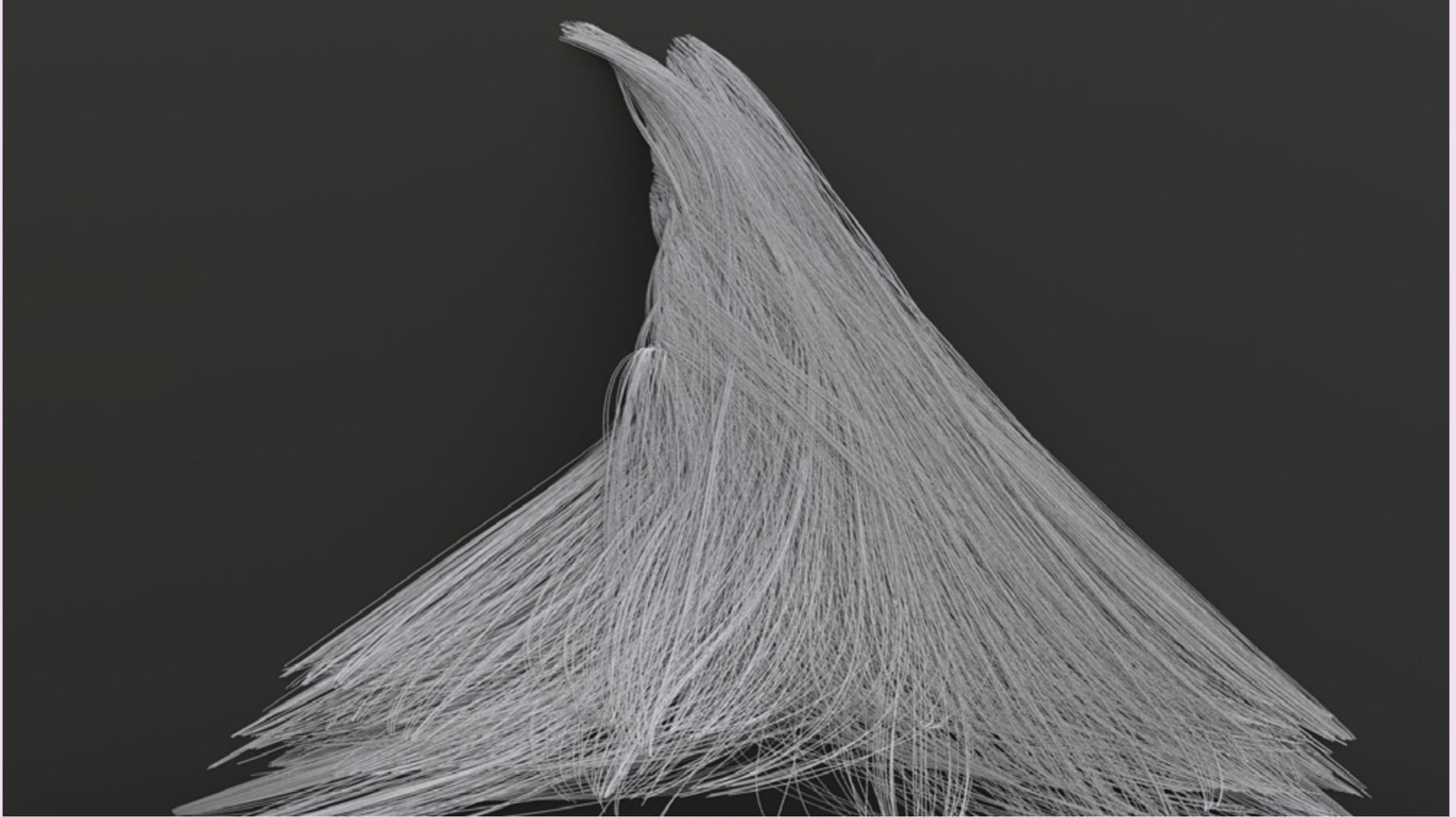
2023

“Maracatu Digital” é uma série de peças de dança 3D inspiradas no imaginário visual e de movimento das manifestações culturais brasileiras. A obra busca reimaginar as expressões artísticas populares a partir de uma perspectiva autoral à luz da arte e da tecnologia. A criação foi realizada a partir da pesquisa de mesclar a linguagem da dança com técnicas de animação e simulação 3D.

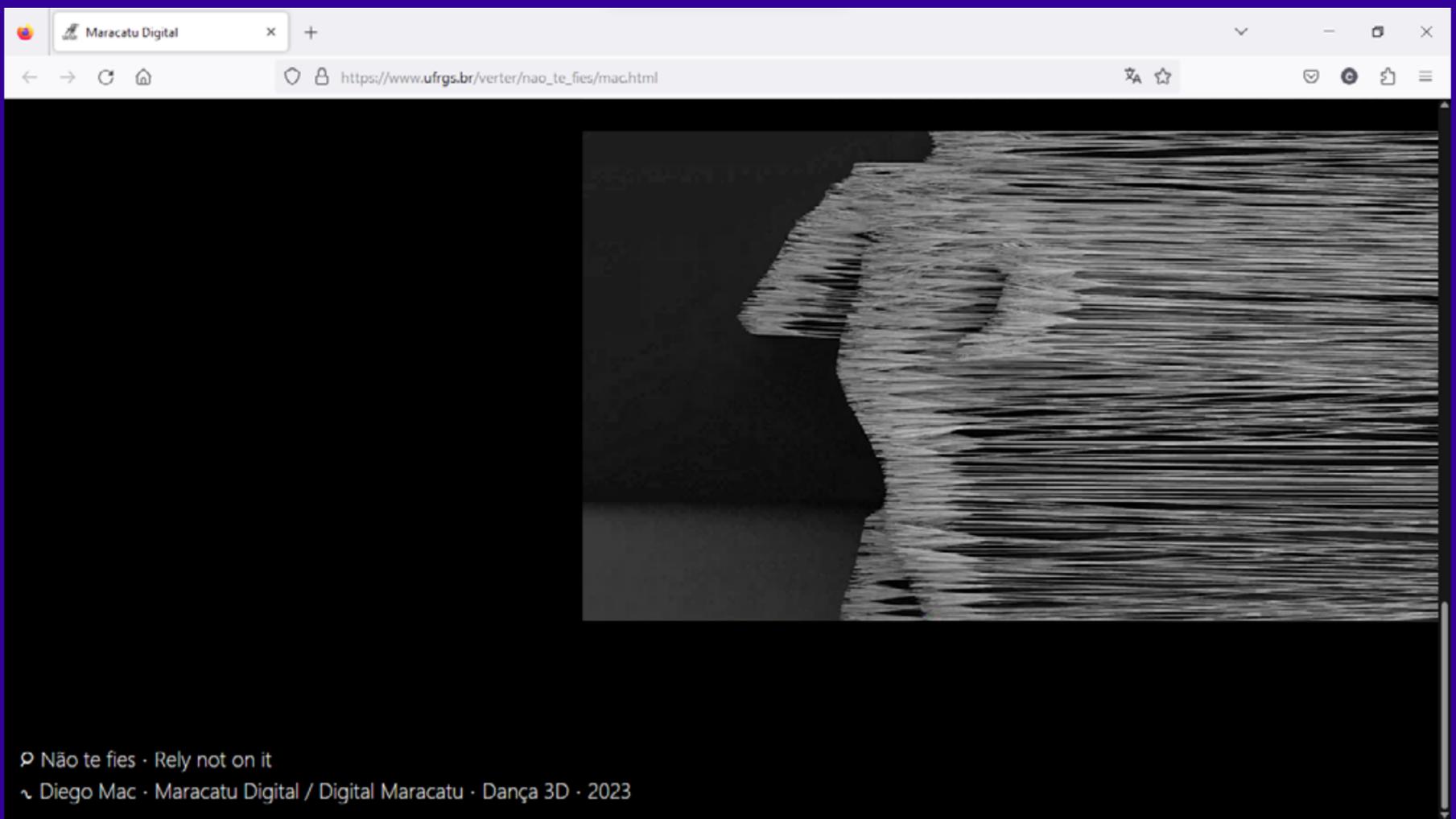


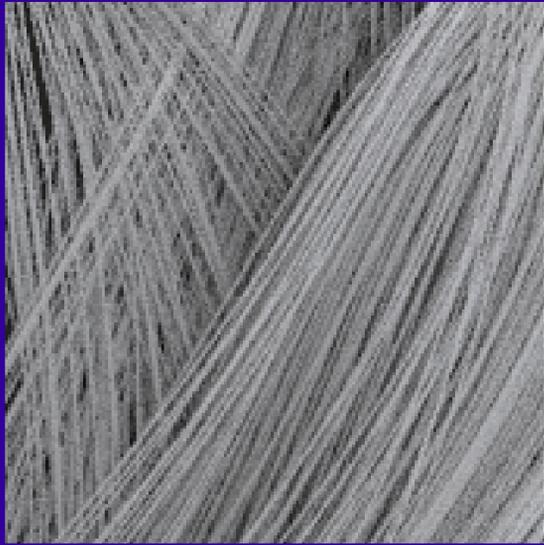


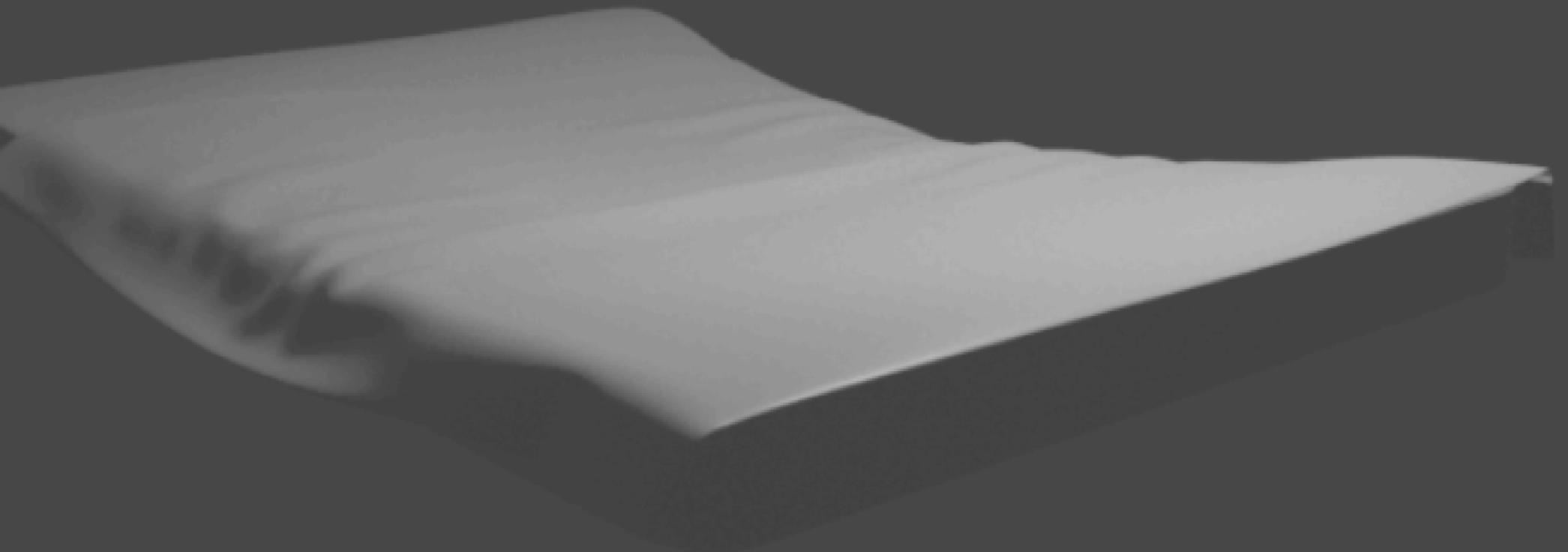












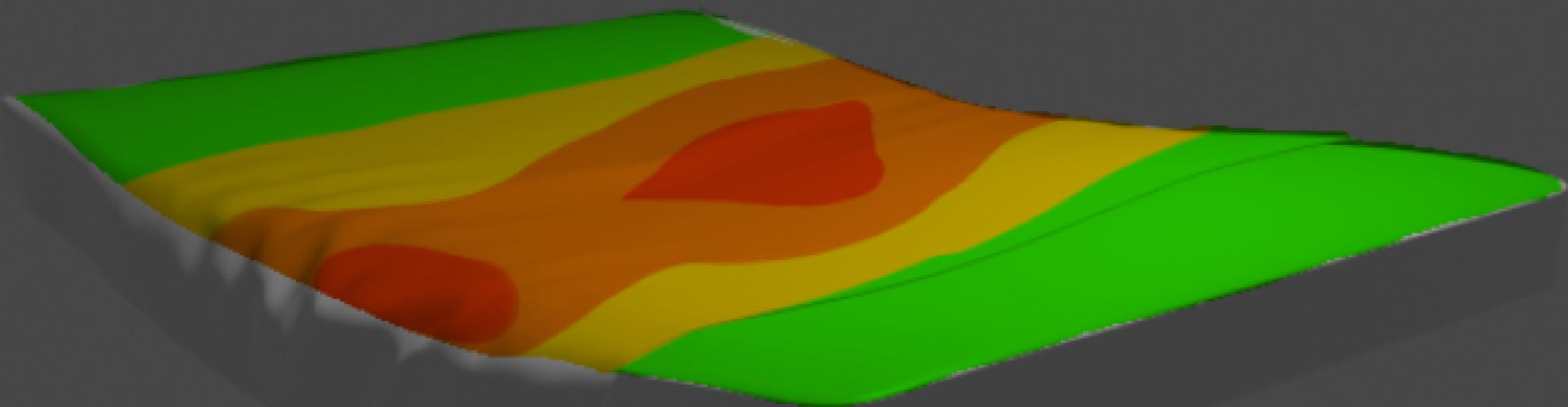
JULIA GARCIA

**PRESENTATION ON THE SIMULATION ANALYSIS INTO THE
WAYS THE IDENTIFIED DEPRESSIONS ON THE MATTRESS
MODEL MIGHT CAUSE MY BACK TO HURT A BIT SOMETIMES**

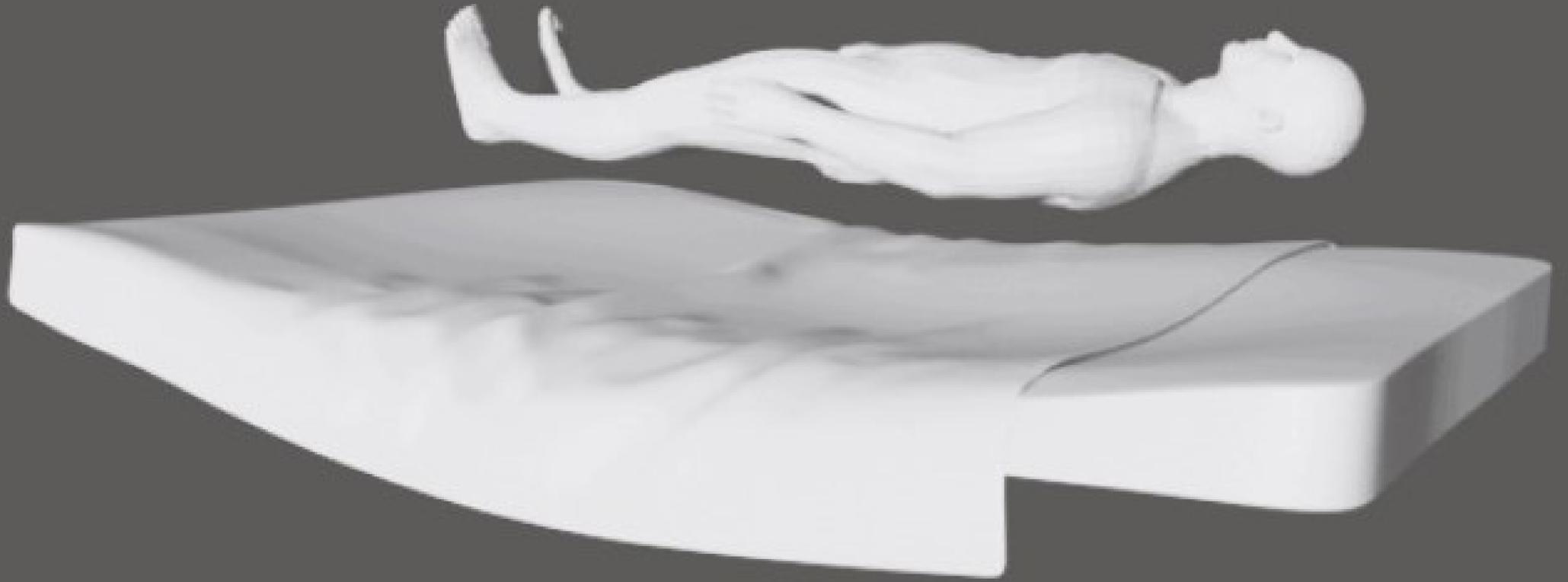
Net art

2023

“Simulation Analysis Into The Ways The Identified Depressions On The Mattress Model Might Cause My Back To Hurt A Bit Sometimes” parodia com carinho o universo infinito de papéis, textos e pesquisas acadêmicas que encontramos à esmo na internet e à primeira vista consideramos irrelevantes ou desnecessários: se pararmos pra pensar, atrás de cada .docx ou .pdf existe um autor com uma história de vida que jamais poderíamos adivinhar, que por algum momento sentiu que precisava pesquisar/escrever/compartilhar sobre algum tema importante para si. Ou que precisou enviar um trabalho logo para concluir uma cadeira. Independente do motivo, quis brincar com a humanidade por detrás da academia, trazendo um tema tão trivialmente pessoal – a situação deplorável do meu colchão – para a linguagem de artigos científicos.

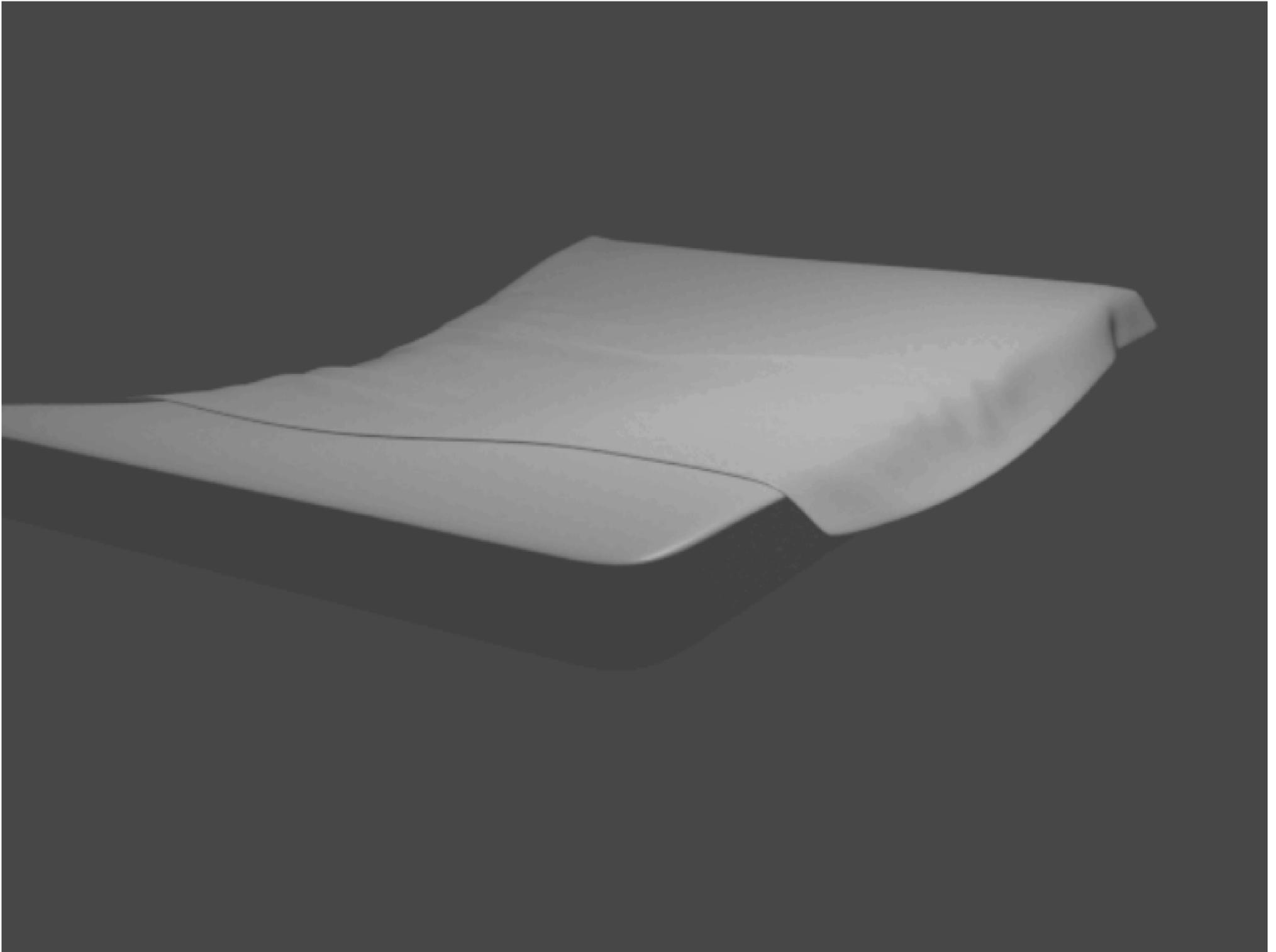




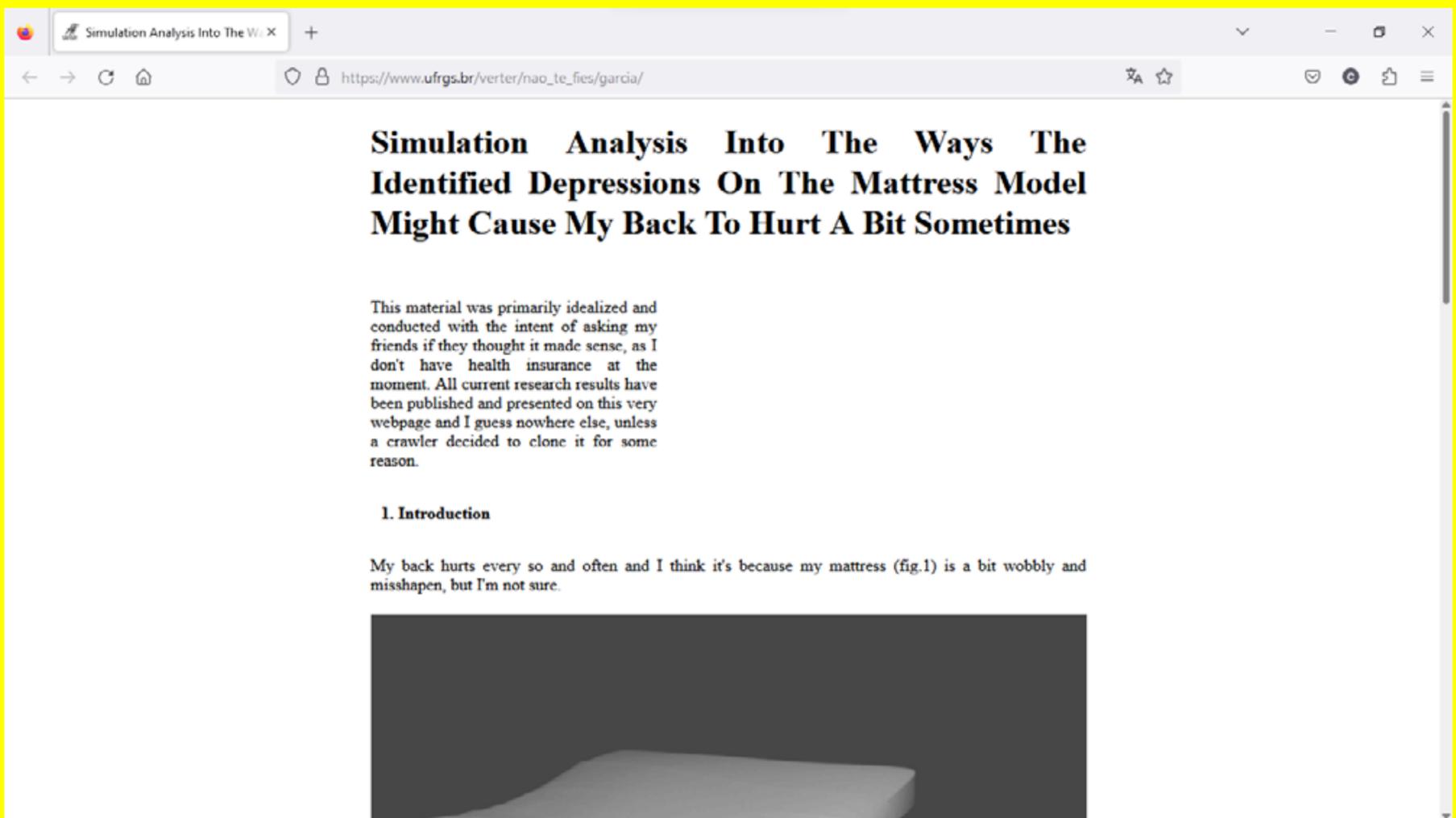


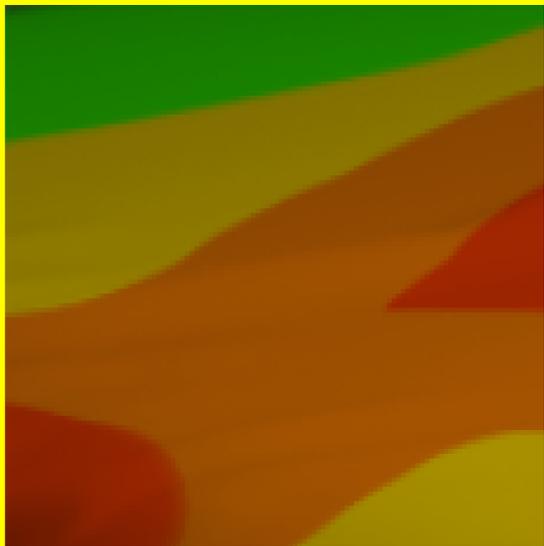
1. Introduction

My back hurts every so and often and I think it's because my mattress (fig.1) is a bit wobbly and misshapen, but I'm not sure.











FERNANDA GÖRSKI

BALA DE MORANGO

Vídeo

3'07"

2023

Não aceite doces de estranhos é uma das primeiras frases que se aprende quando criança. Na verdade mais especificamente, quando se é uma menina. O vídeo “Bala de Morango” é um lembrete sobre estes presentes disfarçados e indesejados, uma ação tão simples mas com uma intenção por trás. Que a violência de gênero pode estar enrolada em um papel cintilante.

A regra de não aceitar doces de estranhos, conforme o tempo vai passando, vai se modificando e então a bala de morango pode aparecer no formato de um comprimido, uma bebida adulterada, um perfume muito doce ou até mesmo nas mãos de uma pessoa conhecida. Como uma receita, as mensagens são sempre codificadas e nem sempre é ensinada a leitura delas. Pode ser um sonho, pode não ser. O vídeo utiliza elementos relacionados à construção de gênero, como a música do ballet lago dos cisnes, cores avermelhadas e rosas, para criar sensações desconfortáveis. Através do recorte e colagem de um vídeo autoral e vídeos de tutorial de culinária do youtube, a videoarte propõe dialogar sobre este jogo entre disfarces e realidades onde pode ser apenas uma bala, ou também pode ser um instrumento para dopar mulheres e há 50% por cento de chance de comer a bala e desmaiar.





Bala de (insira o sabor) :
NÃO ACEITE.











GUILHERME LEON

BAGUALL-E

Net art a partir de pinturas
2023

VÍDEO DE PROCESSO DO TRABALHO DALL-E BAGUAL

5'27"
2023'

Baguall-e é uma página web que oferece à pessoa que visita a possibilidade de criar uma paisagem. A forma de operar o site-programa é posicionando os objetos com o clique do mouse. Os elementos ficam menores quando se aproximam da linha do horizonte e maiores quando se aproximam do espectador, como mandam as regras da mais bem comportada perspectiva espacial. Além disso, é possível alternar a iluminação da paisagem e dos objetos contidos nela, como acontece na pintura de paisagem tradicional. Quais são esses objetos que são posicionados sobre o fundo vazio e qual sua procedência?

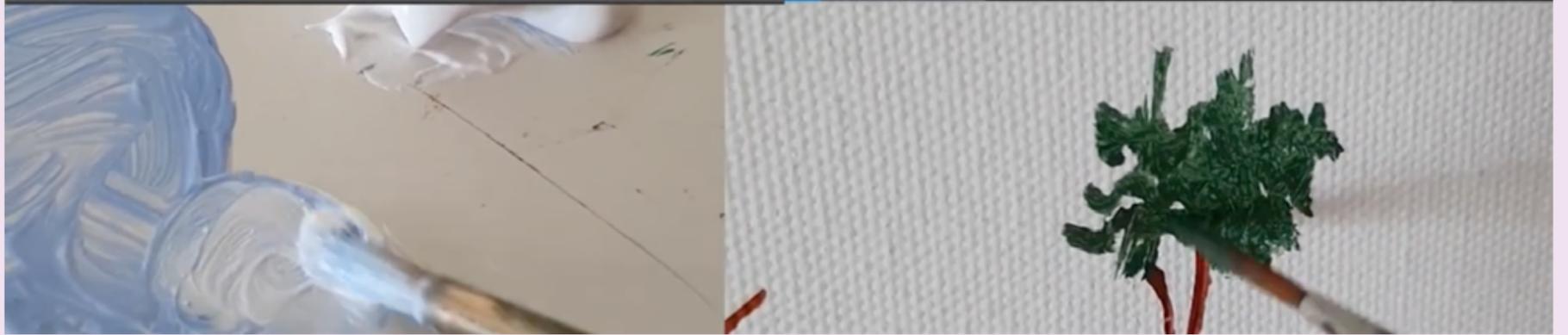
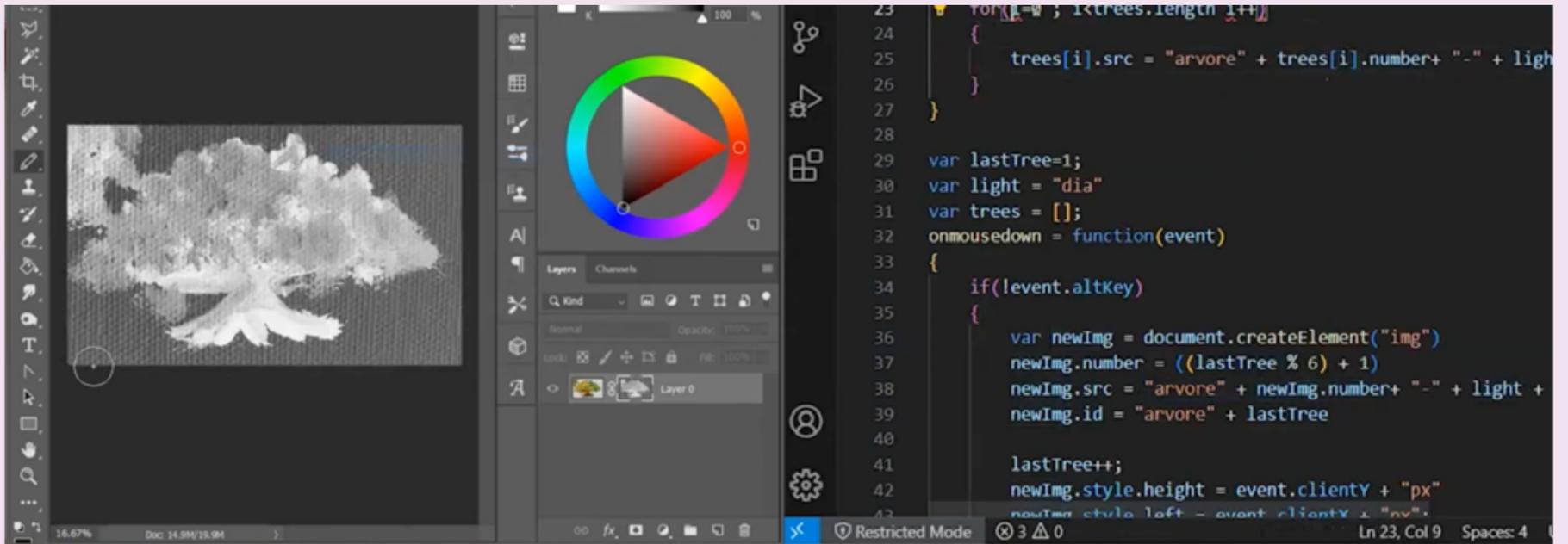
Outro programa que possibilita gerar imagens com uma interface simples é o Dall-E, ferramenta desenvolvida pela OpenAI que gera imagens a partir de descrições textuais. Se alguém acessar o Dall-E e escrever “paisagem iluminada pela luz do dia com araucárias, um lobo guará, um bugio, flores do campo, pintura em acrílica” provavelmente obterá vários resultados similares ao que o Baguall-e oferece. Qual a diferença?

No Baguall-e, todos os elementos da paisagem foram criadas pela mão do artista – imagem do cursor do mouse – que também capturou essas imagens, editou elas no computador e programou o código. Se, por um lado, o fato de todo o processo ser realizado por uma pessoa que não é tão hábil quanto os engenheiros da OpenAI gerar um resultado menos avançado que o Dall-e (a expressão “bagual” é utilizada no Rio Grande do Sul para se referir a um cavalo que não está bem domado, sendo arisco e pouco comportado), por outro lado sabe-se que todo o trabalho intelectual e manual utilizados para realizar o trabalho foram cedidos de forma voluntária.

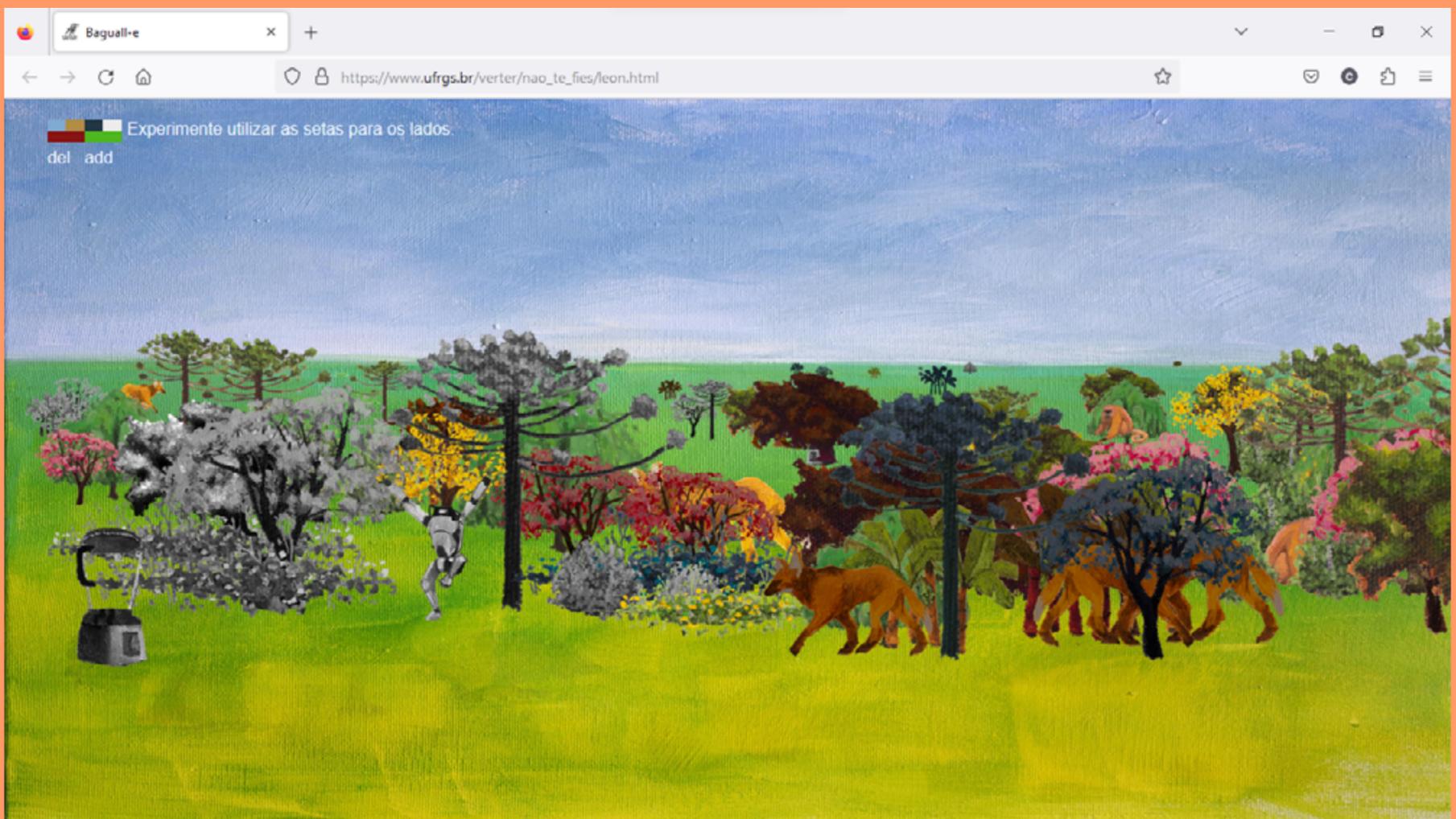
O que ocorre em programas que utilizam Inteligência Artificial para produzir imagens é que nas suas bases de dados estão presentes imagens que foram geradas por usuários-artistas da internet que não tiveram a oportunidade de ceder os direitos para suas obras, muito menos de cobrar um valor por elas. Esses trabalhos de arte produzidos por pessoas de todo o mundo são deslocalizados e batidos em um liquidificador algorítmico para gerar o que vemos na tela.















ESTÊVÃO DA FONTOURA & JOEL GRIGOLO

AUTOAFIRMATIVAS

Net art generativa

2023

Em 2016, o artista multimídia Estêvão da Fontoura (Porto Alegre, 1977), deu início a uma série de cartazes que apresentavam uma singularidade notável: eles comunicavam exclusivamente a respeito de si mesmos. Tais cartazes, meticulosamente desenhados à mão e estilizados para lembrar a estética da tipografia industrial, destacavam apenas suas próprias características, como cores e número de letras. Em outras palavras, eram cartazes que desafiavam a convenção, uma vez que, geralmente, peças de comunicação têm a finalidade de informar sobre algo externo a si mesmo. A influência da Arte Conceitual e dos estudos de Semiótica era evidente no trabalho do artista nesse período. Ele produziu uma ampla variedade de obras que desafiavam as categorizações tradicionais, borrando as fronteiras entre poesia visual, performance e desenho. Nesse contexto, surgiram os cartazes “Vinte e três letras brancas” e “Quarenta e duas letras azuis sobre fundo vermelho”.

No decorrer do Projeto Casa Grande, realizado entre 2014 e 2015, com seu atelier nas dependências da Associação Cultural Vila Flores, no bairro Floresta em Porto Alegre, Estêvão da Fontoura deu início à produção de uma obra que marcou um ponto de virada em sua carreira: esta foi a sua primeira incursão na arte digital e recebeu o título de “A revolução será televisionada”. A obra consiste em um televisor “hackeado” com a inserção de uma placa Arduino, o qual, quando ligado, exibe apenas uma mensagem de texto na tela: “APARELHO DE CONTROLE REMOTO”. Tal peça inaugurou uma parceria duradoura com Joel Grigolo sociólogo e hackativista, e o Hackerspace Matehackers, e atualmente faz parte do acervo do Museu de Arte do Rio Grande do Sul Ado Malagoli (MARGS). Juntos, eles trabalharam em vários projetos, incluindo melhorias no dispositivo transmissor usado na performance “Gambiarrádio”, a escultura “Real”, composta por cem moedas de um centavo e duas das obras apresentadas na exposição “DESOBEDIÊNCIA - arte e ciência no tempo presente”, no MARGS em 2021: “Gambiarrafa FM” e “L.E.D. - Luzes em Experimentos Dialógicos”.

Em 2021, ao se deparar com os cartazes mencionados anteriormente e perceber a simplicidade de sua concepção em contraste com o tempo significativo dedicado à sua criação, Joel Grigolo sugeriu uma abordagem mais eficiente. Eles transformaram o projeto em uma forma de arte digital generativa por meio da automação do processo usando Python, com base nas regras e variáveis presentes nos trabalhos anteriores. Após uma semana de trabalho, Grigolo desenvolveu um script que gerou mais de quarenta e quatro mil variações da ideia original.

Em um contexto marcado pela proliferação de Fake News e distorções de discurso, onde a manipulação da verdade é usada para ganhos pessoais e políticos, Estêvão e Joel viram seu projeto de uma “máquina de verdades objetivas” adquirir uma dimensão filosófica mais profunda. A obra artística passou a representar um exercício intelectual e impressiona não apenas pela quantidade de expressões verdadeiras geradas (seria necessário mais de uma semana ininterrupta para ler todos os cartazes gerados até então), mas também pela diversidade de possibilidades de apresentação e pelos inúmeros desdobramentos que a dupla enxerga a partir desse ponto. Na exposição da plataforma Verter e da The Wrong Biennale, apresentamos apenas uma pequena fração do vasto “material” gerado, como se estivéssemos apenas arranhando a superfície de um grande lago. Estamos nos preparando para explorar as profundezas do que criamos, ansiosos para descobrir onde nossas ideias irão evaporar e onde choverão a seguir.

VINTE
E SEIS
LETRAS
AZUL
ESCURO





TA
ATRO
AS
ELHO
ANO

TRINTA
E SETE
LETRAS
LIMÃO
SICILIANO
ESCURO

VINTE
E NOVE
LETRAS
VERMELHO
CLARO

DEZENOVE
LETRAS
MILHO

VINTE
LETRA
AZUL
ROYAL

TA
NCO
RAS

TRINTA
E UMA
LETRAS
AZUL
CADETE
CLARO

VINTE
E SEIS
LETRAS
CORAL
CLARO

VINTE
E SEIS
LETRAS
VERDE
MÉDIO

TRINTA
E DUAS
LETRAS
MARRON
AMARELAD

TA
NCO
AS

VINTE
E SETE
LETRAS
VERDE
ESCURO

DEZOITO
LETRAS
JAMBO

VINTE
E OITO
LETRAS
ROSA
PROFUNDO

TRINTA
E SEI
LETRA
OLIVA
PARDA

TA
TE
RAS

TRINTA
LETRAS
BRANCO
NAVAJO
ESCURO

TRINTA
E SEIS
LETRAS
VERDE
PRIMAVERA
MÉDIO

TRINTA
E QUATRO
LETRAS
AZUL
CADETE
MÉDIO

VINTE
E SET
LETRA
VERDE
PÁLID





SAMY SFOGGIA

BIRDMAN, Fotografia, 2019

LA MATRIARCA, Fotografia, 2019

ACCEPTAȚI ACEST FĂȚ, Fotografia, 2019

LA MATERNITÉ - JE EST UN AUTRE, Vídeo, 3', 2017

BORN TO BE ANYTHING, Fotografia e técnica mista, 2022

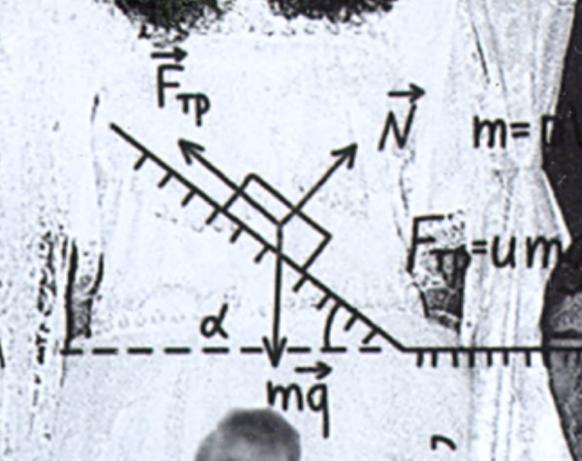
A CABEÇA DE SALOMÉ, Fotografia e técnica mista, 2022

IT TAKES AN OCEAN NOT TO BREAK, Fotografia e técnica mista, 2022

Tem-se imagens fotográficas de base química em p&b e suas perdas resultantes como catalisadoras de um processo artístico no qual se desenvolveu uma série de trabalhos que dialogam com o conceito de latência expresso por Joan Fontcuberta e o de Arte Mestiça, estudado por Icleia Cattani. As obras envolvem processos de miscigenação: foram alternadas e justapostas técnicas e matérias, processos e meios que, por vezes, podem ser considerados antagônicos, como por exemplo, os da tecnologia digital e os da manufatura.

Para a produção das obras, desenvolveu-se inicialmente um processo de trabalho no qual se aliou a teoria à prática diária em laboratório fotográfico, tanto quanto o ato de costurar e de desenhar sobre as fotografias. O começo dos trabalhos se deu com a captação de imagens em filmes p&b de 35 mm. Os negativos foram revelados e digitalizados e, em seguida, as imagens sofreram alterações a partir de um programa editor. Após serem impressas em papel fotográfico, as mesmas passaram por um processo manual no qual se acrescentou manchas com tinta a óleo e com tinta acrílica, riscos com estilete, costuras com linhas, colagem com diferentes tipos de papéis, inserção de alfinetes, pregos e grampos, etc. Por fim, as fotografias foram redigitalizadas e impressas em tamanho e papel adequados.

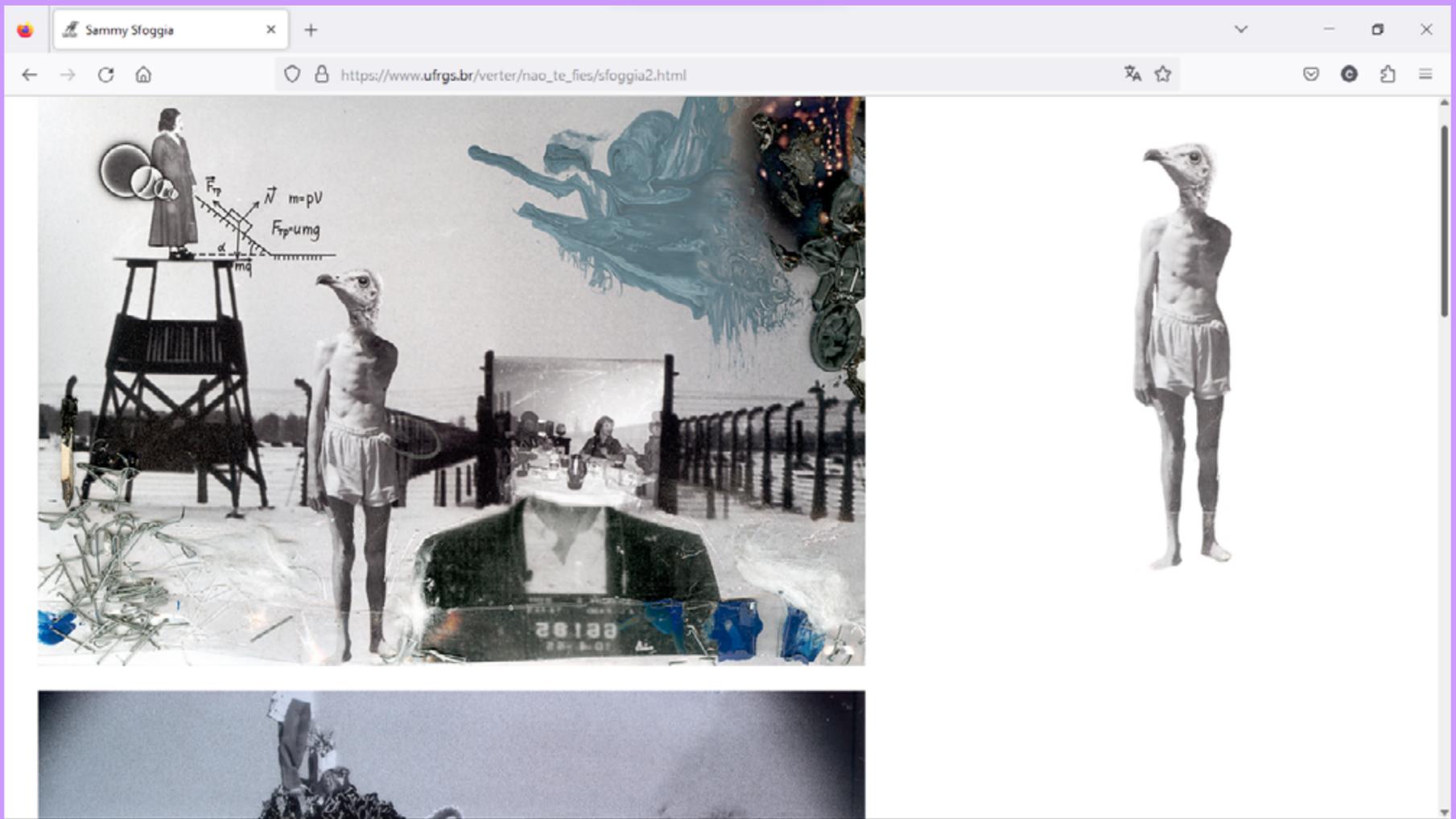
No trabalho desenvolvido, as imagens fotográficas agem como catalisadoras de um processo de recuperação de perdas: perda do tempo da fotografia, incluindo o tempo de latência da imagem, e de suturas. As fotografias servem para mim tanto como base, como referência, quanto, por vezes, como produto final. Existe também a tentativa de transgredir a ideia da fotografia e do desenho como obras bidimensionais, tornando-as objetos, com a aplicação direta nas imagens de diversos tipos de materiais. Esta mistura de diversos elementos presentes na obra de forma simultânea não se anulam, tampouco se fundem: eles permanecem sempre presentes, em uma relação tensa, ambivalente, contraditória. As obras de viés mestiço resgatariam para o campo da arte características de subversão – a mestiçagem seria o meio, a confrontação, o diálogo. A significação viria nas dobras, nas costuras, onde o elemento autobiográfico está indiretamente presente, mas se revela em uma catálise, em uma permanência possível.















NATALIA SCHUL

AS PESSOAS ANDAM MUITO ENROLADAS NAS SUAS COISAS

Videoperformance

6'44"

2023

Nesta videoperformance apresento uma ação em que prendo canecas no meu corpo com um fio barbante e então com uma jarra de café tento servi-las, enquanto as movo pelo meu corpo e o fio enrolado. Ao ser derramado, o café mancha o tecido branco da minha roupa e os papéis no chão. Esta ação busca tocar no absurdo e lançar novos olhares para movimentos do corpo, atividades cotidianas e as coisas à nossa volta. Se trata de uma proposição simples e não narrativa, que procura com a utilização desses objetos domésticos repensar o banal do dia a dia. Questionando de que modos complexos se pode realizar um simples ato de servir uma xícara de café e, se ao fazê-los, o objetivo do uso desses materiais muda.

Pensando nos momentos que estamos em casa, envoltos às nossas coisas, busquei refletir sobre a ação corriqueira de encher a caneca e, ao mesmo tempo, entender o quanto estamos enrolados nestes objetos, aos quais não damos tanta atenção. Entendendo que a ação poética que investe na direção do absurdo pode oferecer um olhar crítico e sensível para a condição humana. No trabalho em que me proponho a executar uma atividade fora de sua utilidade, pretendo gerar certo desconcerto sobre algo que nos parece conhecido, mas é diferente e que pode ser interrogado. Buscando, assim, afetar nossa percepção do que fazemos e porque fazemos, em nossa vida cotidiana, feita de gestos comuns.

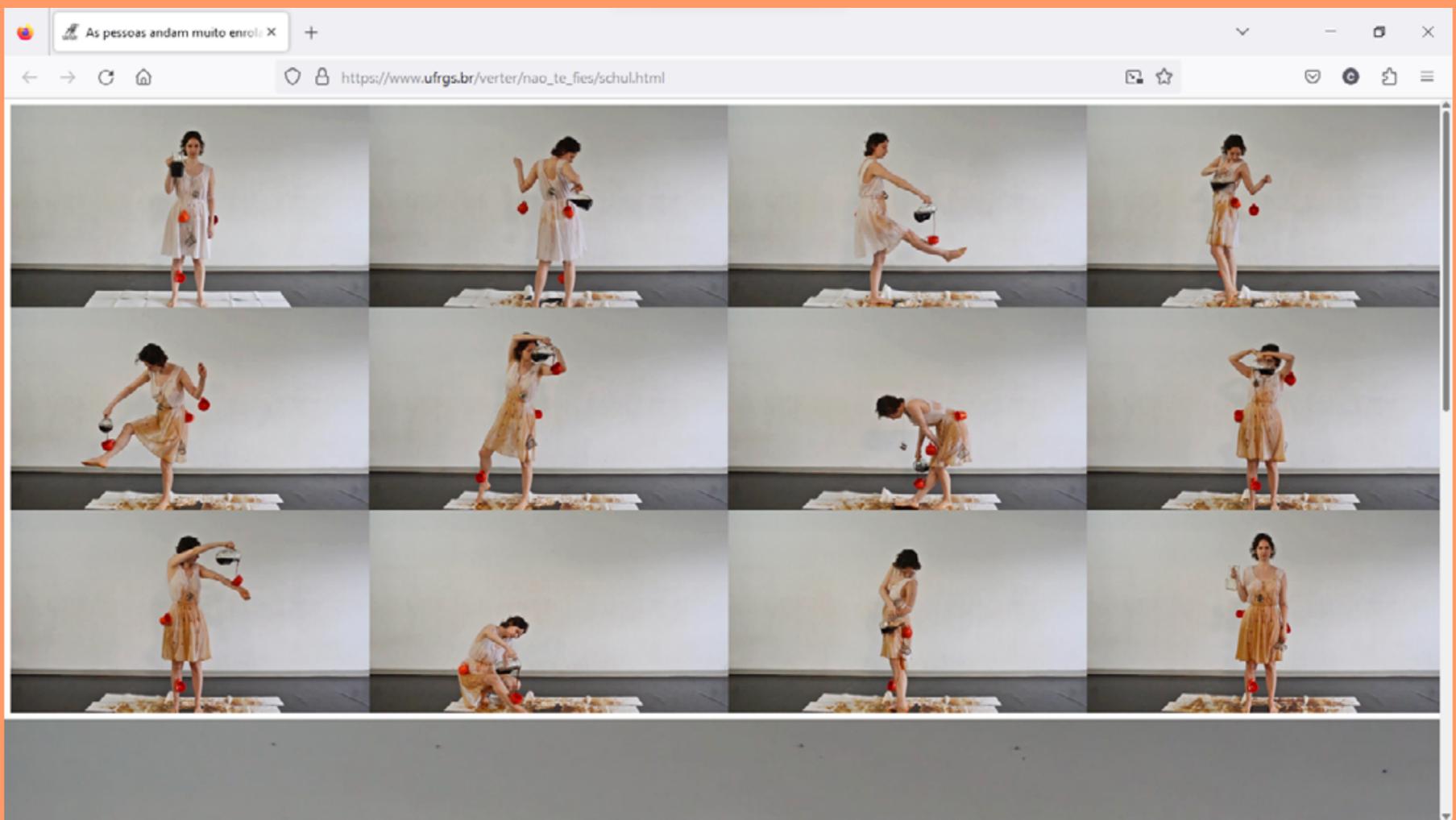
















VIRGINIA DI LAURO

MEMÓRIA DO BURACO DE 2018, A PAREDE

Vídeo, 5'26"

2021

BOCA

Gif

2019-2020

CANAIS

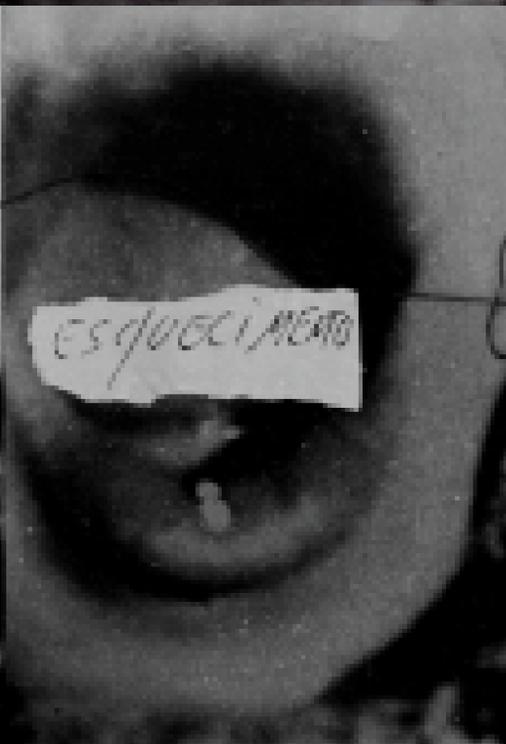
Gif

2019

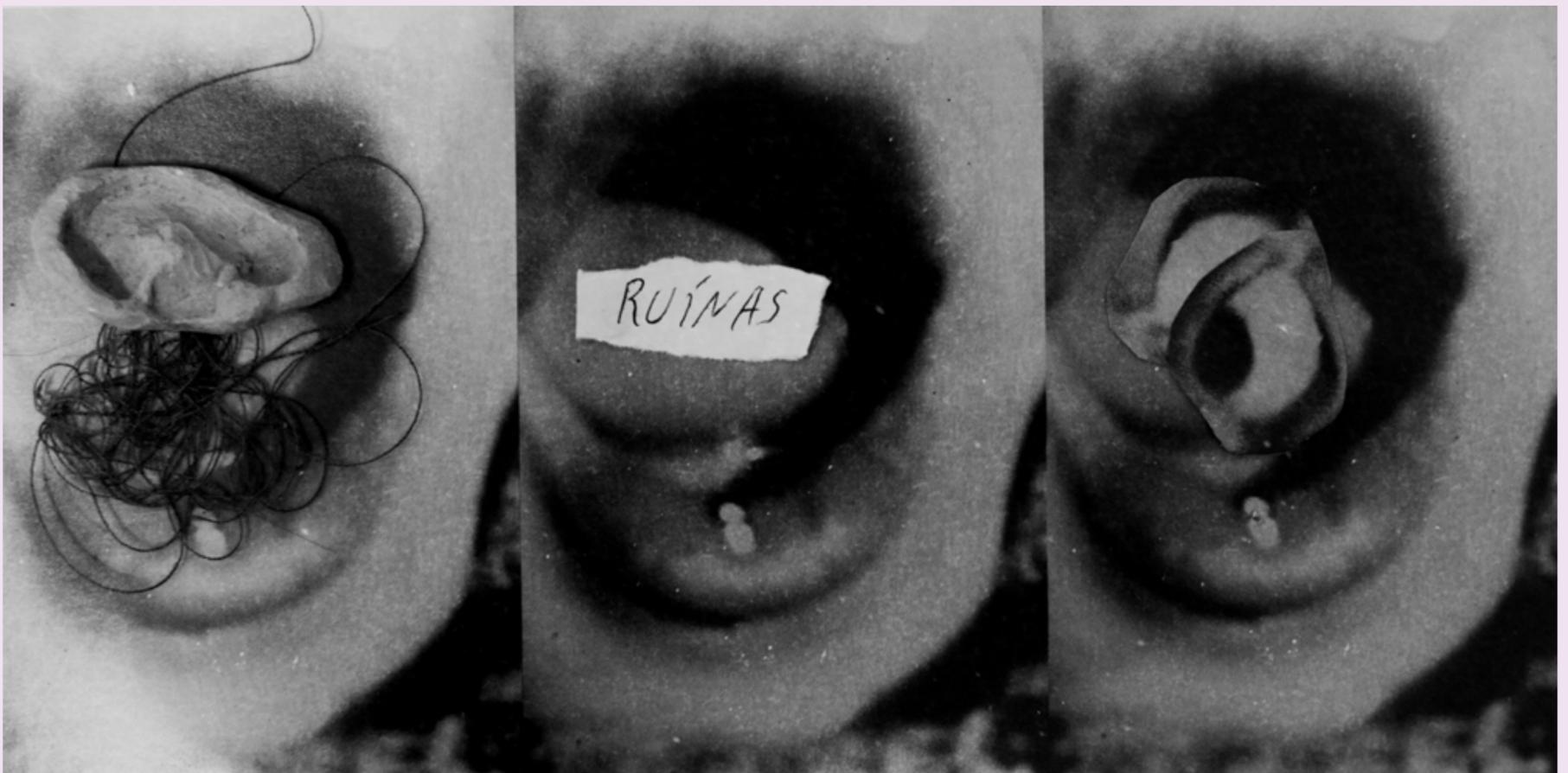
Da obra de Virginia Di Lauro escolhemos diferentes trabalhos, o vídeo “Memória do buraco de 2018, a parede” para a playlist da TV The Wrong e um conjunto de Gifs (já compartilhados em seu perfil no Instagram e em seu website) para a plataforma Verter. A artista cria cenas e atua expondo a vulnerabilidade atemporal do feminino. No vídeo, assim como em outros trabalhos seus, uma máscara cobre todo o seu rosto. As imagens ruidosas em preto e branco, desfocadas em sobreposições, evocam referências do início da invenção da fotografia. Sobre seu trabalho, ela escreve:

“Entre caras, caretas, coros e espaços imaginados, construo canais de passagem atravessados e afetados pela realidade, pelo tempo, pelos acontecimentos, fundindo o real e o imaginário, incorporado na materialidade das imagens, do vídeo e máscaras. (...) Os gifs ‘Boca’, são compostos por objetos e recortes móveis, sobre impressão fotográfica de boca aberta, este trabalho tem como referência a obra ‘Ouve-me’, de Helena Almeida. Os gifs ‘Canais’, são compostos por tinta e rasgos sobre as impressões fotográficas. O olho como canal de entrada, a boca como saída, dentro do olho, quintal, casa, memória, um olho dentro do olho. Na boca linhas, palavras, olho, orelha como coisa que quer escuta, ouve, fala. Alusão as coisas que nos afetam, atravessam, penetram e transpassam.”

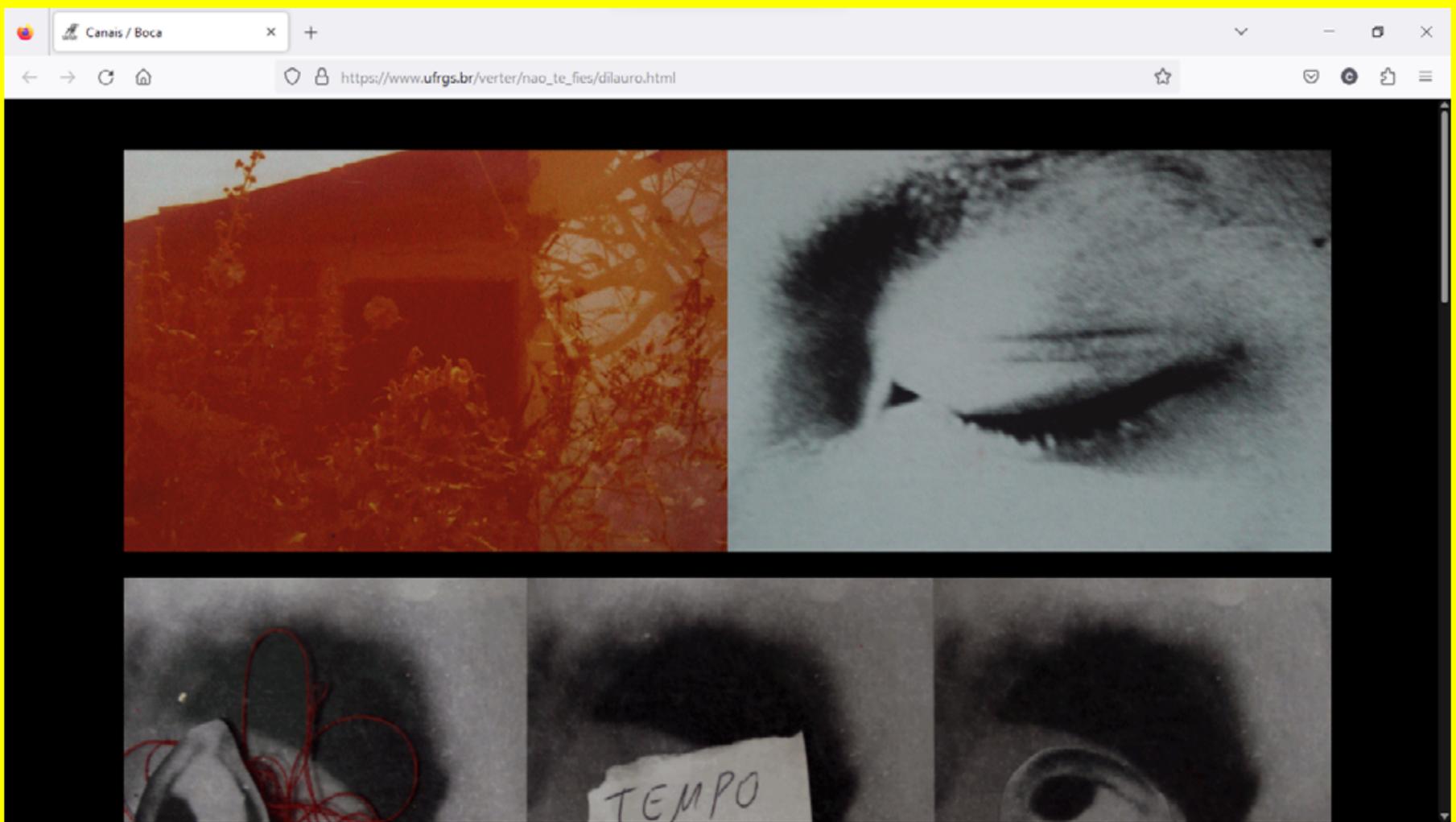


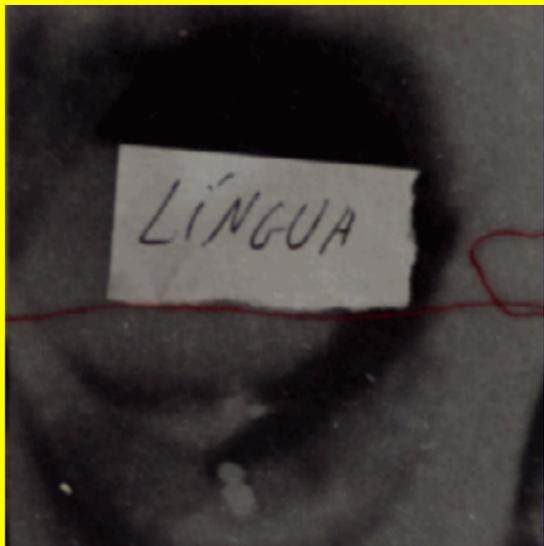














PAOLA ZORDAN

TEIA EM MOVIMENTO

Vídeo

7'56"

TEIA EM LINHAS

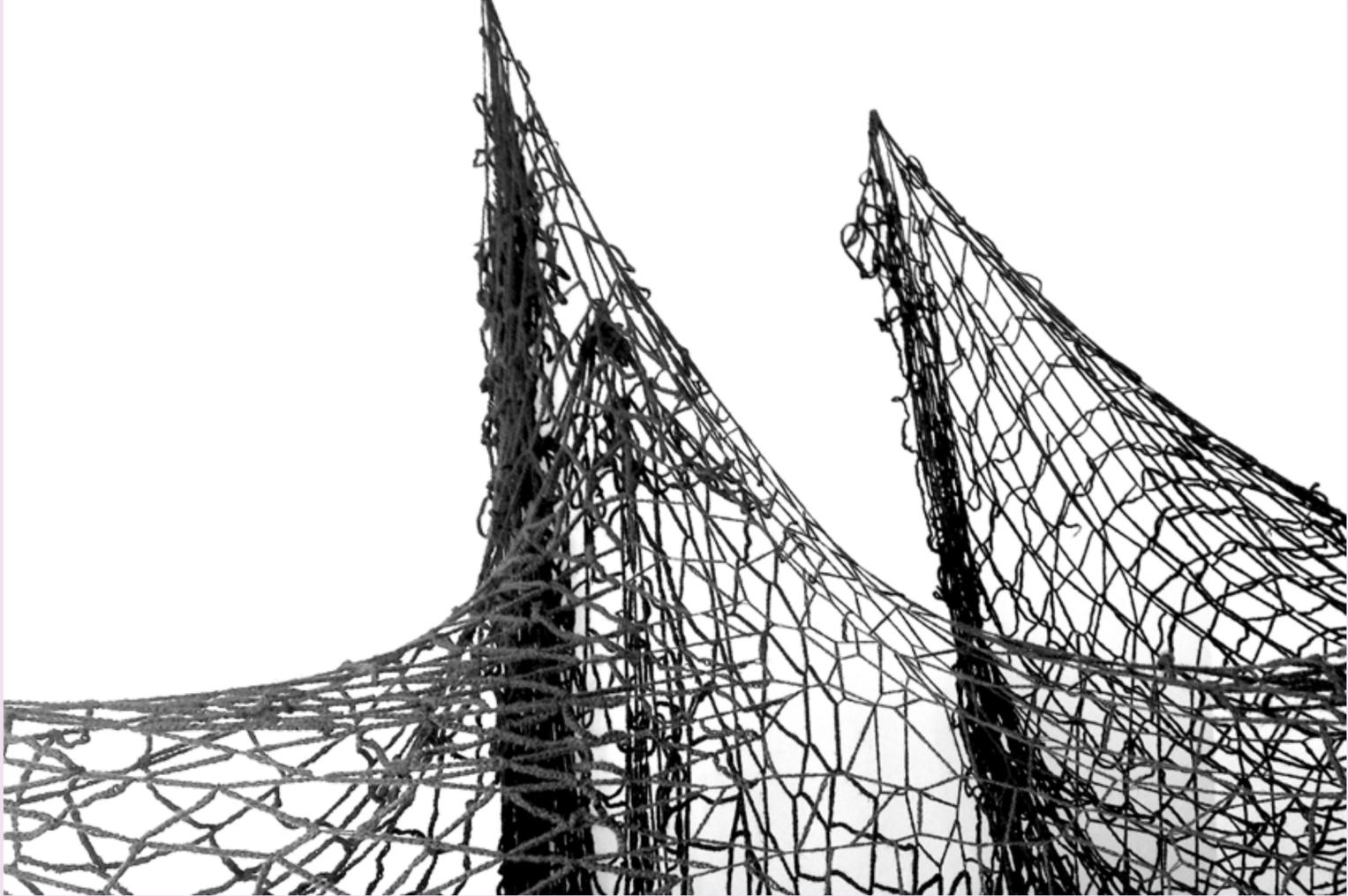
Fotodesenhos

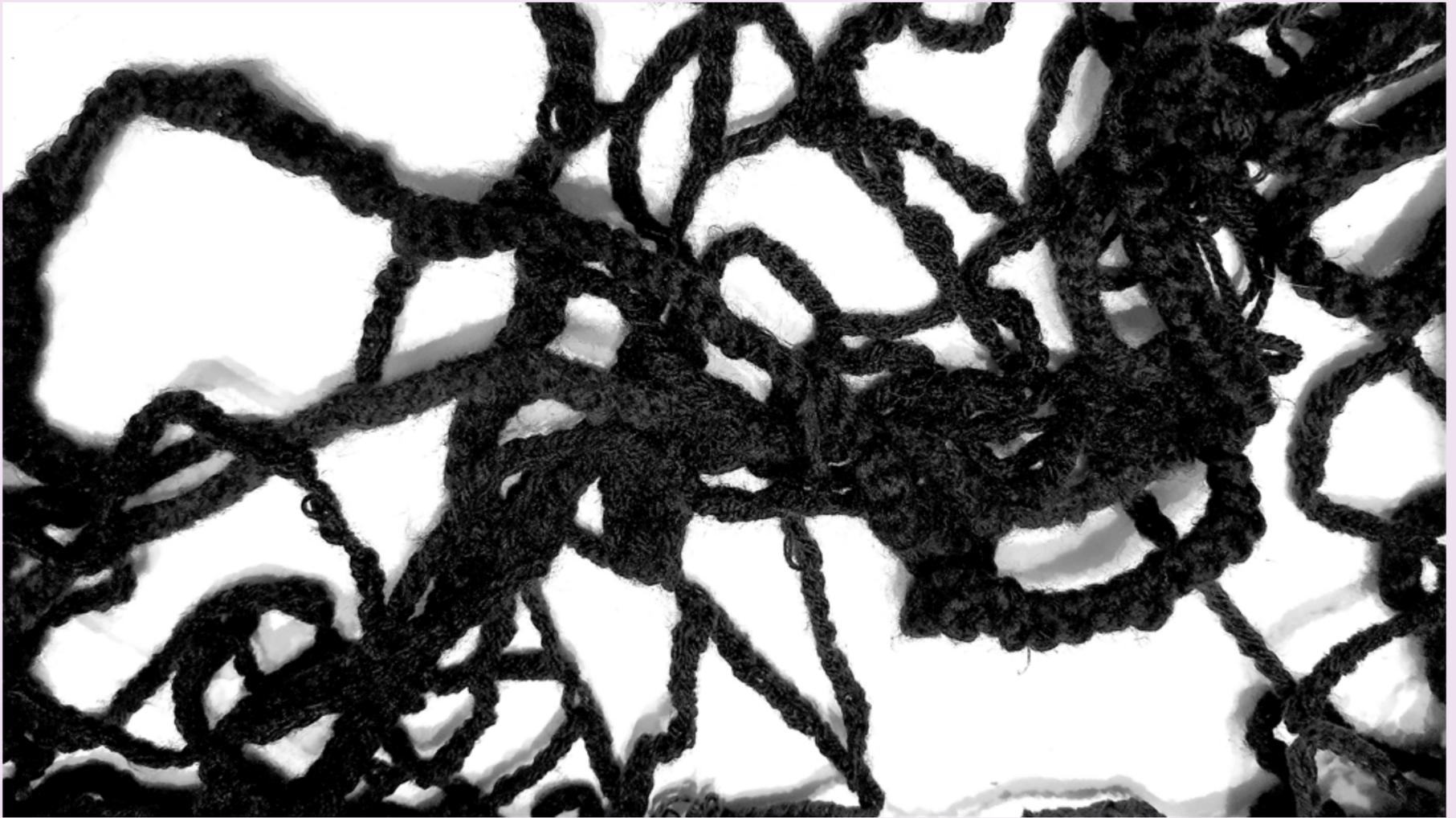
2016 - 2023

“Teia” é um trabalho em processo desde 1993, que cresce e torna-se outra coisa, vira uma superfície, constrói uma paisagem. Instalação de um só objeto, uma extensa superfície tátil maleável, essa teia feita pelo encadeamento de linhas cria ambiências, planos de fundo e sobreposições. Tecida por pontos feitos de crochê, a Teia desvia a função decorativa dessa técnica. Sai das dimensões domésticas que determinam o trabalho manual e cria outros sentidos para aquele fazer. Ao preencher um ambiente, uma Teia de certas dimensões torna-se um estorvo em espaços restritos. Dentro de uma casa é incômoda, excita as crianças, atrapalha a visão, dificulta acessos, prende os gatos, junta pó. Nas ruas pode ser carregada; quando instalada em praças, captura pedaços de vegetação, carrega lixo, resíduos inusitados.

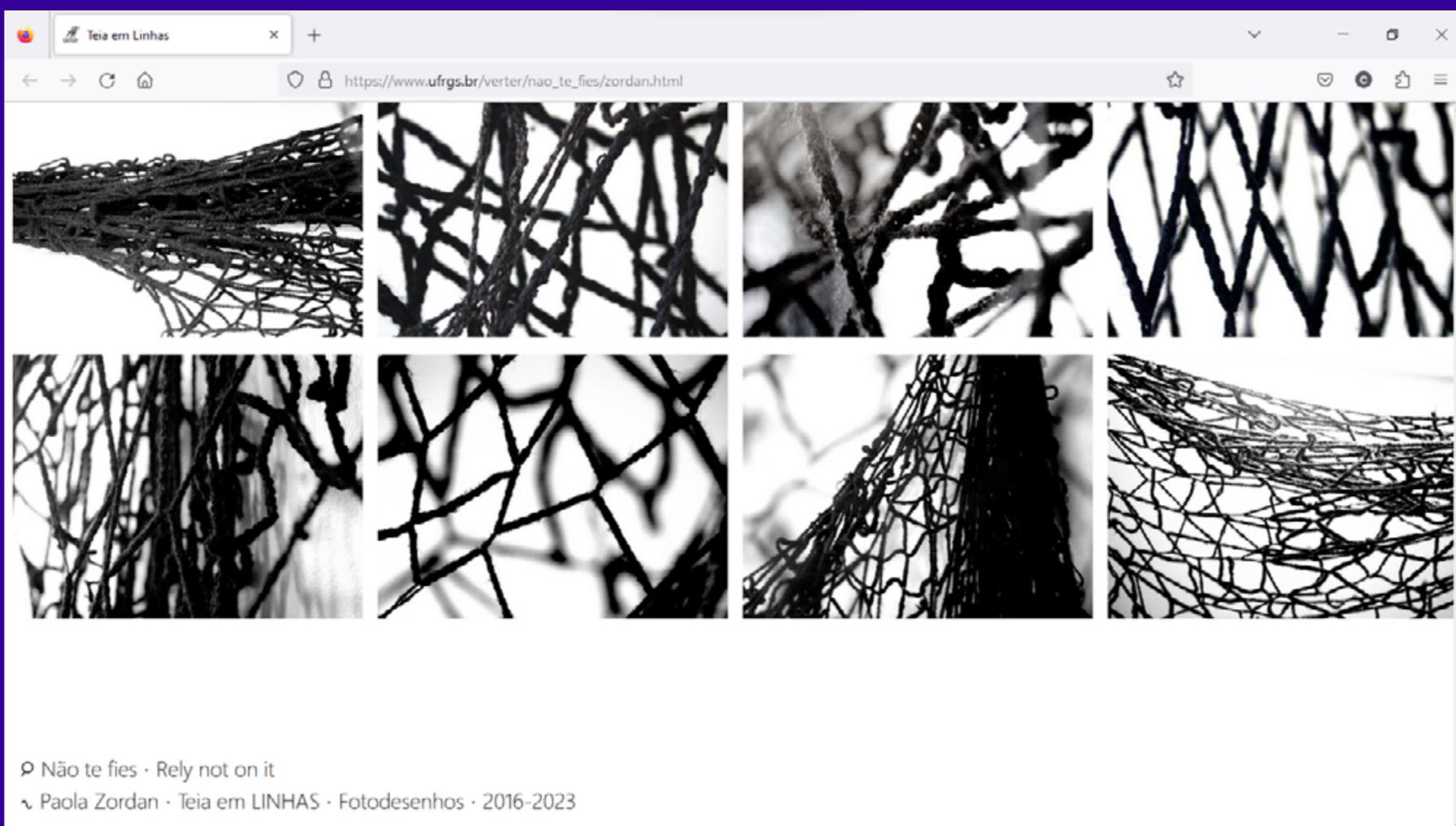
Tal rede de pontos é feita com vários tipos de linhas, enlaces, nós e agulhas. Poética visual em andamento por anos e anos, a Teia tem dimensões progressivas, que aumentam gradualmente nos períodos em que sua tessitura é ativada. Sua superfície descreve um núcleo cônico descentrado, que se espalha irregularmente numa trama de linhas de crochê unidas num diâmetro que varia entre 578 cm e 467 cm, na medida atual. A cor de todas as suas linhas é preta, neutra anulação de cor, que a carrega com uma presença austera, embora lúdica. Feita por muitos anos na solidão, essa teia forma-se na junção aleatória de pontos sem contagem, enlaces “descontados” da agulha na linha. Seu gesto criador segue fluxos de pensamento esparsos, meditações sobre conceitos, elucubrações sobre as parcas, o destino, a feminilidade, os sentidos da arte e muitos acontecimentos na Educação. A flexibilidade de sua malha permite que apresente múltiplas possibilidades de formação, acoplando-se, estendida, a qualquer espaço ou corpos onde possa se enganchar. Pode ser exposta aberta, ser amarrada de várias maneiras e criar volumes densos, pode vir a se fechar em casulos. Sua feitura em crochê, com linhas pretas diversificadas, se estendeu no tempo e se colocou em lugares inusitados, sempre intervindo em espaços para os quais sou convidada, designada para um trabalho educativo ou acadêmico. Teia me acompanhou em conferências, palestras, ocupou saguão de eventos, espaços de diversas instituições culturais pelo Brasil, interagiu nas ruas de Berlim e em muitas salas de aula, assim como uma intervenção, enquanto proposta de “conversa” curatorial. Penetrável, Teia é um dispositivo de sensações que evoca as obras contemporâneas construídas em redes e junto a pesquisas.













-15.763214720788621, -47.87064986862944



63

+ localização

+ sobre

+ coisa

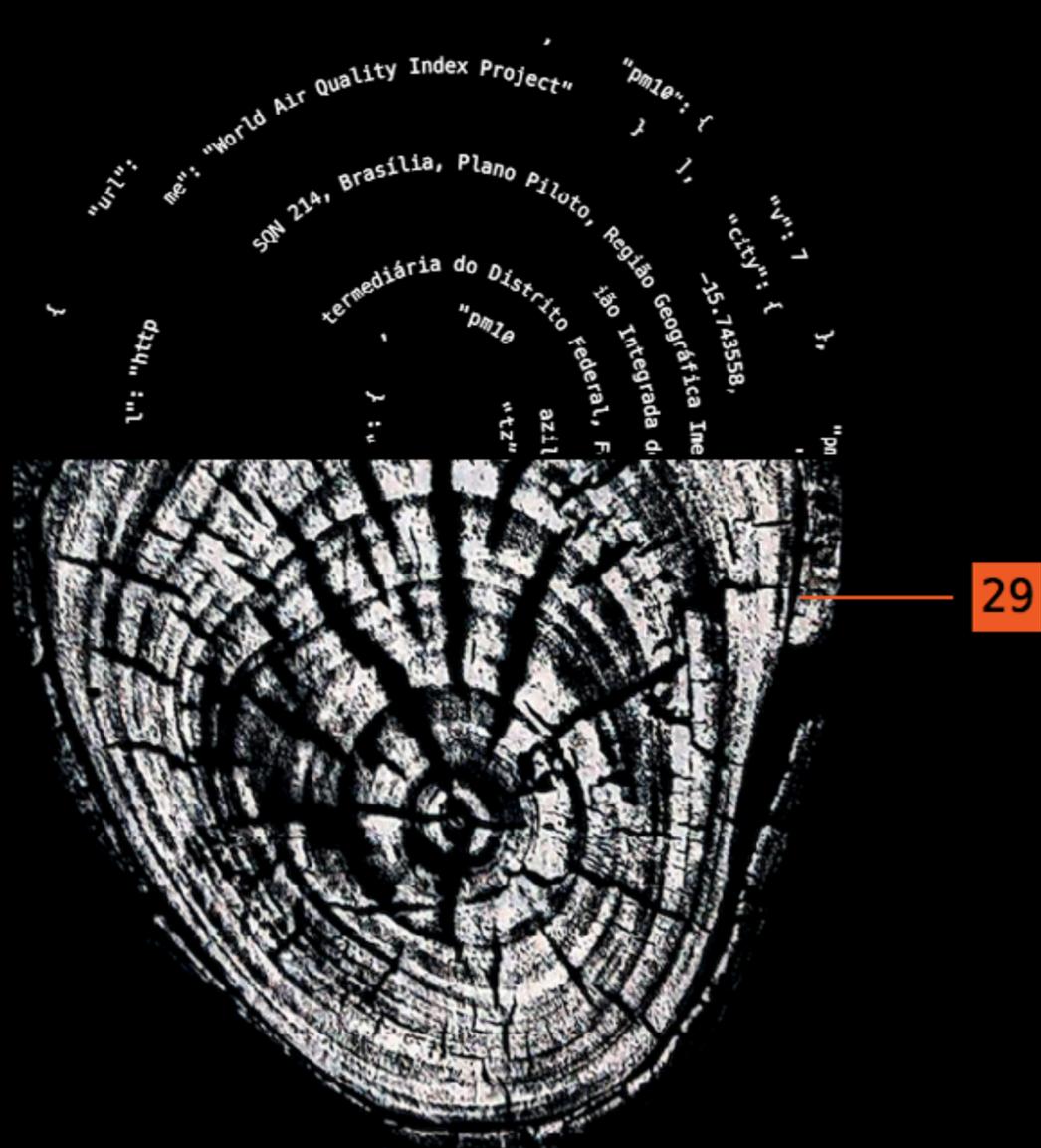
ARTUR CABRAL

EM-FORMAÇÃO

Net art

2023

Neste experimento, observamos uma convergência intrigante entre o registro em gravura dos anéis de crescimento de uma árvore, que representam uma manifestação do tempo agenciada pelo meio, e os dados digitais obtidos de uma estação meteorológica, os quais se tornam entidades digitais concretas a partir de fenômenos, pertencente a uma outra temporalidade. Essa convergência nos permite não apenas apreciar tal acoplamento, mas também reconhecer a singularidade dessas “coisas” outras, evidenciando a complexa relação entre as suas diversas naturezas.



localização
sobre
coisa



V. P. de la Pen.

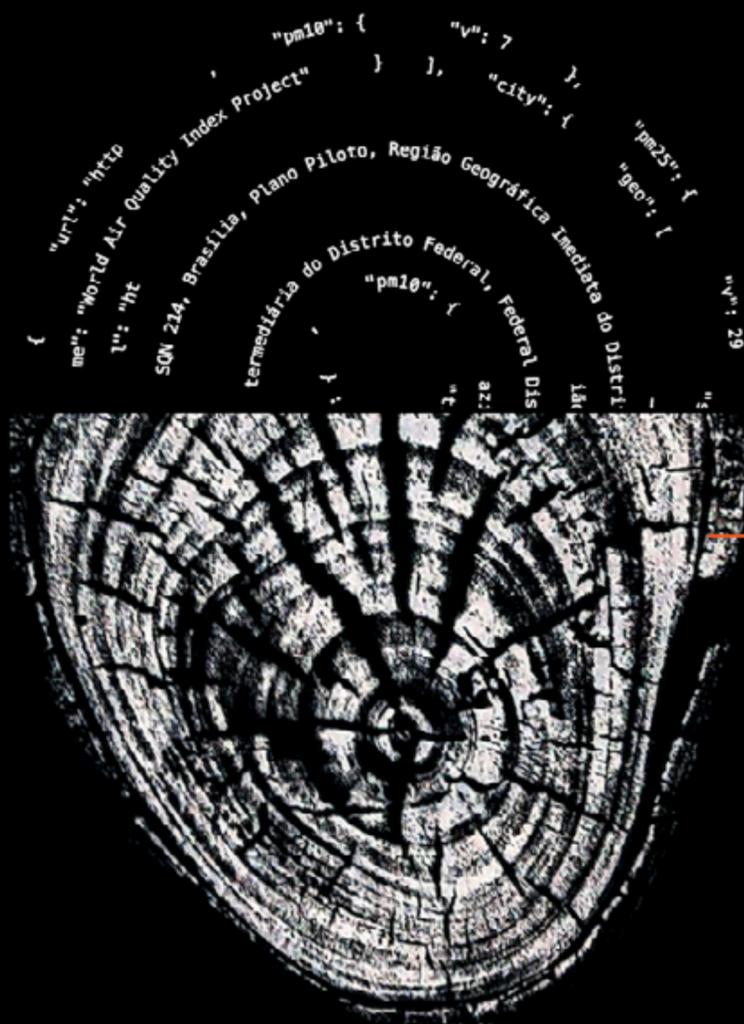
M. & W. B. Hart, imp.

Eugenia Jambolana, Lam.

localização

sobre

coisa



29

Neste experimento, observamos uma convergência intrigante entre o registro em gravura dos anéis de crescimento de uma árvore, que representam uma manifestação do tempo agenciada pelo meio, e os dados digitais obtidos de uma estação meteorológica, os quais se tornam entidades digitais concretas a partir de fenômenos, pertencente a uma outra temporalidade. Essa convergência nos permite não apenas apreciar tal acoplamento, mas também reconhecer a singularidade dessas "coisas" outras, evidenciando a complexa relação entre as suas diversas naturezas.

+ coisa





ANA ALICE

MATÉRIA

Vídeo

8'44"

2021

SUPERFÍCIE

8 Gifs

2021

Os dois trabalhos de Ana Alice apresentados aqui, o vídeo “Matéria” e o conjunto de gifs “Superfície” tem como motivo inicial o uso da cor, esse é o vínculo com seus trabalhos da série “Luxfagia”, mas algo mais ocorre aqui, matéria e material – a pele, entra em contato com diversos objetos, somos provocados em nosso sentido háptico. Em alguns dos gifs usa o verde (croma key) como capa para desaparecimento, em outros ocorrem fusões de texturas sobre seu corpo. Por meio de uma proposição de auto relaxamento, a artista nos convida a uma pausa. Embora Ana Alice esteja presente nos gifs e vídeos, poderíamos dizer – isso não é uma performance - mesmo que use sua imagem ela simplesmente disponibiliza-se. Um de seus posts nos traz uma chave de acesso “retomar o contato, consigo e com os outros”. Sobre o vídeo “Matéria”, escreve:

“Matéria (2021) considera a complexa relação entre imagem do corpo e corpo da imagem, questionando a natureza da representação visual. O corpo enquanto entidade mutável e maleável traz consigo uma memória própria, que é ativada através da camada perceptiva da pele, nosso maior órgão. A partir de objetos do cotidiano, a espacialidade se estrutura materialmente, vinculando o corpo ao seu domicílio no espaço.”

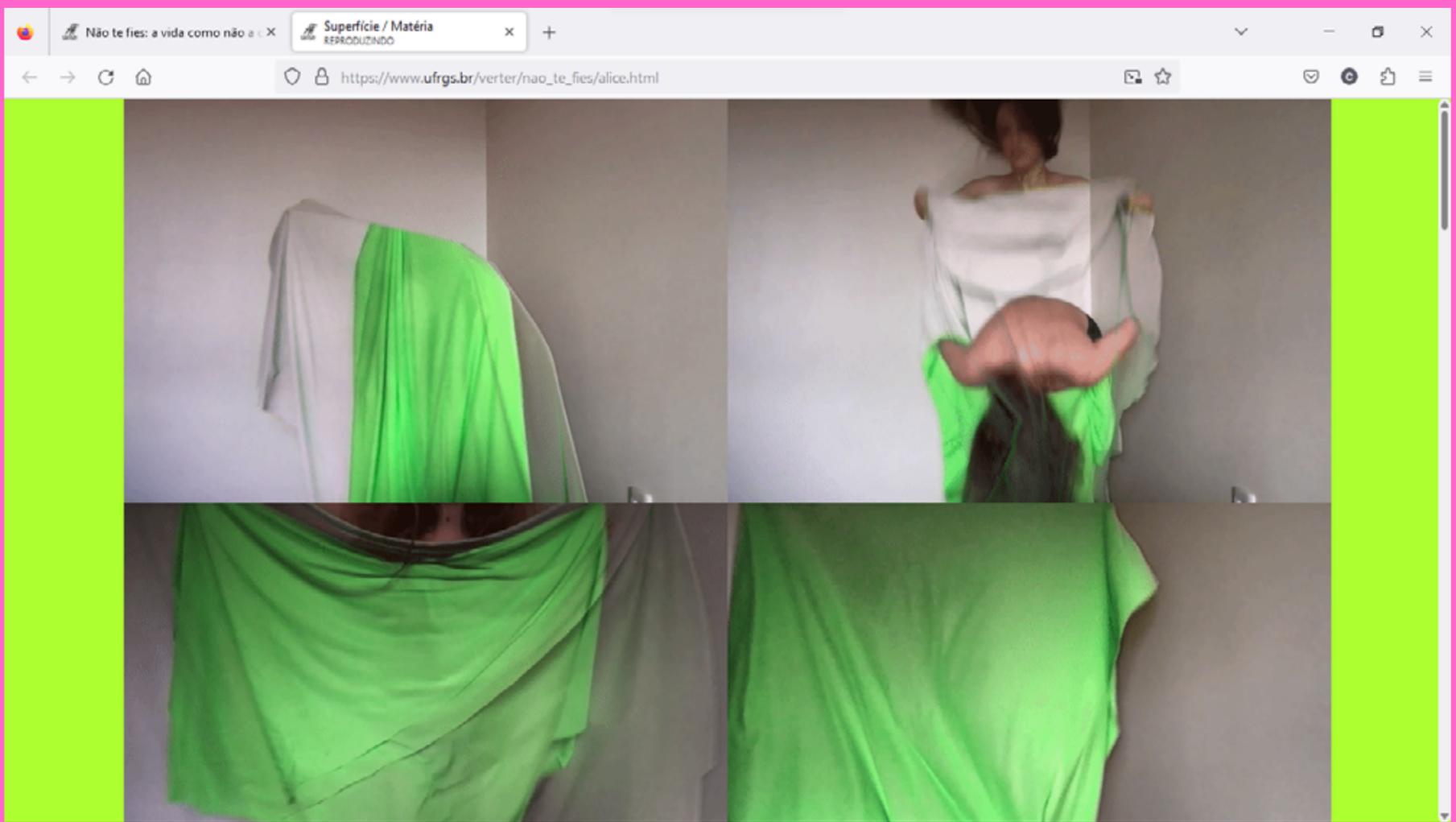
















ADRIANA GRANADO

ALEITAMENTO

Videoperformance

2'20"

2022

O ambiente é uma sala expositiva de museu ou galeria. A artista se encontra presente. No entanto, sua disposição corporal e vestimenta parecem a princípio identificá-la como musa ou modelo de alguma obra, ou seja, como tema, ao invés de figura criadora. A ação a seguir descontrói essa expectativa. O vídeo acontece em duas cenas, em looping, com um movimento semelhante em cada uma. O gesto é de amamentação; nos braços, no entanto, ao invés de um bebê, vemos os livros *Arte contemporânea* – uma história concisa, de Michael Archer e *A história da arte*, de E. H. Gombrich.

São eles que recebem os jatos de leite. Eles, no sentido amplo do termo: eles os livros, eles os autores, eles os artistas – homens, brancos, eurodescendentes – que compõem quase exclusivamente os manuais de História da arte, esta História, com H maiúsculo, que esmaga a pluralidade de narrativas.

Especialmente, a maternidade ocupa um lugar central na obra. Apesar de ser um tema imenso e inesgotável, a História da arte vinculou a maternidade majoritariamente a uma figura específica: Virgem Maria. Composições com esta santa amamentando Jesus certamente poderiam compor uma única exposição. A nudez feminina, por sua vez, ganhou nesta História um campo de tematizações mais vasto, que vão desde figuras mitológicas a mulheres de etnias consideradas exóticas. Seja espiritualizada e divinizada na figura da virgem santíssima ou hiperssexualizada na figura de prostitutas ou em sonhos escapistas do exotismo, a figuração das mulheres manteve-as aprisionadas na condição de temas.

Em “Aleitamento”, a aproximação da maternidade com a criação artística toma a forma de um ato crítico e provocador à narrativa oficial fixada nos manuais. Trata-se de diluir e desenrijecer as palavras de ordem de tais construções visuais e discursivas. O gesto, por certo não sexualiza, mas tampouco espiritualiza ou idealiza o gesto de amamentação. Na performance, o derramamento de leite se converte em arma de combate.

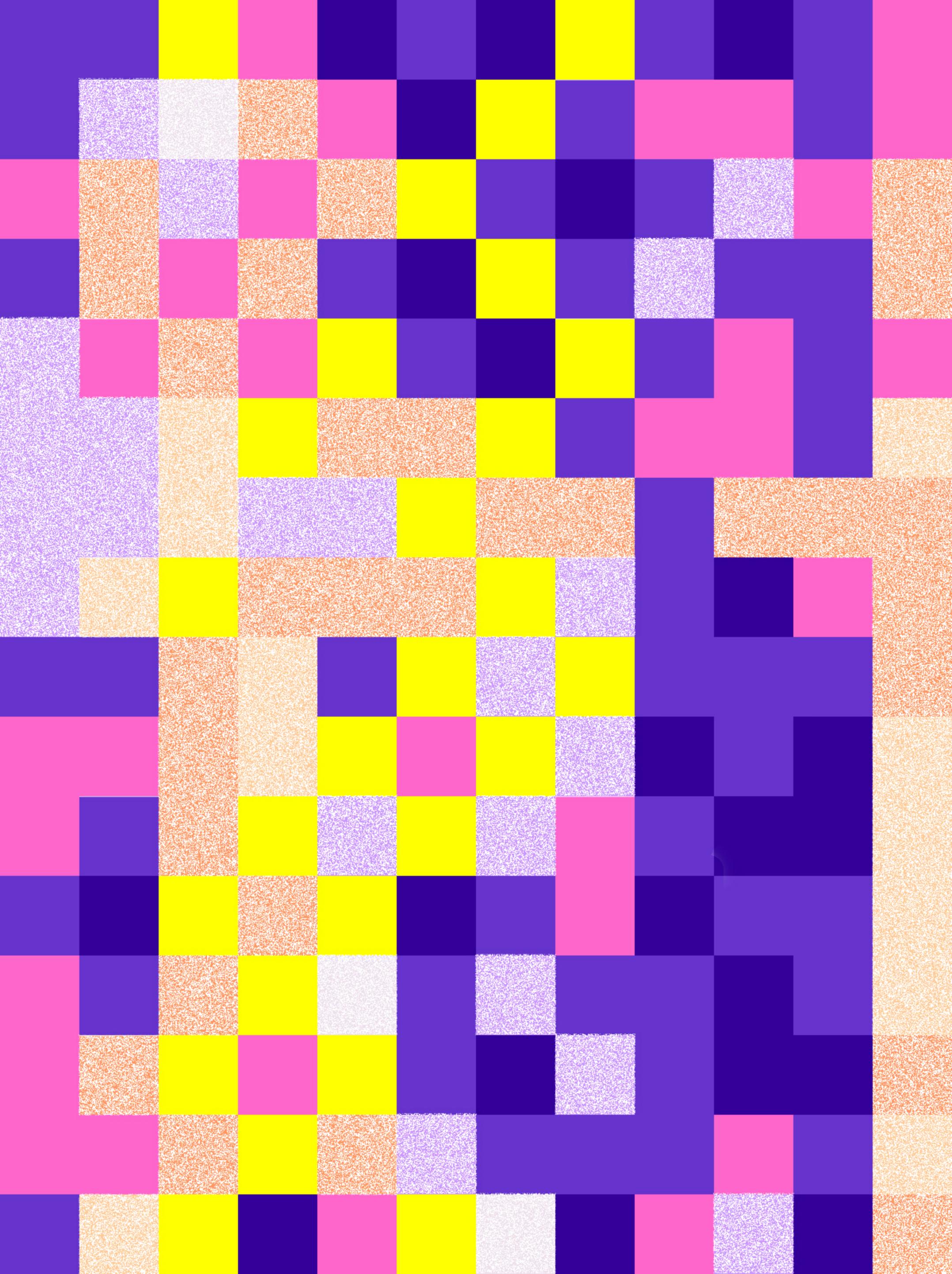


THE COMPLETE WORKS OF
MICHAEL ANTONI









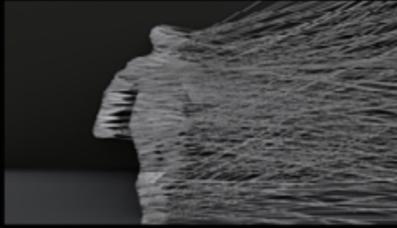
The Wrong

The Wrong é uma bienal descentralizada dedicada à arte digital que acontece desde 2013. Esta é a segunda vez que participamos de sua chamada pública internacional para sediar um Pavilhão (um website para hospedar uma exposição coletiva com curadoria). A primeira foi em 2021, com a exposição “[Os dias em que as corujas caíram do céu](#)”. Assim como naquela edição, em 2023 também as exposições ganharam uma versão linearizada – como sequência de vídeos – na [The Wrong TV](#) (on-line) e no Canal180 (Portugal).

o6. Número Seis. Punto.

Television.
Open Call.
About.

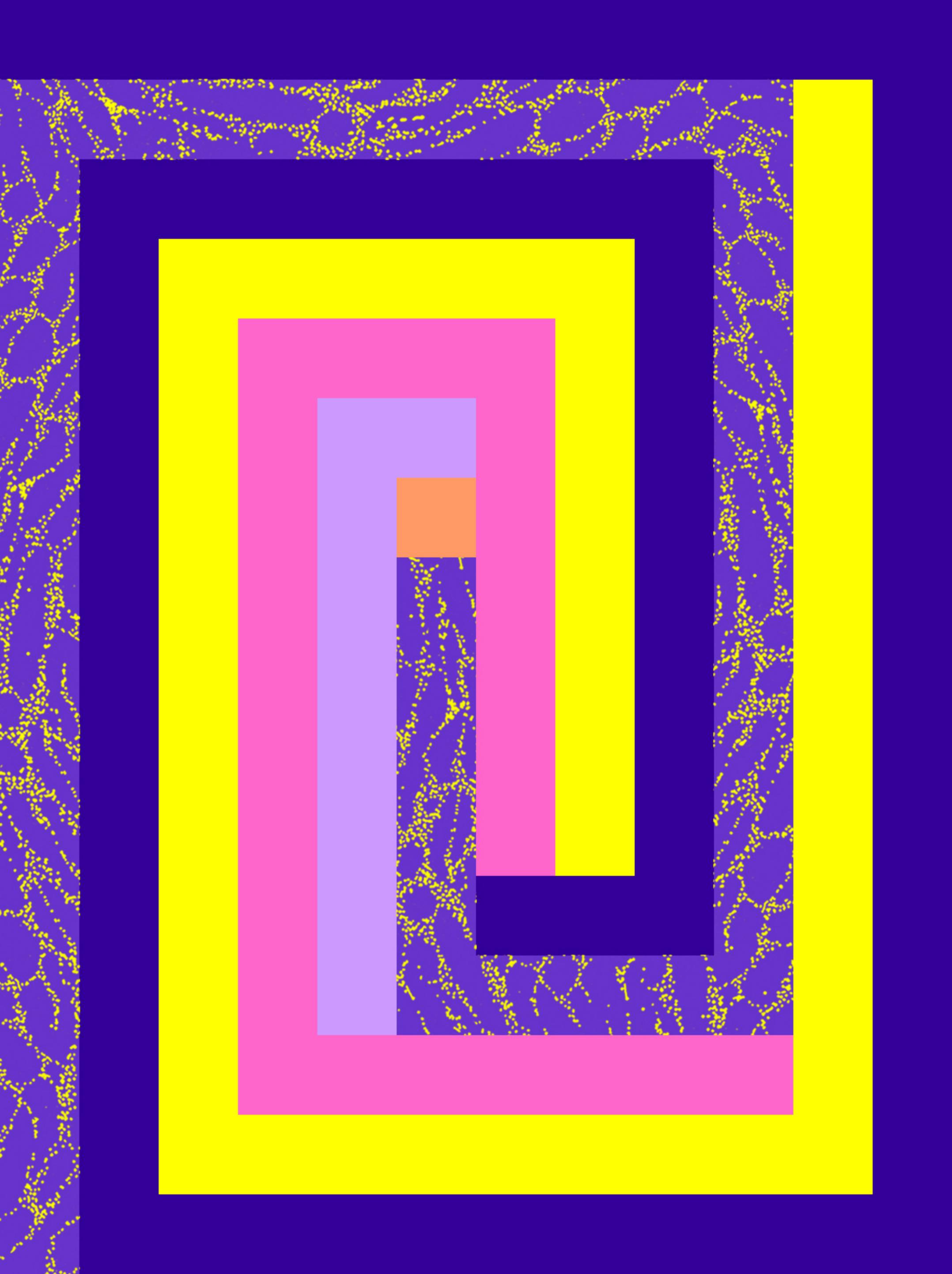
**Rely Not On
It: Life As We
(Don't) Know
It.**



How should we imagine the unknown? How should we imagine new life possibilities beyond what was programmed and not just mirror domination policies? Art allows us to think of other ways of perceiving, treating bodies (human and non-human) and relating to things.

Curated by Elaine Tedesco & Marina Polidoro. Featuring Diego Mac, Julia Garcia, Fernanda Görski, Guilherme Leon, Estêvão da Fontoura, Joel Grigolo, Samy Sfoggia, Natalia Schul, Virginia Di Lauro, Paola Zordan, Artur Cabral, Ana Alice, Adriana Granada.

[Enter pavilion.](#)



Adriana Granado

[@adrianagranado.imagens](https://www.instagram.com/adrianagranado.imagens)



Adriana Granado é artista visual e mestranda em Poéticas Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Seu trabalho permeia o universo da fotografia encenada e da videoperformance. Usa o próprio corpo como tema para estabelecer diálogos entre identidade feminina e relações corpo-espço urbano. Foi premiada no Photometria International Festival, na Grécia, em 2020, e no Salão de Artes de Vinhedo, em São Paulo, no mesmo ano. Participou de exposições coletivas e individuais na França, Grécia e Brasil.

Ana Alice

[@anaalic333](https://www.instagram.com/anaalic333)



Ana Alice é Mestre em Poéticas Visuais pelo Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da UFRGS e Bacharela em Artes Visuais, atualmente cursa Arquitetura também pela UFRGS. Desenvolve sua pesquisa a partir da cor, do espaço e do corpo. Sua produção perpassa linguagens como instalação, vídeo, gravura, colagem e pintura, numa integração de modalidades perceptivas. Tem disponível a exposição individual “Luz cor” em seu perfil no Instagram <https://newart.city/show/luz-cor>. Em 2022 realizou a exposição individual “Luxfagia”, no Espaço Força e Luz em Porto Alegre, Brasil.

Artur Cabral

[@artuircabral](https://www.instagram.com/artuircabral)

<https://artur-cabral.com>



Artur Cabral é artista computacional e pesquisador. Bacharel em Artes Visuais pela Universidade de Brasília (2018), Mestre (2020) e doutorando em Arte Contemporânea pelo PPG-Arte na UnB dentro da linha de pesquisa em Arte e Tecnologia. Faz parte da equipe do Medialab/UNB, onde em suas pesquisas explora a relação entre máquinas e vidas naturais por meio de interfaces e poéticas computacionais. Participou de exposições coletivas em várias cidades no Brasil e no exterior (São Paulo, Rio de Janeiro, Brasília, Goiânia e Lisboa). Seus trabalhos poéticos têm como fio condutor a emergência computacional, que vão desde software, instalações artísticas e objetos interativos. É também produtor de exposições, seminários e oficinas dentro da temática Arte e Tecnologia.

Diego Mac

<https://linktr.ee/diego.mac>



Diego Mac é diretor de dança, videoartista, artista 3D, produtor cultural. Doutorando em Artes Cênicas (UFRGS). Graduado em Dança (ULBRA). Mestre (UFRGS) e especialista (FEEVALE) em Poéticas Visuais. Atualmente, dedica-se à criação artística baseada no hibridismo entre dança e animação/simulação 3D, blockchains, metaversos e NFTs. Suas criações participaram de mais de 30 eventos no Canadá, EUA, Itália, México, Espanha, Brasil, Argentina, Paraguai, Japão, Alemanha, Indonésia, Uruguai, com curadoria de Art&Vault, Artcrush, SpaceMontage, Transient Labs, Artpacks, HUG, A2 Accelerate Art e Sônica. Selecionado para o NFT.NYC, recebeu o Prêmio Açorianos de Dança 2022 como Personalidade do Ano pelo trabalho inovador em dança 3D e recebeu o Prêmio Trajetórias Culturais por sua carreira. Selecionado para a NFC 2023 para circulação por 10 cidades europeias. Artista do leilão digital da tradicional casa de leilões italiana Pandolfini. Integrou a programação do File Festival, da Bienal de Arte Digital, e do Danc3Tech – Seminário de Dança e Tecnologia UFRGS/UFRJ.

Estêvão da Fontoura

www.esteवादafontoura.com



Estêvão da Fontoura Haeser, Porto Alegre/RS, 1977. Vive e trabalha entre Porto Alegre e Osório (RS). É artista multimídia, doutorando em Poéticas Visuais (PPGAV-IA-UFRGS), mestre em Informática na Educação pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Porto Alegre (2019), especialista em Pedagogia da Arte pela Faculdade de Educação da UFRGS (2009), Licenciado em Artes Visuais e Bacharel em Artes Plásticas (Habilitação: Desenho), ambos pelo Instituto de Artes da UFRGS (2018 e 2003, respectivamente). É professor de arte no IFRS - Campus Osório e acredita na transformação da sociedade pela educação e pela arte. Sua trajetória conta com participação em projetos reconhecidos no contexto nacional, como o “Projeto Casa Grande”, vencedor do Prêmio FUNARTE de Arte Negra (2012), regional, como a seleção para o 67o Salão Paranaense (2021), estadual, como o projeto “Desobediência: arte e ciência no tempo presente”, contemplado pelo edital FAC Movimento da SEDAC-RS (2019), e local, como o projeto “Fora da Gaiola: tensionamentos da paisagem sonora”, realizado com fomento do edital “Jogue Limpo com a Cultura”, da Prefeitura Municipal de Osório/RS em 2020.

Joel Grigolo



Joel Grigolo é um ser humano do gênero masculino que habita o planeta Terra, mais especificamente a cidade de Porto Alegre, a cinquenta revoluções solares. Membro do matehackers.org desde o seu início, se apresenta como sociólogo não praticante - formado pela UFRGS em 1999. Reconhecido no meio Hacker/Marker como entusiasta de eletrônica e embarcados bem como ativista do conhecimento livre. Geralmente encontrado ao longo dos últimos cinco anos torturando plateias universitárias no RS, SC, MG ou Alemanha e Argentina. Foi o idealizador e coexecutor do Cine Theatro Remix, coautor de obras em conjunto com o artista visual Estêvão da Fontoura e solucionador de criatividade tecnológica para diversos outros artistas.

Fernanda Görski

[@fer.gorski](https://www.instagram.com/fer.gorski)



Fernanda Görski é artista visual colecionadora de contrariedades cotidianas e praticante de derivas. Bacharel em artes visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2021). Em sua poética, desenvolve questões sobre pós digital, arte-vida, cotidiano, feminismos e vigilância de gênero. As pesquisas realizadas pela artista têm permeado principalmente as linguagens da fotografia, videoarte, texto, instalação e arte digital. Gestora do Espaço Dobra, espaço cultural alternativo na cidade de Porto Alegre/RS. Idealizadora do Burburinho: circuito independente de artes gráficas. A artista acredita na misturinha indissociável entre arte e vida.

Guilherme Leon

<https://guileon.com>



Artista e Programador. Nasceu em Porto Alegre/RS. Como artista, trabalha com Arte Generativa e com os pontos de contato entre o campo da arte e o da computação. Somado a isso, tem trabalhos em pintura e desenho, é músico e atua de outras maneiras na área da cultura. Atualmente, está realizando Mestrado em Artes Visuais no Instituto de Artes da UFRGS, onde graduou-se no Bacharelado em Artes Visuais. Kursou Bacharelado em Ciência da Computação pelo Instituto de Informática da UFRGS.

Julia Garcia

<https://cybercore.com.br>



Julia Garcia é artista, pesquisadora e desenvolvedora web formada em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e atualmente cursando Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Com enfoque principal em net art e arte computacional, sua obra e pesquisas abrangem temas como espaço, tempo, obsolescência digital e a subversão de padrões de desenvolvimento web.

Natalia Schul

[@nataliaschul_arte](https://twitter.com/nataliaschul_arte)

<https://cargocollective.com/nataliaschul>



Artista visual e doutoranda em Poéticas Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Participa de exposições coletivas desde 2013 e realiza exposições individuais desde 2014, destacando: No desenrolar na Galeria Ecarta em Porto Alegre, em 2017 e Instrua-me no Centro Cultural Kavlin no Uruguai, em 2018. Recebeu o XI Prêmio Açorianos de Artes Visuais, destaque artista, em 2018 e o 4º Prêmio do Instituto Estadual de Artes Visuais IEAVi-RS, em 2016. Atua principalmente com foto e videoperformance.

Paola Zordan



<https://linktr.ee/pazordan>

<https://www.paolazordan.xyz>

Artista visual, performer, escritora, professora do Departamento de Artes Visuais e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Líder do grupo de pesquisa ARCOE, Arte, Corpo e EnSigno (CNPq) e coordenadora do Núcleo Transdisciplinar de Arte e Loucura, NuTAL/DEDs/UFRGS. Trabalha com escultura social, dispositivos relacionais, acumulações, aglutinando resíduos domésticos e encargos institucionais. Coleciona tarôs, santinhos e outros ícones carregados de simbolismo. Doutora e Mestre em Educação pela UFRGS, é membro da Rede de Pesquisa Escriteiras. Desenvolve temas entre historiografia da arte, poéticas visuais, esquizoanálise e vida magisterial.

Samy Sfoggia



[@samy.sfoggia](https://www.instagram.com/samy.sfoggia)

<https://samysfoggia.wordpress.com>

Samy Sfoggia (Porto Alegre/RS) é bacharel em Artes Visuais pela UFRGS (2014). É responsável pelo laboratório de fotografia do Instituto de Artes da UFRGS. Participou de diversas exposições nacionais e internacionais, das quais destaca-se a individual “Needles & pins”, Centro Cultural Kavlin, Punta del Este/Maldonado, Uruguai. Foi vencedora do Concurso Garimpo 2014, da Revista DASartes. Em 2015, a Azulejo Arte Impressa publicou seu livro “Drømmer om Skov”. Em 2022, recebeu como prêmio uma mentoria profissional a distância com o Ateliê Oriente pelo 3º lugar na 11ª edição do Prix Photo Aliança Francesa.

Virginia Di Lauro

[@pedra.queandou](https://www.instagram.com/pedra.queandou)

<https://www.virginiadilauro.com>



Virginia Di Lauro (Barra do Choça, BA) cursa Artes Visuais pela UFRGS, já tendo transitado por História da Arte e Design de Moda. Desenvolve seu trabalho entrecruzando realidade-ficção. Através do onírico, da imaginação, dos acontecimentos e afecções cotidianas, natureza e emoções humanas, tece fios condutores possíveis de criação utilizando sobretudo o corpo feminino, que varia entre suporte e temática como fonte geradora de outros corpos, atmosferas, mutações e modificações dentro-fora, como forma de questionar as normas estabelecidas sobre o corpo e nossas relações com a vida na contemporaneidade.

Elaine Tedesco

[@audiovisualsemdestino](https://www.instagram.com/audiovisualsemdestino)

<https://elainetedesco.wordpress.com>



É artista e professora associada do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Possui doutorado em Artes Visuais (2009) – Poéticas Visuais (PPGAV- UFRGS). Suas obras são expostas com frequência no Brasil, mas também tiveram exposições na Alemanha e na Itália. Destaques para a 52ª Bienal de Veneza em 2007 e para 2ª e 5ª Bienal do Mercosul em Porto Alegre, 1999 e 2005.

Marina Polidoro

[@polidoromarina](https://www.instagram.com/polidoromarina)

<https://marinapolidoro.com>



É artista e professora adjunta do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Possui Doutorado (2014) em Artes Visuais – Poéticas Visuais (PPGAV- UFRGS). Seu trabalho artístico inclui desenho, colagem e processos apropriativos, internet art e publicações de artistas. Atualmente é coordenadora da Plataforma Verter (www.ufrgs.br/verter) e do Laboratório de Imagem e Tecnologia (www.ufrgs.br/lit).

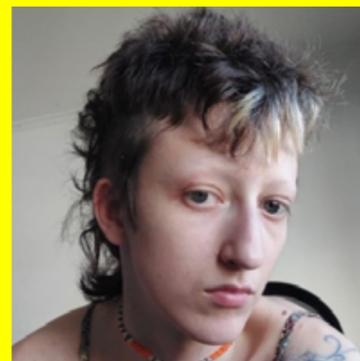
Carolina Esteves Vieira



[@buartfly](#)

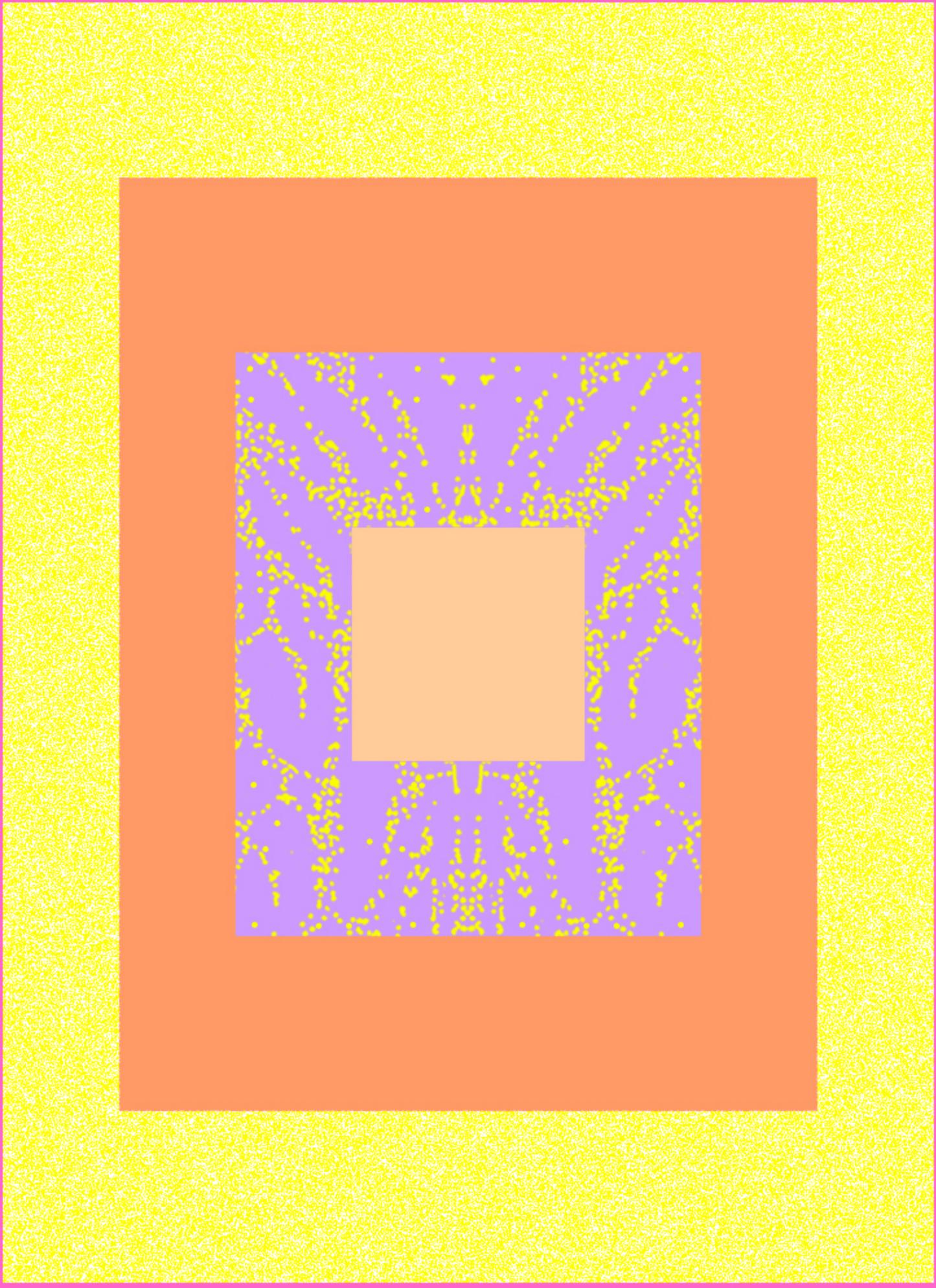
Artista Visual. Formanda no Bacharelado em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da UFRGS. Vive e trabalha entre Canoas e Porto Alegre RS. Bolsista de Iniciação Científica (PROBIC FAPERGS-UFRGS) com pesquisa em Internet Art. Trabalha principalmente nas linguagens do desenho e da imagem digital, em um processo de escavação das imagens que compõem o que chama de paisagens internas. Participou das exposições Ainda Presença (2022) e 2Rios (2023), online pela plataforma Verter.

Elae Eliaz



[@tinta.png](#)

Elaé Eliaz Dorneles (Porto Alegre/RS) é artista visual e tatuador. Seu trabalho reflete sobre a modificação corporal e a construção de identidades queer ao trazer diálogos entre figuras monstruosas e simbologias oníricas. Segue em graduação pela UFRGS, onde estuda bacharelado em Artes Visuais e é bolsista de iniciação científica (BIC-UFRGS) na pesquisa Imagem Movente: das ações com a câmera à instalação narrativa.



Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Instituto de Artes

Diretor

Raimundo José Barros Cruz

Vice-Diretora

Jéssica Becker

Departamento de Artes Visuais

Chefe

Daniela Kern

Chefe-substituta

Bruna Fetter

Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais

Coordenadora

Tetê Barachini

Coordenadora-substituta

Niura A. Legramante Ribeiro

Curadoria da exposição

Organização do catálogo

Elaine Tedesco

Marina Polidoro

Textos

Elaine Tedesco

Katia Prates

Leo Caobelli

Marina Polidoro

e artistas

Artistas

Adriana Granado

Ana Alice

Artur Cabral

Diego Mac

Estêvão da Fontoura & Joel Grigolo

Fernanda Görski

Guilherme Leon

Julia Garcia

Natalia Schul

Paola Zordan

Samy Sfoggia

Virginia Di Lauro

Capa e Projeto Gráfico

Laboratório de Imagem e Tecnologia (Lit-UFRGS)

Imagem da capa e Ensaio visual

Carolina Esteves Vieira

Elae Eliaz Dorneles

Diagramação

Elae Eliaz Dorneles

Capturas de Imagens

Carolina Esteves Vieira

Elae Eliaz Dorneles

Elaine Tedesco

© dos textos e imagens: dos autores.

© Esta edição de 2024 está licenciada sob uma Licença Creative Commons

Atribuição - Não Comercial - Compartilha Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0), os termos podem ser verificados aqui: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt_BR

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

N194 Não te fies: a vida como [não] a conhecemos / Elaine Tedesco, Marina Polidoro, organização e curadoria ; Elaine Tedesco, Katia Prates, Leo Caobelli, Marina Polidoro, textos. Dados eletrônicos [1 arquivo]. Dados eletrônicos [1 arquivo].
– Porto Alegre : UFRGS/IA, 2024.
126 f. : il., color.

Formato: pdf

Requisitos do sistema: Adobe Acrobat Reader

ISBN 9786559733040 [on-line]

1. Arte Contemporânea. 2. Arte e tecnologia. 3. Arte e internet.
I. Tedesco, Elaine. II. Polidoro, Marina, III. Prates, Katia, IV. Caobelli, Leo.

CDU 7.039

Biblioteca do Instituto de Artes da UFRGS

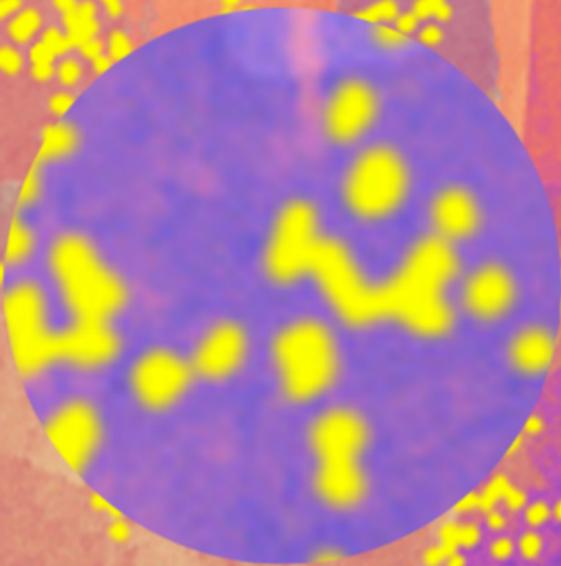


TheWrong
Biennale.

115
anos | INSTITUTO
DE ARTES
UFRGS



Exposição e catálogo foram realizados em 2023.
Este livro foi composto com as fontes Gemunu Libre e Rubik Dirt
e a publicação digital foi finalizada em fevereiro de 2024.



ISBN: 978-65-5973-304-0

CD



9 786559 733040