

Laboratório Interdisciplinar Interativo

Curriculum and Portfolio 2020

O **LabInter** – Laboratório Interdisciplinar Interativo – tem como objetivo o desenvolvimento de pesquisas acadêmicas, propostas artísticas, cursos e oficinas, intercâmbio de conhecimentos e propagação de metodologias, nas áreas de Arte, Ciência e Tecnologia. É um espaço de pesquisa e criação em projetos artísticos interativos, imersivos e colaborativos, realizados de modo interdisciplinar, voltados para a inovação e desenvolvimento tecnológico. Sua equipe está vinculada ao Grupo de pesquisa e criação: gpc.interArtec/CNP (líder Pra. Dra. Andreia Machado Oliveira), e suas linhas de pesquisa: Arte e Tecnologia; Arte, tecnologia, comunidade e práticas de colaboração; Imagem, Interdisciplinaridade e Interatividade.

Idealizado e fundado pela Profa. Dra. Andréia Machado Oliveira, desde 2011, o LabInter está composto por artistas, professores, pesquisadores, bolsistas de iniciação científica e de pós-graduação das áreas de artes visuais, design, música, arquitetura, cinema, engenharia da computação, ciência da computação e engenharia acústica. Os membros do LabInter participam integralmente dos projetos, desde sua concepção, elaboração, desenvolvimento e criação até sua apresentação, trabalhando de modo colaborativo e lúdico.

A equipe do LabInter tem realizado projetos em gamearte, aplicativo interativo, realidade aumentada, realidade mista, instalação interativa, videoinstalação, música visual, web arte, arte telemática e, recentemente, propostas para *fulldome* e projeções diversas, com obras expostas no planetário de Santa Maria; Buenos Aires; Montreal; Plymouth; e Durban/África do Sul. Para a execução de tais projetos, desenvolve-se programação em softwares livres interativos, como: Processing, Pure Data, TouchDesigner, etc, utilizando-se sensores diversificados.

Suas pesquisas têm sustentação teórica, principalmente, em Baruch Spinoza, Gilbert Simondon, Gilles Deleuze, Vilém Flusser, Antonio Negri, Michael Hardt, Jean-Luc Nancy, Bruno Latour, Roy Ascott, Lev Manovich, Oliver Grau, entre outros. Objetiva processos que promovam outras maneiras de se lidar com a informação e comunicação, novos deslocamentos perceptivos e outros modos de subjetivação em rede. Os resultados de seus projetos são apresentados em publicações acadêmicos ao longo dos anos, em eventos, conferências nacionais e internacionais, publicado em anais nacionais e internacionais (Durban, Manizales, Hong Kong, Dubai, Sydney, Istambul, Porto, Atlanta), em revistas acadêmicas Qualis, journals e livros.

O LabInter, além de ser um laboratório preocupado com a produção em arte e tecnologia, desde 2015, direciona-se para práticas de colaboração em experiências tecno-estéticas, buscando o desenvolvimento de projetos em redes de colaboração entre laboratórios de arte e tecnologia. Em 2015, o LabInter participou do desenvolvimento do projeto Rede LATI (Rede de Laboratórios de Arte, Tecnologia e Inovação), envolvendo os laboratórios de arte e tecnologia das IES UFSM, UFC, UFG, UFBA, UFPA, financiado pelo MinC e pela RNP, que resultou na realização de um vídeo, de um catálogo, de um relatório científico e de uma performance em telemática. Na UFSM, o projeto Rede LATI foi coordenado pela Profa. Dra. Andreia Machado Oliveira e realizado no LabInter.

Em 2016, o LabInter ampliou suas ações e se tornou um laboratório interinstitucional em rede, com a participação das IES: UFSM, coordenado pela Profa. Dra. Andréia Machado Oliveira e UNICAMP, coordenado pelo Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand. Nas duas IES (UFSM e UNICAMP), ambos docentes desenvolvem projetos de pesquisa acadêmica e artística, particularmente, desenvolvimento interfaces computacionais, sistemas interativos de arte e tecnologia, cursos a distância e presencial e oficinas com fins específicos. Ainda, além de pesquisadores acadêmicos, são artistas multimídia com experiência nas áreas de arte e tecnologia, subjetivação contemporânea, sistemas interativos, tecnologias criativas, desenvolvimento de interfaces, bem como em produção de projetos culturais e educacionais, envolvendo diversas instituições. Deste modo, o LabInter tem viabilizado projetos de pesquisa artística, científica, tecnológica e de inovação em arte, ciência e tecnologia, atuando nos âmbitos do ensino, da pesquisa e da extensão.

Podemos apontar como principais projetos do LabInter: Monumentos Virtuais (2019-atual), proposta para fulldome (UFSM e Durban University of Technology); Kame e Kairu (2018-atual), jogo digital colaborativo com a comunidade kaingang; Same Same but Different (2017-2018), instalação interativa, vídeo instalação e realidade aumentada (UFSM e Durban University of Technology); Cosmografias sonoras (2016), proposta para fulldome (Universidade Três de Fevereiro/Buenos Aires); Transhabitat (2016), instalação interativa que propõe a conexão entre ambientes do ciberespaço e do espaço físico; Intermitências zerodimensionais (2015), performance em rede telemática; Game Over (2015), gamearte em instalação interativa, produzido em ambiente virtual imersivo e interativo; Transcave (2015), instalação interativa que faz referência às topologias dos espaços habitados dos espaços físico e digital; Dialografias Sonoras (2015), instalação interativa que propõe diálogos gráfico-sonoros que se estabelecem de modo caótico; EntreMeios (2014), instalação interativa que explora o ato de habitar e de se mover entre meios distintos; AirCity: arte#ocupaSM (2012), instalação interativa que explora as possibilidades de elaboração de narrativas envolvendo o uso das mídias locativas; Into the Midst (2012), performance imersiva realizada em espaço fulldome (SAT/Montreal).

Com trabalhos artísticos em Arte, Ciência e Tecnologia, o LabInter almeja contribuir para a promoção do desenvolvimento artístico, científico e tecnológico no País, auxiliando na internacionalização de sua produção via parcerias com instituições estrangeiras.

PRINCIPAIS PUBLICAÇÕES

- 1. OLIVEIRA, Andréia Machado** Aspectos biológicos e afetivos em arte e tecnologia. PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais. , v.24, p.1 - 15, 2019.
- 2. OLIVEIRA, Andréia Machado; FONSECA, D. R.; SANTOS, N. C.; MINUZZI, R. F. B.** Editorial - Arte e Tecnologia. Contemporânea Revista do PPGART/UFSM. , v.2, p.1 - 1, 2019.
- 3. OLIVEIRA, Andréia Machado; MALLMANN, K.; PEREIRA, M. E. S.** PRÁTICA ARTÍSTICA EM COMUNIDADE INDÍGENA KAINGÁNG - POR UMA METODOLOGIA COLABORATIVA. Pós: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG. , v.9, p.129 - 147, 2019.
- 4. OLIVEIRA, Andreia Machado** A experiência da imagem em instalações interativas. Contemporânea - Revista do PPGART/UFSM. , v.1, p.4 - 10, 2018.
- 5. PALAZUELOS, F. R.; [Fonseca, Tania Mara Galli](#); OLIVEIRA, Andréia Machado** A Philosophical Perspective on Intuition as a Method within Artistic Process. STUDIES IN VISUAL ARTS AND COMMUNICATION. , v.5, p.1 - 11, 2018.
- 6. OLIVEIRA, Andréia Machado; [FONSECA, T. M. G.](#)** Corpo, Imanência e Arte. vazantes. , v.2, p.29 - 47, 2018.
- 7. MALLMANN, K.; SALES, J. S.; OLIVEIRA, Andréia Machado** DNA afetivo kamê e kanhru — Concepção de uma prática colaborativa em uma comunidade Kaingang. REBENTO: REVISTA DAS ARTES DO ESPETÁCULO. , v.9, p.298 - 320, 2018.
- 8. OLIVEIRA, Andréia Machado; PALAZUELOS, F. R.** Imagem como Objeto Tecno-estético em Arte e Tecnologia. INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO. , v.21, p.31 - 42, 2018.
- 9. COSTA, L. A.; OLIVEIRA, Andréia Machado** Imagem Técnica: Ontologia, Arte e Sociedade. INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO. , v.21, p.10 - 15, 2018.
- 10. OLIVEIRA, Andreia Machado** Informações entre Interfaces Híbridas de Imagens Técnicas. PORTO ARTE (UFRGS). , v.23, p.07 - 15, 2018.
- 11. OLIVEIRA, Andréia Machado** Information between hybrid interfaces of technical images. PORTO ARTE (UFRGS). , v.23, p.17 - 21, 2018.
- 12. OLIVEIRA, Andreia Machado** ARTE E COMUNIDADE: PRÁTICAS DE COLABORAÇÃO IMPLICADAS NO COMUM. Pós: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG. , v.7, p.42 - 60, 2017.
- 13. POHL, I. Z. R.; OLIVEIRA, Andreia Machado** Cartografia como uma experiência de em Artes Visuais. PARALELO 31. , v.1, p.28 - 38, 2017.
- 14. FREDRICH, V. E.; CAMARGO, M. M. S.; ALMEIDA, F. G.; OLIVEIRA, Andréia Machado** Experiências interativas com imagem, som e movimento gestual. EXPRESSÃO (SANTA MARIA). , v.02, p.31 - 37, 2017.
- 15. OLIVEIRA, Andréia Machado; PALAZUELOS, F. R.** INTERACTIVITY BETWEEN BODIES AND MILIEUS WITHIN TECHNO-AESTHETIC ART OBJECTS. PSICOLOGIA & SOCIEDADE (ONLINE). , v.29, p.1 - 11, 2017.
- 16. LEMOS, C. F.; OLIVEIRA, Andreia Machado** Mapeamento, Processo, Conexões: a cartografia como metodologia de pesquisa. PARALELO 31. , v.1, p.40 - 51, 2017.
- 17. PARABONI, M.; OLIVEIRA, Andreia Machado** A dissolução da paisagem: imagem, espaço e atmosfera na vídeo-instalação. Paralelo 31. , v.1, p.21 - 33, 2016.
- 18. OLIVEIRA, Andréia Machado; [Fonseca, Tania Mara Galli](#)** 'Diálogos sobre Arte e Tecnologia: uma abordagem sobre processos digitais interativos'. Actas de Diseño. , v.20, p.194 - 200, 2016.
- 19. GONCALVES, J.; OLIVEIRA, Andreia Machado** ESTUDO SOBRE PRÁTICAS EM EDUCAÇÃO MUSICAL INTERATIVA (EMI) APlicada ao ENSINO EM REDE. INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO. , v.19, p.94 - 108, 2016.
- 20. OLIVEIRA, Andreia Machado** Interatividade e subjetivação nos cruzamentos entre arte e tecnologia. Metamorfose - Arte, Ciência e Tecnologia. , v.1, p.5 - 24, 2016.
- 21. DAMBROS, D. D.; OLIVEIRA, Andreia Machado** Tecnologias da Informação e Comunicação e Educação Física: currículo, pesquisa e proposta pedagógica. Educação, Formação & Tecnologias. , v.9, p.16 - 28, 2016.

22. PALAZUELOS, F. R.; **OLIVEIRA, Andreia Machado** UMA EXPERIÊNCIA ÉTICO-ESTÉTICA NO MOVIMENTO SOCIAL DOS TRABALHADORES RURAIS. REVISTA EDUCAÇÃO, ARTES E INCLUSÃO. , v.12, p.79 - 96, 2016.

23. **OLIVEIRA, Andréia Machado**; KANNAN, H. A. R.; Fonseca, Tania Mara Galli A GRAVURA COMO OBJETO TECNO-ESTÉTICO. Revista Educação Gráfica. , v.1, p.181 - 195, 2015.

24. **OLIVEIRA, Andreia Machado** Corpo, Imagem, Meio: Uma Proposta Colaborativa em Ambiente Imersivo. Revista Eletrônica MAPA D2. , v.2, p.62 - 73, 2015.

25. SANTOS, N. C.; **OLIVEIRA, Andreia Machado** Editorial. Contemporânea - Revista do PPGART/UFSM. , v.1, p.7 - 7, 2015.

26. GONCALVES, J.; **OLIVEIRA, Andreia Machado** Educação musical interativa: propostas interdisciplinares para as tecnologias educacionais. Revista Digital do LAV. , v.8, p.103 - 127, 2015.

27. **OLIVEIRA, Andréia Machado**; PALAZUELOS, F. R.; BOESSIO, L. Locative Art and Interdisciplinary ICT: An experience with public school teachers in Brazil.. The International Journal of New Media, Technology and the Arts. , v.1, p.9 - 17, 2015.

28. **OLIVEIRA, Andréia Machado**; PALAZUELOS, F. R. O Uso de Dispositivos Móveis em Documentários Participativos nos Assentamentos do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra no Brasil. Art Research Journal. , v.2, p.141 - 152, 2015.

29. **OLIVEIRA, Andréia Machado** Potências de Agir Implicadas na Arte Interativa. Visualidades (UFG). , v.13, p.168 - 193, 2015.

30. GUERCHE, T. P.; **OLIVEIRA, Andreia Machado** A arte, o urbano e o social: um espaço de provocação. Palíndromo (Online). , v.6, p.64 - 78, 2014.

31. MOEHLECKE, Vilene; FONSECA, T. M. G.; **OLIVEIRA, Andréia Machado** Corpos que (se) Trabalham: relações éticas na construção de si e do coletivo. Educação e Realidade. , v.38, p.855 - 871, 2013.

32. NEUSCHARANK, A.; **OLIVEIRA, Andréia Machado** Entre a dobra e a desdobra: reflexões acerca do corpo e seus limiares. Artefactum (Rio de Janeiro). , v.1, p.1 - 8, 2013.

33. **OLIVEIRA, Andréia Machado**; Fonseca, Tania Mara Galli O Reencantamento Da Escola: um Paradigma Ético-Estético Na Educação. Revista Digital do LAV. , v.11, p.204 - 219, 2013.

34. **OLIVEIRA, Andréia Machado** Corpos Associados: a Arte e o ato de experienciar de acordo com Gilbert Simondon. Informática na Educação (Impresso). , v.15, p.101 - 114, 2012.

35. REIS, Susana; Schaf, Frederico; **OLIVEIRA, Andréia Machado**; GOMES, . F.; SOUZA, . S. O jogo I-AI3: um protótipo em desenvolvimento. RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação. , v.10, p.10 - 15, 2012.

36. REBOLLEDO, Felix; **OLIVEIRA, Andréia Machado** One with the Image-World: Remapping the Experiential Milieu of the Viewer. The International Journal of the Image. , v.1, p.1 - 8, 2012.

37. **OLIVEIRA, Andréia Machado**; ESCOSSIA, Liliana da Simondon, o meio de um pensamento processual. Informática na Educação (Online). , v.15, p.1 - 10, 2012.

38. **OLIVEIRA, Andréia Machado** A gênese da obra de arte: operações tecno-estéticas entre matéria e forma e seus elementos. ARTCIENCIA.COM. , v.14, p.1 - 12, 2011.

39. **OLIVEIRA, Andréia Machado** Do Ilusionismo à Paisagem-Simulacro. Concinnitas (Rio de Janeiro. Impresso). , v.2, p.167 - 183, 2011.

40. **OLIVEIRA, Andréia Machado**; REBOLLEDO, Felix The Associative Milieu: A Machinic Assemblage Between Artwork and Viewer. The International Journal of the Arts in Society. , v.5, p.217 - 224, 2011.

1. Palazuelos, Felix Rebolledo; OLIVEIRA, Andréia Machado Imagistic Projection as Relational Becoming In: Practices of Projection.1 ed.New York, NY: Oxford University Press, 2020, v.1, p. 263-282.
2. OLIVEIRA, Andréia Machado Escritas D'agua - Ensaio Visual In: Encontro Internacional Pure Print.1 ed.Porto Alegre: Marcavvisual, 2019, v.1, p. 35-40.
3. OLIVEIRA, Andréia Machado LATI - LABINTER/UFSM In: LATI - Rede de Laboratórios de Arte, Tecnologia e Inovação (2016).1 ed.GOIÂNIA: MediaLab - UFC, 2019, v.1, p. 28-70.
4. MALLMANN, K.; OLIVEIRA, Andréia Machado; GOTTLIEB, B.; BALDUINO, E.; LIMA, G.; HILDEBRAND, H. R.; SALES, J. S. Modos de criação e compartilhamentos: jogo colaborativo em comunidade Kaingáng In: Estética do jogo: arte, mecânica e narrativa.1 ed.São Paulo: COD3S, 2019, v.1, p. 45-53.
5. LINCK, J. O.; OLIVEIRA, Andréia Machado Narrativas digitais na educação: relações e agenciamentos a partir de dispositivos móveis In: Tecnologias educacionais em rede : produtos e práticas inovadoras.1 ed.Santa Maria: FACOS/UFSM, 2019, v.1, p. 17-34.
6. SANTOS, N. C.; OLIVEIRA, Andréia Machado Apresentação In: PPGART 2007-2017: histórico e percurso.1 ed.Santa Maria: Editora do PPGART, 2018, v.1, p. 07-10.
7. SANTOS, N. C.; OLIVEIRA, Andréia Machado; DOKHORN, G.; GRASSI, L. C.; MOMBELI, N.; BORBA, M.; TREULIEB, L.; DONADUZZI, C.; PARABONI, M. Arte, Cinema e Audiovisual: Cenário de Santa Maria para um Curso de Graduação na Área In: Arte, Cinema e Audiovisual.1 ed.Santa Maria: Editora PPGART, 2018, v.1, p. 175-191.
8. OLIVEIRA, Andréia Machado LABINTER: PESQUISA E CRIAÇÃO EM ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA In: PPGART 2007-2017: histórico e percurso.1 ed.Santa Maria: Editora do PPAGRT, 2018, v.1, p. 131-142.
9. LINCK, J. O.; OLIVEIRA, Andreia Machado Apresentação In: Hiperlinks da ciberliteratura.1 ed.Rio de Janeiro: Mares, 2017, v.1, p. 9-14.
10. DUARTE, F.; OLIVEIRA, Andreia Machado CINEMA, EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO In: Tecnologias educacionais em rede : produtos e práticas inovadoras.1 ed.Santa Maria: pE.com UFSM, 2017, v.1, p. 139-154.
11. GONCALVES, J.; OLIVEIRA, Andreia Machado EDUCAÇÃO MUSICAL INTERATIVA (EMI) E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS APLICADAS AO ENSINO DE MÚSICA In: Tecnologias educacionais em rede : produtos e práticas inovadoras.1 ed.Santa Maria: pE.com UFSM, 2017, v.1, p. 181-202.
12. OLIVEIRA, Andreia Machado; [Hermes Renato Hildebrand Ignício - modos operacionais dinamizando o processo criativo](#) In: [Ignício.1 ed.Goiânia: Gráfica UFG, 2017, v.1, p. 171-190.](#)
13. LINCK, J. O.; OLIVEIRA, Andreia Machado NARRATIVAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: RELAÇÕES E AGENCIAMENTOS A PARTIR DE DISPOSITIVOS MÓVEIS In: Hiperlinks da ciberliteratura.1 ed.Rio de Janeiro: Mares, 2017, v.1, p. 15-43.
14. OLIVEIRA, Andreia Machado TECNOLOGIAS DE PROJEÇÃO E SUAS MÚLTIPLAS SUPERFÍCIES DE INTERAÇÃO In: Conexões do Design com Arte, Ciência e Tecnologia: Projeções Ativistas.1 ed.Santa Maria: Editora do PPGART, 2017, v.1, p. 43-53.
15. RADAELLI, M.; OLIVEIRA, Andreia Machado TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS EM REDE, INOVAÇÃO E DEMOCRATIZAÇÃO: DESAFIOS PARA A ESCOLA PÚBLICA In: Tecnologias educacionais em rede : produtos e práticas inovadoras.1 ed.Santa Maria: pE.com UFSM, 2017, v.1, p. 219-234.
16. OLIVEIRA, Andreia Machado; PALAZUELOS, F. R. The Image as a Process of Invention within Artistic Research In: The Dark Precursor: Deleuze and Artistic Research - Volume II The Dark Precursor in Image, Space, and Politics.1 ed.Leuven (Belgium): Leuven University Press, 2017, v.II, p. 395-400.
17. OLIVEIRA, Andreia Machado; [Fonseca, Tania Mara Galli; MOEHLECKE, Vilene](#) [Corpos que \(se\) trabalham: relações éticas na construção de si e do coletivo](#) In: [Clínicas do Trabalho e Paradigma Estética.1 ed.Porto Alegre: UFGS, 2016, v.1, p. 113-128.](#)

18. OLIVEIRA, Andreia Machado Incorporações Tecnológicas em Sistemas Inventivos In: Hiperorgânicos. Ressonâncias. Arte, Hibridação e Biotelemática..1 ed.Rio de Janeiro: Rio Books, 2016, v.1, p. 74-89.

19. OLIVEIRA, Andreia Machado Rinocerontes Tecnológicos no Percurso da Gravura In: Rhinocerus: Gravura, Palavra, Imaginário.1 ed.Porto Alegre: Libretos, 2016, v.1, p. 142-153.

20. SANTOS, N. C.; CARVALHO, A. M. A.; RAMOS, P. V.; OLIVEIRA, Andreia Machado Apresentação In: Compartilhamentos na Arte: redes e conexões.1 ed.Santa Maria: FACOS, 2015, v.1, p. 7-7.

21. OLIVEIRA, Andréia Machado Aproximações entre Arte e Tecnologias de Informação e Comunicação a partir de paradigma ético-estético na Educação In: Educação e Comunicação para os Direitos Humanos.1 ed.Ijuí: Coleção Direitos Humanos e Democracia - Editora Unijuí., 2015, v.1, p. 1-250.

22. OLIVEIRA, Andréia Machado; OUTROS, Conversa com Andréia Oliveira In: Arte-Ciência-Tecnologia: o sistema da arte em perspectiva.1 ed.Silveira Martins: Lab Piloto, 2014, v.1, p. 170-183.

23. OLIVEIRA, Andréia Machado; PALAZUELOS, F. R.Produção de Documentários com Dispositivos Móveis: dois projetos em comunidades do Brasil In: Avanca / Cinema 2014.1 ed.Avanca: Cine Clube de Avanca, 2014, v.1, p. 1272-1276.

24. OLIVEIRA, Andreia Machado; ROSA, R. Apresentação In: Tic aplicadas à educação: usos, apropriações e convergências.1 ed.Santa Maria: FACOS, 2013, v.1, p. 7-10.

25. GUTIERREZ, F. L. G.; OLIVEIRA, Andreia Machado; GOMES, M. T. S. Apresentação In: Tecnología, Cultura y Sociedad en el contexto latinoamericano.1 ed.Medellin: Fondo Editorial del ITM, 2013, v.1, p. 1-3.

26. OLIVEIRA, Andréia Machado; BRAGA, A. F. O uso de jogos educativos digitais no processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira In: Tic aplicadas à educação: usos, apropriações e convergências.1 ed.Santa Maria: FACOS, 2013, v.1, p. 377-398.

27. OLIVEIRA, Andréia Machado; REBOLLEDO, F. (Re)construções urbanas a partir de uma filosofia das máquinas In: Tecnología, Cultura y Sociedad en el contexto latinoamericano.1 ed.Medellin: Fondo Editorial del ITM, 2013, v.1, p. 19-31.

28. [FONSECA, T. M. G.; AMADOR, F. S.; OLIVEIRA, Andréia Machado Imagem e Literalidade - o figural do mundo In: Imagens no Pesquisador: Experimentações.1 ed.Porto Alegre: Dom Quixote, 2011, v.1, p. 73-9](#)

PRINCIPAIS EXPOSIÇÕES

1. OLIVEIRA, Andréia Machado; Outros Artistas . Desterritórios do corpo - Exposição coletiva Mostra Online do CAL. 2020. Vídeo.
2. OLIVEIRA, Andréia Machado; ALMEIDA, B. ; SANTOS, C. ; BENTO, C. ; ALMEIDA, F. ; CARVALHO, J. L. ; FERREIRA, J. ; ALVIM, L. A. T. ; CAMARGO, M. M. S. ; FARIA, N. ; FREDRICH, V. E. ; SANTANA, W. S. ; SZAFIR, M. ; ZINDELA, L. ; SINGH, N. ; SEEDAT, T. . Shared Virtual Monuments (Vídeo fulldome) - DIGIFEST 2019 - Art and Design Digital Festival, Durban, South Africa. 2019. Vídeo.
3. OLIVEIRA, Andréia Machado. Itin(errâncias) - vídeo projeção de Andréia Oliveira, com colaboração na produção de áudio de Luiz Augusto Alvim, na mostra coletiva Mostra Itinerante Rutas/Rotas do II Simpósio Internacional de Pesquisa em Arte: Migранdo, Intervindo - Produção artística do Projeto de pesquisa AIR. 2019. Vídeo.
4. OLIVEIRA, Andréia Machado; ALMEIDA, B. ; SANTOS, C. ; BENTO, C. ; ALMEIDA, F. ; CARVALHO, J. ; ALVIM, L. A. T. ; CAMARGO, M. M. S. ; FARIA, N. ; SANTANA, W. S. . 'Monumentos Virtuais' apresentado no evento internacional Conciertos de Música Visual en Fulldome - UVM 2019, no Planetário Galileo Galilei, no Festival Noviembre Electrónico 2019.; e no evento internacional EFEMERA 2019 no Planetário UFSM.. 2019. Vídeo.
5. CAMARGO, M. M. S. ; OLIVEIRA, Andréia Machado . ?Efemera?, curadoria exibição fulldome internacional na Mostra Labinter 2019 ? Arte-Memória-Tecnologia. 2019. Outra.
6. OLIVEIRA, Andréia Machado. Inconsistências do gesto - Curadoria Exposição Individual. 2019. Instalação.
7. OLIVEIRA, Andréia Machado; Outros Artistas . Same Same but Different no evento Internacional ISEA Durban 2018. 2018. Instalação.
8. OLIVEIRA, Andréia Machado. Escritas Dágua - Exposição Convergência de Águas - Exposição coletiva - Encontro Internacional Pure Print. 2018. Instalação.
9. OLIVEIRA, Andréia Machado; MALLMANN, K. . Arte. Colaboração. Tecnologia - Curadoria Coletiva Exposição coletiva realizada Sala Cláudio Carriconde na Universidade Federal de Santa Maria. 2018. Instalação.
10. OLIVEIRA, Andréia Machado. Mutações Corporais - Curadoria Exposição Individual Vanessa Fredrich. 2018. Instalação.
11. OLIVEIRA, Andreia Machado; MONTIBELLER, A. ; PEREIRA, B. ; NASCIMENTO, E. . Dialografias Sonoras. 2017. Instalação.
12. OLIVEIRA, Andreia Machado; Outros Artistas . Séries Avessos- Exposição Artes Visuais, Pesquisas e Sensibilidades. 2017. Gravura.
13. OLIVEIRA, Andreia Machado; LEMOS, C. F. ; NASCIMENTO, E. ; ALMEIDA, F. G. ; POHL, I. Z. R. ; CAMARGO, M. M. S. ; AZEVEDO, A. ; FREDRICH, V. E. ; QUERUBINI, A. . . . a permanência do gesto... - Festival de Projetos Interativos - Evento Design + 2017: natureza, cultura e sociedade. 2017. Programação Visual.
14. OLIVEIRA, Andreia Machado; MONTIBELLER, A. ; FIGUEIRO, C. ; NASCIMENTO, E. ; ALMEIDA, F. G. ; CAMARGO, M. M. S. ; PARABONI, M. . COSMOGRAFIA - Proposta Fulldome apresentada no evento Balance Unbalance/Plymouth; I Encontro Internacional de Artes Visuais e suas I/Mediações/Santa Maria; Noviembre Electrónico/Buenos Aires; Arte.Topologia.Tecnologia/Santa Maria.. 2017. Animação.
15. OLIVEIRA, Andreia Machado. Impermanência - Vídeo-performance que participou das exposições coletivas: Arte + Pesquisa na Universidade Federal de Santa Maria; DIGIFEST 2017 na Durban University of Technology; e FRESTA 2017 na Universidade Federal de Rio Grande.. 2017. Vídeo.

16. OLIVEIRA, Andreia Machado. Desterritórios do Corpo - Exposição coletiva Frontera/Fronteira - Referências Cruzadas. 2017. Vídeo.
17. OLIVEIRA, Andréia Machado. Arte.Deslocamento.Tecnologia - LabInter 2017 - Exposição coletiva. 2017. Instalação.
18. OLIVEIRA, Andreia Machado; MONTIBELLER, A. ; FIGUEIRO, C. ; NASCIMENTO, E. ; ALMEIDA, F. G. ; CAMARGO, M. M. S. ; PARABONI, M. . Cosmografia#2 - Mostra Fulldome Evento D+. 2016. Animação.
19. OLIVEIRA, Andreia Machado. Transhabitat: topologias transoceânicas em arte e tecnologia - Exposição Individual de Matheus Moreno. 2016. Outra.
20. OLIVEIRA, Andreia Machado; Outros Artistas . S/Título - UM OLHAR DE BERLIM SOBRE A ARTE IMPRESSA EM PORTO ALEGRE (1960 A 2015). 2016. Gravura.
21. OLIVEIRA, Andreia Machado. Terra - Exposição Individual de Muriel Paraboni. 2016. Vídeo.
22. OLIVEIRA, Andreia Machado; NASCIMENTO, E. ; ALMEIDA, F. G. ; CAMARGO, M. M. S. ; PARABONI, M. ; FIGUEIRO, C. . Cosmografia#2 - Harddiskmuseum. 2016. Animação.
23. OLIVEIRA, Andreia Machado. andarSEMovimento - Trânsitos (Des) Identitários. 2016. Vídeo.
24. OLIVEIRA, Andreia Machado; Outros Artistas . Incorporações - Bici-Atletas Voadoras. 2016. Fotografia.
25. OLIVEIRA, Andreia Machado. Arte.Tecnologia.Topologia - LabInter 2016. 2016. Outra.
26. OLIVEIRA, Andreia Machado. Dialografias Sonoras #2 - Exposição Arte.Tecnologia.Topologia - LabInter 2016. 2016. Computação Gráfica.
27. OLIVEIRA, Andréia Machado; Outros Artistas . Avessos. 2015. Gravura.
28. OLIVEIRA, Andréia Machado; NASCIMENTO, E. ; ALMEIDA, F. G. ; CAMARGO, M. M. S. ; PARENTE, C. ; GRILLO, V. ; FIGUEIRO, C. ; ROCHA, C. ; BAPTISTA, A. . Intermitências zerodimensionais - Hiperorgânicos. 2015. Performance.
29. OLIVEIRA, Andréia Machado; ALMEIDA, F. G. ; MONTIBELLER, A. ; CAMARGO, M. M. S. ; FIGUEIRO, C. ; BAPTISTA, A. ; GRILLO, V. . Intermitências zerodimensionais - Telepresença Rede LATI. 2015. Performance.
30. OLIVEIRA, Andreia Machado; MONTIBELLER, A. ; PEREIRA, B. ; NASCIMENTO, E. . Dialografias Sonoras - Arte. Tecnologia.Interatividade. 2015. Instalação.
31. OLIVEIRA, Andreia Machado; CAMARGO, M. M. S. ; CICHELO, M. ; NASCIMENTO, E. ; ALMEIDA, F. G. . Entre Meios - Arte.Tecnologia.Interatividade. 2015. Instalação.
32. OLIVEIRA, Andreia Machado; CAMARGO, M. M. S. ; CICHELO, M. ; ALMEIDA, F. G. ; NASCIMENTO, E. . Entre Meios - FACTORS 2.0. 2015. Instalação.
33. OLIVEIRA, Andreia Machado. _ Exposição _ Laboratórios de Arte e Tecnologia _ PPGART/UFSM. 2015. Diversas.
34. OLIVEIRA, Andreia Machado; MONTIBELLER, A. ; NASCIMENTO, E. ; PEREIRA, B. . Dialografias Sonoras - Laboratórios de Arte e Tecnologia. 2015. Instalação.
35. OLIVEIRA, Andreia Machado. Arte.Tecnologia.Interatividade - LabInter 2015. 2015. Diversas.
36. OLIVEIRA, Andreia Machado. Múltiplas Gravuras. 2015. Gravura.
37. OLIVEIRA, Andreia Machado; Outros Artistas . EntreMeios - OpenLab CAC.4 Computer Art Congress and Hiperorgânicos 5. 2014. Instalação.
38. CORRÊA, Helga ; OLIVEIRA, Andreia Machado ; Outros Artistas . Grabados Hoy?. 2014. Gravura.
39. Oliveira, A.; COSTA, Julio Caetano ; Outros Artistas . Falling Columns. 2013. Vídeo.

40. SANTOS, N. C. ; OLIVEIRA, Andréia Machado ; BIANCALANA, G. . Exposição dos Mestres 2013 em Artes Visuais. 2013. Programação Visual.

41. OLIVEIRA, Andréia Machado; Outros Artistas . Mostra 50 anos. 2013. Fotografia.

42. OLIVEIRA, Andréia Machado; HILDEBRAND, Hermes Renato ; PAZ, Daniel . aircity: arte#ocupa 2013. 2013. Instalação.

43. Oliveira, Andréia; COSTA, Julio Caetano . Falling Columns. 2012. Fotografia.

44. OLIVEIRA, Andréia Machado; Outros Artistas . andareSEMovimento. 2012. Vídeo.

45. HILDEBRAND, Hermes Renato ; OLIVEIRA, Andréia Machado ; PAZ, Daniel ; FOGLIA, Efrain . air city: arte#ocupaSM. 2012. Instalação.

46. OLIVEIRA, Andréia Machado. Habitar-se-em-Hábitos-de-Habitar-se - Exposição Helena Kanaan. 2012. Instalação.

47. Oliveira, Andréia; ARTISTAS, D. . Into the Mist. 2012. Vídeo.

48. OLIVEIRA, Andréia Machado. Ora Bolas! - Exposição de Elcio Rossini. 2012. Performance.

49. OLIVEIRA, Andréia Machado; Outros Artistas . andareSEMovimento. 2012. Vídeo.

50. OLIVEIRA, Andréia Machado; Outros Artistas . 456789. 2012. Fotografia.

51. OLIVEIRA, Andréia Machado; Outros Artistas . 123. 2012. Fotografia.

52. OLIVEIRA, Andréia Machado; Outros Artistas . Das Belas Artes às Artes Visuais - Exposição Coletiva. 2011. Fotografia.

53. OLIVEIRA, Andréia Machado; Outros Artistas . Virada Cultura - Exposição Coletiva. 2011. Vídeo.

54. OLIVEIRA, Andréia Machado; Outros Artistas . The Mist. 2011. Outra.

PRINCIPAIS PROJETOS DESENVOLVIDOS

(2012 - atual)

DNA AFETIVO KAMÊ KANHRU (2016 - atual)

Prática artística colaborativa em comunidade que busca ativar a cultura dos povos originários kaingáng

Andreia Machado Oliveira, Kalinka Lorenci Mallmann, Joceli Sirai Sales, Bruno Gottlieb, Vicent Solar, Hermes Renato Hildebrand

O projeto DNA Afetivo Kamê e Kanhru (2016-2020) é uma prática transdisciplinar inicialmente entre a artista Kalinka Mallmann e o professor de história Joceli Sirai Sales, que acontece de modo colaborativo com a comunidade kaingáng Terra do Indígena do Guarita km10, localizada no noroeste do estado do Rio Grande do Sul e a comunidade kaingáng de Santa Maria. O projeto também conta com a parceria do LabInter (UFSM,) Prograd (UFSM), Pre/Observatório dos Direitos Humanos/Fiex (UFSM), PRPGP (UFSM).

As práticas propostas em comunidade do projeto DNA A.K.K visam ativar as marcas exôgamicas (kamê e kanhru) que dividem a sociedade kaingáng, por meio de ações em arte que utilizam-se das tecnologias emergentes. As ações do projeto DNA A.K.K partem da concepção de laboratórios experimentais de criação audiovisual no território da aldeia, que ativem as questões locais e permitam uma colaboração efetiva da comunidade no projeto em geral. Por meio desses encontros, diversas foram as ações. Foi desenvolvido um mapeamento afetivo que localiza as famílias kamê e as famílias kanhru, residentes na aldeia Terra do Guarita, além de um jogo para Android baseado no mito kaingáng das metades, que encontra-se em processo de finalização e estará disponível no Google Play.

As ações do projeto acontecem semestralmente, por meio de encontros nas escolas indígenas kaingáng Gormecindo Jete Tenh Ribeiro e Augusto Ope Da Silva, envolvendo diretores, professores, lideranças e a comunidade em geral. Acreditamos que a continuidade se torna um dos principais elementos para que uma prática em comunidade seja efetiva. Desse modo, os encontros e as oficinas propostas se apresentam como estratégia de aproximação, de desenvolvimento do coletivo, de debater e gerar o comum.

O jogo colaborativo para Android está sendo elaborado sob os mitos de criação da cultura kaingáng. As crianças das escolas indígenas estão empenhadas nessa construção desde o ano de 2016. Elas colaboram desenhando personagens, conversando sobre sua rotina e hábitos, como a coleta de frutas e a pesca. Sempre que uma nova etapa do jogo se finaliza, os bolsistas retornam às escolas para mostrar e interagir com os alunos. Toda significação cultural kaingáng vem a direcionar o desenvolvimento do jogo: através da ambientação do cenário, do modelo dos personagens e das interfaces visuais. O objetivo principal é dialogar com as crianças por meio da sua própria cultura.



Imagens de arquivo do projeto DNA AKK

MONUMENTOS VIRTUAIS (2019)

Projeto colaborativo para projeção fulldome entre LabInter/UFSM/Brasil, Lab de Arte e Ciência/DUT/África do Sul e #IR/UFC/Brasil.

Andreia Machado Oliveira, Barbara Almeida, Camila Santos, Calixto Bento, Evaristo do Nascimento, Fabio Almeida, Jonas Louzada de Carvalho, Jonathan Ferreira, Luiz Augusto Turella Ferraz Alvim, Matheus Moreno dos Santos Camargo, Natália Faria, Vanessa Fredrich, William Sena Santana. #IR/UFC/Brasil - Milena Szafir. ATL/DUT/África del Sur - Luyanda Zindela, Niresh Singh, Tasneem Seedat.

Monumentos Virtuais é um projeto fulldome interdisciplinar e colaborativo entre a Universidade Federal de Santa Maria (Labinter), Durban University of Technology (29by31 laboratório) e Universidade Federal do Ceará (# ir!). Realizado em colaboração com o planetário da Universidade Federal de Santa Maria, a Galeria de Arte de Durban / Museu e o Planetário de Fortaleza. O projeto gira em torno da criação de um diálogo cultural e de intercâmbio entre as três cidades (Santa Maria, Fortaleza e Durban), tendo o objetivo de transformar os planetários em locais de reflexão sobre as estruturas invisíveis que dão as características de cada cidade e que não necessariamente precisam ser edifícios. Tirando assim, a visão de centralização dos espaços culturais criando espaços imersivos dentro dos planetários, onde figuras, eventos, herança, costumes e símbolos sejam deslocados do cotidiano.



Projeção em *Fulldome* no Planetário da UFSM (Santa Maria) do trabalho Monumentos Virtuais - 2019



Imagen do projeto Monumentos Virtuais na Durban University of Technology. 2019

Na produção audiovisual do trabalho Monumentos Virtuais o desenho sonoro foi realizado para o espaço imersivo do planetário utilizando uma DAW (Digital Audio Workstation). O mote da obra foi explorado sonoramente com ferramentas de espacialização sonora, diversas gravações e sintetizadores, compondo uma abordagem híbrida e dinâmica de composição, realizada pelo bolsista Augusto Alvim. A partir dessa ideia foram realizados experimentos no Planetário de Santa Maria, para entender como a imagem produzida no computador se modifica no domo do planetário e como a posição do espectador e obra altera totalmente a ideia produzida no computador. As imagens animadas e em vídeo foram editadas no software After Effects por Bárbara Almeida e Matheus Camargo.

Durante esse período ocorreu o II Encontro de Pesquisa “Propostas Artísticas para Fulldome” que contou com a colaboração da Profa. Dra. Milena Szafir da UFC e do Ms. Luyanda Zindela de Durban University of Technology.

Além das projeções feitas no Planetário de Santa Maria, a equipe da África do Sul fez experimentos de projeção em 360 graus na Durban University of Technology.

A obra Monumentos Virtuais foi convidada para participar do Digital Arts & Design Festival 2019 - DUT Digifest em Durban, África do Sul, em setembro 2019.

Todo o período que envolveu o processo de produção do projeto, o planetário da UFSM disponibilizou o espaço para testes durante a pesquisa. Após a finalização, o trabalho final fez parte da Mostra Internacional de Exibição Audiovisual Fulldome E.F.E.M.E.R.A. 2019 - Arte - Memória - Tecnologia, com a obra “Monumentos Virtuais”.

O trabalho Monumentos Virtuais também foi convidado para participar no evento Conciertos de Música Visual en Fulldome – UVM 2019 realizado no Planetário Galileu Galilei, no âmbito do Festival Noviembre Electrónico, nos dias 21 a 28 de novembro de 2019. Buenos Aires, Argentina, organizado por Ricardo Dal Farra, diretor do Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIARTE) da Universidad Nacional de Tres de Febrero.

Ainda, o trabalho Monumentos Virtuais foi convidado para participar no evento no CAMPUS OPEN MAPPING V.1. na Biblioteca Central da UFSM, no dia 13 de dezembro de 2019.

Same, Same, but Different (2018)

Projeto de colaboração transdisciplinar entre o LabInter/UFSM/Brasil e Laboratório de Arte e Ciência/DUT/África do Sul.

Andreia Oliveira, Ashleigh Ruiters, Cassio Lemos, Dikeledi Maponya, Eduardo Custodio, Evaristo Nascimento, Fabio Almeida, Fanie Ndlovu, Indira Richeter, Luyanda Zindela, Reddy Bambi, Sarah Kieswester, Tasneem Seedat, Timothy Adeliyi

Este projeto reúne pessoas de Artes Visuais, Engenharia, Ciência da Computação e Vídeo para criar uma arte eletrônica interativa. Nossa primeiro momento de trabalho foi em novembro de 2017 no evento Digifest 2017. Posteriormente, continuamos a desenvolver nosso projeto por meio de encontros a distância. O tema é explorado através da produção colaborativa de uma instalação de arte eletrônica participativa que usa a água como uma metáfora para o acesso à largura de banda da Internet e a informação como uma representação visível dos dados primários e secundários.

Nosso projeto de instalação de arte eletrônica interativa busca ativar o espaço do porão recém-renovado da Biblioteca do Campus da Cidade da Universidade de Tecnologia de Durban. Este espaço escolhido simbolicamente se liga ao nosso projeto porque as bibliotecas são tradicionalmente vistas como uma fonte de informação livre e aberta que todos podem acessar. A ativação do espaço de subsolo da biblioteca é significativa porque aponta para a noção de biblioteca como um poço do qual todos podem extrair a água do conhecimento e da informação para se tornar um participante informado na democracia. O projeto também procura comentar sobre a disponibilidade de largura de banda e acesso à informação por parte dos estudantes e como as circunstâncias socioeconômicas podem afetar esse acesso.

Instalamos o trabalho em duas salas, a primeira sala contem uma instalação interativa onde os efeitos de água LED são projetados nas paredes. Na segunda sala há uma instalação de vídeo apresentando depoimentos e exibições de dados de Moçambique, Brasil e RSA. Além disso, temos códigos QR para que os participantes possam se conectar ao site do projeto.

Same, Same, But a Different visa reforçar uma iniciativa de colaboração interdisciplinar ao longo de um eixo Sul-Sul entre a RSA e o Brasil, à luz dos dois países enfrentando desafios artísticos, culturais e socioeconômicos semelhantes.



Imagens de arquivo do projeto *Same, Same, But a Different*. 2018

AMBULAÇÕES (2017)

Instalação interativa que explora aspectos corporais de equilíbrio/desequilíbrio.

Andréia Machado Oliveira, Evaristo José do Nascimento, Fabio Gomes de Almeida, Cássio Lemos e Indira Zuhaira Richter.

“Ambulações” consiste em uma instalação interativa que problematiza o ato de ambular ao explorar aspectos corporais de equilíbrio/desequilíbrio, precisão/aleatoriedade, proximidade/afastamento. A partir de deslocamentos entre o espaço físico e o digital, o corpo ambula e expande sua experiência perceptiva em relação ao meio no qual se encontra. De tal modo, a imagem projetada do corpo não o representa, todavia o presentifica na ação cotidiana e simples de ambular.

Em “Ambulações” o interator encontra-se frente a um túnel virtual e uma passarela física. Ao caminhar equilibrando-se em direção ao túnel, aproxima-se ao final do mesmo, na projeção. Esse movimento é mapeado através de uma câmera infravermelho que captura a distância do interator, em conjunto com um microcontrolador com um sensor ultrassônico acoplado. Toda a interação no ambiente virtual é feita sem nenhum tipo de joystick ou semelhante, apenas através da caminhada e do mapeamento através dos sensores. Existe também som emitido que varia de acordo com a distância percorrida pela pessoa interagindo na instalação. A obra foi exposta na mostra de arte computacional do Immersphere, o Festival Internacional Fulldome de Brasília, no planetário de Brasília, em novembro de 2017.

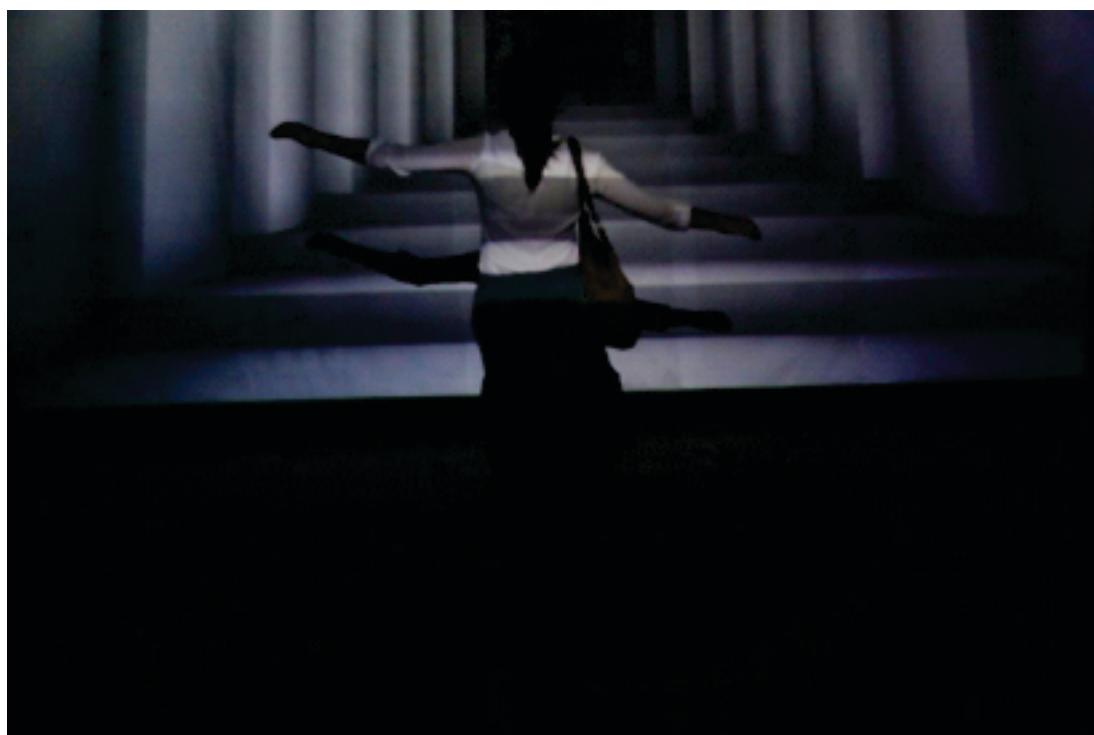


Imagen de público interagindo com a obra. 2017

... a permanência do gesto... (2017)

Instalação Interativa que explora a sustentabilidade do gesto em sua permanecia por determinado tempo.

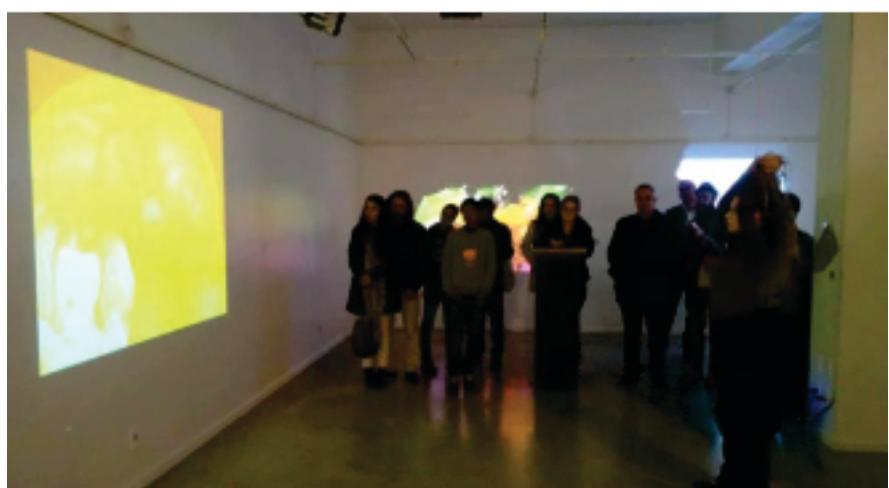
LabInter - Andréia Oliveira, Cássio Lemos, Evaristo do Nascimento, Fabio Almeida, Indira Zuhaira, Matheus Moreno, Tideh Azevedo, Vanessa E. Fredrich. Andressa Querubini.

Colaboração: Juliano Esmanioto Barin, Mônica Voss.

“Ao transpor meios distintos (do analógico ao digital), buscamos "... a permanência do gesto..." registrada na tradição pictórica de modo duradouro e, por outro lado, na produção digital contemporânea de modo efêmero. Nesse sentido, pensamos a sustentabilidade do gesto em sua permanecia por determinado tempo, longo ou curto prazo, e as maneiras de seu registro e rastros, suas visibilidades e invisibilidades.

Esta proposta decorre dos estudos e experimentos com uma câmera termográfica de sensor infravermelho (Flir SC300), um software programado em ambiente Processing e um gerenciador de webcams virtuais resultaram em um espaço para interação. A câmera termográfica possibilita a visualização de elementos invisíveis a olho nu, através do registro de zonas de temperatura. Com captação da imagem da câmera utilizando seu software específico (Flirtools), e com a imagem sendo capturada em tempo real, foi criada uma câmera virtual para que o ambiente Procesing1 pudesse receber a imagem para ser processada. Após captada a imagem, foram aplicados os efeitos estéticos de vestígio, constância, preservação do tempo.

Permanência do Gesto foi uma experiência com performer em instalação interativa, com o corpo capturado pela imagem de sensor infravermelho, e todo o efeito que o atraso, a máscara do Processing faziam na imagem e ao mesmo tempo, modificavam as ações corporais. Várias pessoas experimentaram suas movimentações, fazendo poses e os mais diversos movimentos ao brincarem com suas roupas, com os óculos, com o movimento da cabeça. Pessoas saem e entram nesta brincadeira e a imagem dos que já experimentaram a instalação permanece na tela e interfere ou, apenas permanece na experiência de outra pessoa que ocupa o espaço da instalação. O diálogo entre a imagem, que permaneceu na tela, com a interação do público que visitava a exposição, e a interação das imagens de diversas pessoas resultou em imagens múltiplas.



Imagens da instalação ...a permanência do gesto... 2017

Cosmografia (2015 - 2016)

Proposta para projeção fulldome que participou do Taller Fulldome UVM 2015/2016 - Argentina

Andreia Oliveira, Alexandre Montibeller, Cristiano Figueiró, Evaristo do Nascimento, Fabio de Almeida, Matheus Moreno, Muriel Paraboni

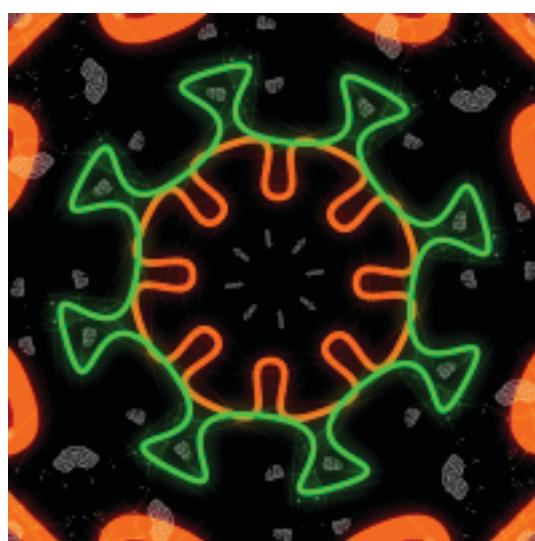
«Cosmografias» é uma proposta audiovisual imersiva para formato fulldome. Propõe a construção de topologias abertas a partir de grafismos sonoros gerados no cosmos. Ao iniciarmos com imagens de topologias em movimento, buscamos ativar certos imaginários que pertencem ao mundo celestial, ligando constelações a linhas que se intensificam em movimentos caleidoscópicos. Esta proposta audiovisual imersiva visa explorar possibilidades de produção e criação para formato fulldome.

Utilizamos o software Adobe After Effects para construção das animações. O trabalho foi desenvolvido empregando técnicas de motions, glitch art e efeitos em três dimensões com objetivo de uma maior imersão audiovisual do espectador no ambiente.

Esta proposta foi desenvolvida pelo LabInter como parte do projeto Taller Fulldome UVM 2015/2016 - Understanding Visual Music, organizado pelo Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero - CEIArtE/UNTREF e Planetário Galileo Galilei da cidade de Buenos Aires. Participou dos eventos: EFEMERA 2016 – Santa Maria/Brasil; IMMERSPHERE Festival 2017 - Brasília/Brasil; e Balance – Unbalance – Plymouth/UK

Link de visualização de vídeos online (youtube, vimeo ou vvideo);

https://vimeo.com/225106273?utm_source=email&utm_medium=vimeo-cliptranscode-201504&utm_campaign=29220



Cosmografia. 2016



Material de divulgação. Cosmografia. 2016

Rede de Laboratórios de Arte, Tecnologia e Inovação (Rede LATI) (2015)

Projeto formado por cinco Laboratórios de Arte e Tecnologia e Cultura Digital: GP Poética/UFBA; LMI/UFC; Media Lab/UFG; ILDES/UFPA e LabInter/UFSM.

Equipe LabInter: Andreia Machado Oliveira, Evaristo do Nascimento, Fabio Almeida
Matheus Camargo Moreno

O projeto foi concebido com as seguintes finalidades: contribuir para os objetivos estratégicos do MINC, em especial a Meta 43 do Plano Nacional de Cultura (PNC); conectar espaços multimídia em rede para experimentar, criar, fruir e difundir a cultura; democratizar as capacidades técnicas de produção, os dispositivos de consumo, e a recepção das obras e trabalhos; e mapear modelos de organização voltados à produção criativa transdisciplinar na fronteira entre arte, tecnologia, ciência e educação.

A Rede de Laboratórios de Arte, Tecnologia e Inovação é formada por um conjunto heterogêneo de cinco Laboratórios de Arte e Tecnologia e Cultura Digital: GP Poética/UFBA; LMI/UFC; Media Lab/UFG; ILDES/UFPA e LabInter/UFSM.

Ao longo do projeto, as diferenças entre os laboratórios foram apresentadas e percebidas como a principal riqueza da rede. Cada laboratório possui um rol de expertises e capacidades técnicas, além de trabalharem com conteúdos e áreas do conhecimento complementares. Tal diversidade fortalece a Rede LATI.

Objetivos:

1. Fomentar o desenvolvimento de experiências e projetos distribuídos que explorem a interseção entre os campos das Artes, Ciências, Engenharias e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) visando contribuir para o fortalecimento de uma Cultura de Rede entre eles;
2. Estabelecimento de canais de trabalho e produção entre o ensino e a pesquisa de nível superior (universidades) e as formas emergentes de produção de conhecimento e inovação. (Por um entendimento mais amplo de extensão universitária);
3. Oferecer uma infraestrutura de comunicação avançada e de alta capacidade que possibilite o agenciamento de ações entre estes campos de prática e do conhecimento (Infraestrutura de rede e serviços).

As ações realizadas priorizaram o desenvolvimento de um produto, resultante de ações em rede, que foi uma performance artística em rede telemática; bem como do registro de uma metodologia de pesquisa e criação em rede decorrente de tais ações. As ações em rede consistiram em: encontros semanais no LabInter para elaboração da proposta e ações em rede; uma residência online em gamificação com a participação da UFSM, UFBA, UFG, UFC e UFPA; encontros semanais online entre os labs; uma visita presencial à Vila das Artes em Fortaleza, com a coordenadora do projeto Cristiana Parente e uma visita presencial ao Media Lab/UFG, com o Coordenador Cleomar Rocha; e a realização da Performance em rede telemática Intermitências zerodimensionais.

Intermitências zerodimensionais

Durante a performance os pontos da Rede Lati interagiram através do navegador rodando webconf, ao mesmo tempo que a performance inteira era replicada em um link público desenvolvido em javascript e html5¹⁴ por Wilder Fioramonte da UFG.

Como narrativa foram explorados conceitos como a presença do lúdico na interação do movimento do corpo gerando sons e possíveis brincadeiras que emergem naturalmente dessa possibilidade. Diálogos sonoros que surgem também acabam criando uma força de ligação entre os pontos. Cada zona de contato do aplicativo aciona um timbre diferente e a nota escolhida é um sorteio dentro de uma escala pré definida, o que causou um conforto sonoro e uma forte ligação de identidade e compleção.

Como finalização do projeto, ocorreu a performance em rede telemática Intermitências zerodimensionais, fazendo parte da exposição Laboratórios de Arte e Tecnologia do PPGART, curadoria Andreia Oliveira e expografia Matheus Moreno, durante o encontro da ANPAP 2015 na UFSM. Ainda, contamos com a participação do performer Cristian Lampert, do curso de teatro da UFSM.



Registro da Performance - exposição ANPAP 2015



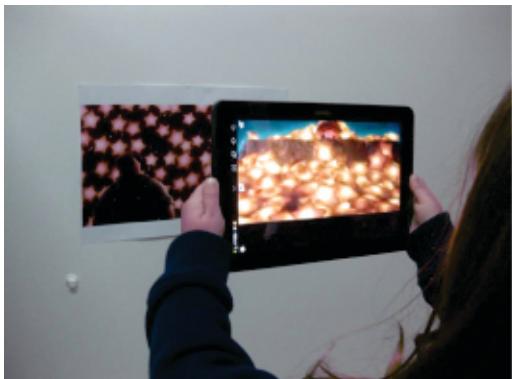
Imagens de arquivo do projeto Rede LATI

Experiências Lúdicas em Arte e Tecnologia (2015)

Laboratório de Criação sobre experiências interativas com crianças.

Andréia Oliveira, Bárbara Pereira, Evaristo do Nascimento, Fabiane Duarte, Jean Linck, Fábio Almeida, Kalinka Mallmann, Mara, Matheus Moreno, Muriel Paraboni, Tatiane Guerche

Experiências Lúdicas em Arte e Tecnologia - recebeu 24 alunos de três e quatro anos do Colégio Coração de Maria/RS. Os alunos assistiram à animação “La Luna” e, posteriormente, desenvolveram atividades propostas através de tablets, telas interativas, microfones e computadores, desenvolvendo suas percepções audiovisuais em instalações interativas, realidade aumentada, desenhos digitais e música visual.



Imagens de arquivo do projeto Experiências Lúdicas em Arte e Tecnologia, LabInter 2015

EntreMeios (2015)

Vídeo instalação interativa que explora o ato de habitar e de se mover entre meios distintos.

Andreia Oliveira, Marcos Cichelero, Matheus Camargo, Fabio Gomes, Evaristo Nascimento.

EntreMeios é uma vídeo instalação interativa, produzida pelo LabInter/UFSM, que explora o ato de habitar e de se mover entre meios distintos. As imagens construídas em espacialidades e temporalidades diversas se hibridizam em um mesmo espaço em tempo real, propiciando interatividade entre a obra e público.

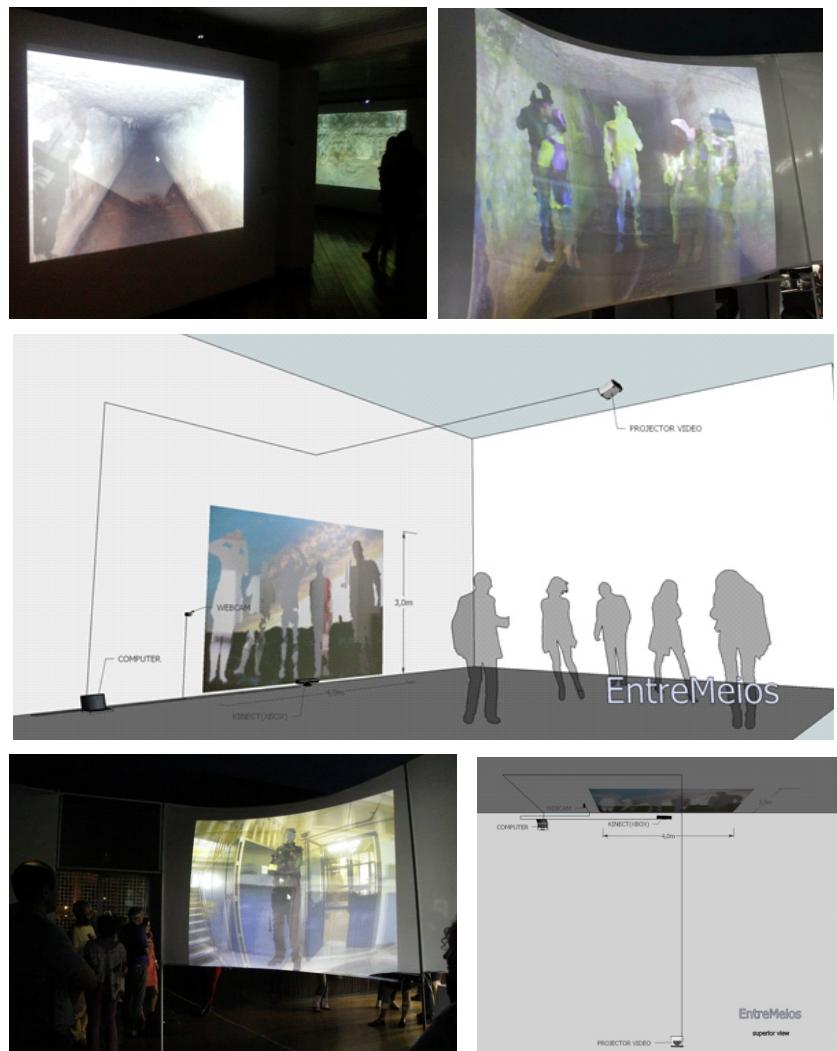
Nesta vídeo instalação interativa, coexistem 3 meios geográficos diferentes sobrepostos em temporalidades distintas:

- Primeira camada: são imagens do meio local de Santa Maria, em um reservatório do tempo passado;
- Segunda camada: são imagens do meio local da exposição em São Paulo, em um tempo presente;
- Terceira camada: são imagens do meio local da instalação, em espera por atualizações do público em um tempo futuro.

Nessas relações entre imagens e meios, entendemos que a imagem é a própria experiência, ela se encontra entre o eu e o mundo; ela não é produzida pelo sujeito, mas sim a imagem o produz, se desenvolve nele. Assim, consideramos que obra, artista, espectador e meio agem por misturas em seu habitat; agem incorporando partes do mundo em uma autopoiese, em um fazer-se mundo. Contagiamo-nos pelas imagens em fluxo constante, pelos ritmos dos meios, pelas misturas de elementos humanos e não humanos.

Falamos na produção de si e do meio a partir das ressonâncias do vivo e do não vivo em processos de incorporação, onde as composições dos corpos estão em devir. São atos de retirar elementos de seu meio correspondente e levá-los para outros meios aonde ganham novas significações nas associações com outros elementos. Em EntreMeios, o processo de criação se constrói no ato de incorporações híbridas entre diferentes corpos e meios.

Propondo uma configuração espacial sustentada em territórios informacionais, considerando as relações emergentes do espaço geográfico das cidades, vinculado ao ciberespaço, relacionando meios geográficos distintos, a partir do registro fotográfico de lugares localizados em Santa Maria e Rio de Janeiro, esses associados em meio digital. Nessa Instalação, o corpo do interator funciona como controlador digital para a entrada de sinais infravermelhos que reconhecem o centro de massa, através de um sensor Kinect e uma câmera. O gerenciamento digital é realizado com o programa computacional Processing, que permite que as informações enviadas pelos dispositivos sensíveis sejam recebidas, e processadas, realizando respostas e um projetor de vídeo. A obra não se restringe ao aparato tecnológico. Essa troca em tempo real, pode gerar complexas variações de imagens.



Imagens de arquivo do trabalho Entremeios. 2015

Dialografias sonoras (2015)

Instalação interativa que propõe diálogos gráfico-sonoros que se estabelecem de modo randômico.

Andreia Oliveira, Alexandre Montibeller, Bárbara Pereira, Evaristo Nascimento e Cristiano Figueiró

Dialografias Sonoras é uma instalação interativa que propõe diálogos gráfico-sonoros que se estabelecem de modo randômico e caótico, com significados indeterminados. Cada som ativa certas grafias, que ao se comunicarem, formam outras inesperadas. É uma instalação interativa executada com o auxílio do software Pure Data.

Esta propõe diálogos sugerem uma "ausência de ordem". Fazem parte da instalação fones com microfones, quando o interator utiliza o microfone para gerar sons estes ativam certas grafias, que ao se comunicarem formam outras inesperadas. Buscam-se diálogos não ditos intencionalmente, o imprevisto, em que os interatores articulam nos microfones disponíveis, assim, acontece esta livre troca através de uma comunicação despretensiosa do expectador/interator com o trabalho, gerando uma troca entre humano e o não humano. Foram utilizadas formas puras, como cubos e esferas draw line, que passaram por alteração no seu número de vértices. Os quais se expandem conforme o som gerado pelos microfones.

Para desenvolvimento do trabalho foi utilizada a plataforma de programação Pure Data e troca de dados OSC (Open Sound Control). Este protocolo de comunicação permite que os sons de computadores e outros dispositivos via internet comuniquem-se em tempo real através de uma rede. Compartilhando informações diversas, de origem humana e não-humana de modo cíclico, onde som, imagem, dados numéricos e interatores se equiparam como atores conectados em trocas simultâneas entre espaço físico e digital que se hibridizam.



Dialografias sonoras na DIGFEST 2018 – Durban University of Technology – África do Sul

Produção de Documentários Hipermídia Participativos nos Assentamentos do Movimento Sem Terra do Rio Grande do Sul: Inovação Cultural para uma Inclusão Produtiva Rural (2013)

Edital CNPq/MinC/SEC N.º 80/2013

Coordenadora: Profa. Dra. Andréia Machado Oliveira

Pesquisador Extensionista: Felix Rebolledo Palazuelos

Bolsista: Muriel Paraboni

Este projeto consiste na investigação de como a produção de documentários hipermídia participativos com comunidades do Movimento Sem Terra em assentamentos do Rio Grande do Sul pode gerar conhecimento voltado à inclusão produtiva rural. Problematizamos como novas abordagens sobre as práticas comunicacionais midiáticas podem alterar dinâmicas sociais a partir de micro-políticas do cotidiano e suas experiências de integração. Com uma metodologia de pesquisa-criação, buscamos (re)significações conceituais de mídia, identidade, memória e movimento social, servindo como bases para a produção de documentários hipermídia participativos com comunidades do MST no RS. A presente proposta se enquadra no eixo temático de Inovação em Cultura e encontra-se articulado com o campo cultural das Artes Digitais e do Audiovisual, especificamente nas Artes do Vídeo. A produção de documentários hipermídia participativos vem ao encontro do eixo temático Inovação em Cultura, uma vez que se direciona à apropriação tecnológica e inovativa como novas linguagens comunicacionais que visam a inclusão produtiva.



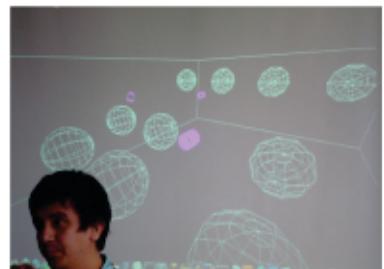
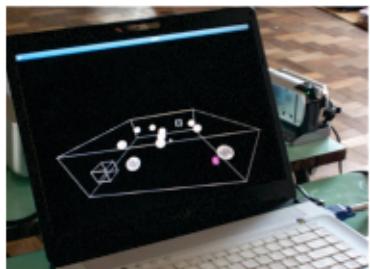
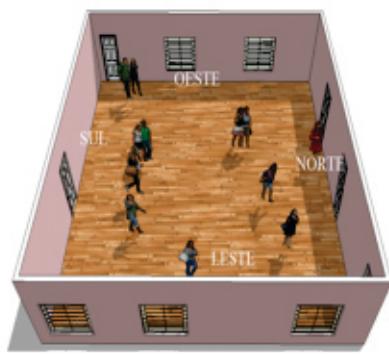
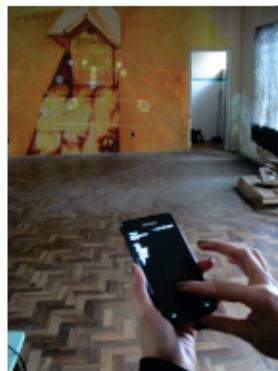
Imagens de arquivo do projeto. (2013)

air city: arte#ocupaSM (2012 - 2013)

Proposta de instalação interativa sonora e webarte, realizada no Evento Internacional de Arte arte#ocupaSM.

Renato Hildebrand, Andreia Oliveira, Daniel Paz, Efraín Foglia e Jordí Sala

air city: arte#ocupaSM é uma proposta de instalação interativa sonora, realizada no Evento Internacional de Arte arte#ocupaSM na cidade de Santa Maria em 2012 pelos artistas Renato Hildebrand, Andreia Oliveira, Daniel Paz, Efraín Foglia e Jordí Sala. A proposta consiste na criação de uma instalação interativa em espaço expositivo físico na Vila Belga em Santa Maria, terminais fixos e móveis e espaço de intervenção urbana que envolve o uso das redes sociais, dispositivos móveis e que utilizam plataforma Android, redes sem fio, áudio e geolocalização de forma articulada através das linguagens de programação.



Imagens de arquivo do projeto. (2012)

air city: arte#ocupaSM (2013)

webarte

Hermes Renato Hildebrand, Daniel Paz e Andreia Oliveira

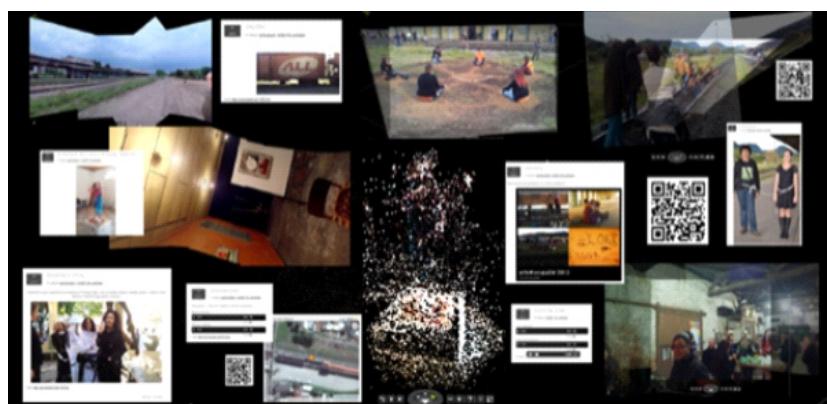
A proposta AirCity: Arte Ocupa 2013 desenvolvida pelos artistas Hermes Renato Hildebrand, Daniel Paz e Andreia Oliveira, é uma webarte que mescla realidade aumentada, fotos, vídeos, áudio, ressaltando o caráter híbrido dessa ação estética. Durante o evento foi proposto aos participantes que realizassem um mapeamento coletivo do próprio evento Arte Ocupa 2013, foram distribuídos QRs codes e solicitado que os participantes registrassem em áudio, vídeo, fotos e outras linguagens as obras e as interações eventuais no local do evento. Logo, os QR codes foram colados nos locais físicos dos registros e uma cópia deles compôs um mosaico de QR codes maior, resultante de todos os outros. Essa movimentação configurou uma instalação interativa, que possibilitou a visualização dos registros (em foto, vídeo, áudio, georreferenciamento e Photosynth online) através de dispositivos móveis com aplicativo para leitura de QR code. As mídias utilizadas em propostas como AirCity permitem visualizar informações sobre uma determinada localidade, ampliando a informação local e oferecendo uma visibilidade no ciberespaço do lugar cartografado, e dessa forma ampliar a realidade informacional, mesclando espaço físico e dados eletrônicos. São propostas como essa que possibilitam a construção dos territórios informacionais enfatizados nessa pesquisa, congregando no ciberespaço uma experiência estética e um outro olhar sobre a cidade.



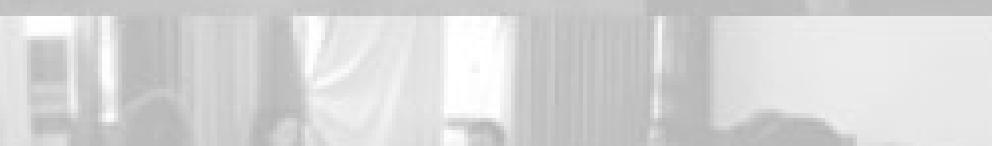
AOSM.tk
Intervenção artística interativa como ocupação de território físico e digital da cidade de Santa Maria, através da elaboração de narrativas e interação nos espaços de intervenção físico e digital envolvendo o uso das redes sociais, mídias locativas, redes sem fio, textos, áudio, imagens e ferramentas de localização físicas virtuais de forma articulada através de códigos QR apresentados em um mosaico.



É feito a leitura QR de 1x1 e é gerado um mosaico de QRs que é exibido no aplicativo QRCode Reader. É feito a leitura QR de 1x1 e é gerado um mosaico de QRs que é exibido no aplicativo QRCode Reader. É feito a leitura QR de 1x1 e é gerado um mosaico de QRs que é exibido no aplicativo QRCode Reader.



Imagens de arquivo do projeto. (2013)



www.ufsm.br/laboratorios/labinter