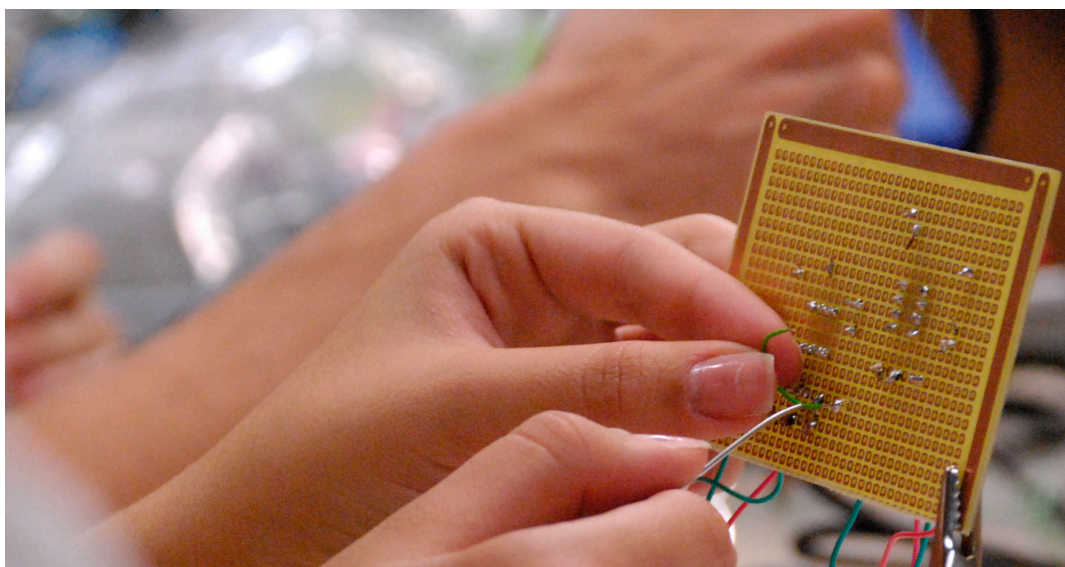


vivo ARTE.MOV
APRESENTA:

INTERACTIVOS? '10 BH

INTERACTIVOS? '10 BH - 'BAIXA
TECNOLOGIA DE PONTA' ABRE CONVOCATÓRIA
INTERNACIONAL DE PROJETOS



Será aberta no dia 1º de setembro a convocatória internacional de projetos para o laboratório colaborativo do **Interactivos? '10 BH - Baixa Tecnologia de Ponta**, a se realizar em Belo Horizonte, Brasil, entre 21 de novembro e 8 de dezembro de 2010. Serão selecionadas até 8 propostas - locais, nacionais e internacionais - que desenvolvam e apliquem de forma criativa recursos tecnológicos simples e acessíveis em projetos artísticos e educativos. Interessados podem se inscrever até o dia 30 de setembro através de formulário disponível no site: interactivos.marginalialab.com.

Às propostas selecionadas serão disponibilizados o material e a infraestrutura necessária para seu desenvolvimento. Os proponentes que não residam em Belo Horizonte, terão ainda passagem e hospedagem custeada pelo evento para participar das duas semanas de desenvolvimento dos projetos,

para até um representante da proposta. As equipes de desenvolvimento serão formadas por colaboradores voluntários, inscritos através de outra convocatória internacional, em uma metodologia aberta e interdisciplinar de trocas e compartilhamentos.

As atividades terão a orientação dos instrutores *Fernando Rabelo (Brasil)*, *Kiko Mayorga (Peru)* e *Arturo Castro (Espanha)* - artistas e educadores com atuação internacionalmente reconhecida, vinculada a importantes projetos em desenvolvimento neste campo.

O evento *Interactivos? '10 BH - Baixa Tecnologia de Ponta* realizará ainda um seminário, com a participação dos instrutores e colaboradores convidados, como forma de apresentar e discutir diferentes leituras sobre o tema proposto. Ao final do laboratório de desenvolvimento, os resultados alcançados serão ainda expostos por um período de uma semana, possibilitando seu acesso ao público interessado.

Idealizado pelo laboratório espanhol Medialab-Prado, o modelo dos eventos *Interactivos?* vem sendo replicado em diversas localidades do mundo desde 2006, formando uma plataforma em rede de iniciativas voltadas para este campo. Em sua primeira edição no Brasil, o *Interactivos? '10 BH* traz à capital mineira um encontro internacional voltado para o fomento a práticas colaborativas de experimentação e pesquisa já realizado em cidades como Madri, Nova York, Cidade do México e Lima. Trata-se de uma grande oportunidade para trocas e intercâmbios da comunidade local de artistas e desenvolvedores com a comunidade internacional formada neste campo.

O evento é realizado em Belo Horizonte através de uma parceria entre o Marginalia+Lab e o projeto Ocupar Espaços, integrando o programa cultural Vivo Arte.Mov, com patrocínio da Vivo através da Lei Estadual de Incentivo à Cultura de Minas Gerais. O evento conta ainda com a colaboração do Medialab-Prado, de Madri, e do Centro Cultural da Espanha em São Paulo.



Local de realização:

Marginalia+Lab - Belo Horizonte, Brasil.

Datas:

| | |
|---|-------------|
| Convocatória internacional de projetos | 01-30/09 |
| Convocatória internacional de colaboradores | 20/10-20/11 |
| Seminário | 21-22/11 |
| Laboratório | 23/11-08/12 |
| Exposição | 08/12-15/12 |

Instrutores:

Fernando Rabelo (Brasil)

Kiko Mayorga (Peru)

Arturo Castro (Espanha)

Colaborador convidado:

Eduardo Imasaka (Argentina)

Informações:

| | |
|-----------|--|
| Site: | interactivos.marginalialab.com |
| Email: | interactivos@marginalialab.com |
| Twitter: | @marginalia_lab |
| Facebook: | marginalia lab |
| Telefone: | +55 31 2514 0856 |

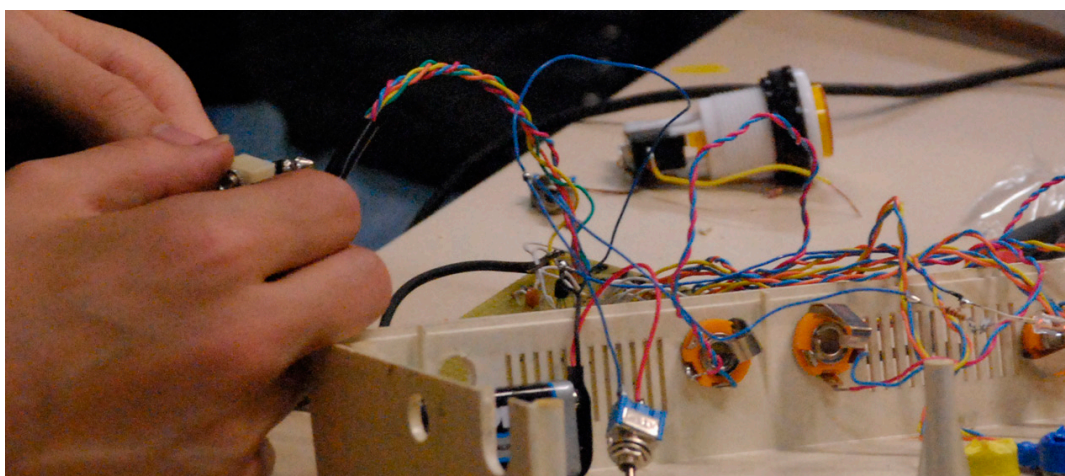
O que é Interactivos?

Interactivos? é uma plataforma de pesquisa e produção, idealizada pelo Medialab-Prado, da Espanha, voltada para os usos criativos e educativos da tecnologia. Seu objetivo principal é expandir o uso de ferramentas de eletrônica e software para artistas, designers e educadores.

Interactivos? não é baseado em um modelo de workshop tradicional nem segue a típica dinâmica da relação entre professor e aluno, na qual um ensina enquanto o outro aprende, mas sim, é influenciado pelas premissas do Faça Você Mesmo (*Do It Yourself*) e Faça Com Os Outros (*Do It With Others*). Consequentemente, o modelo do *Interactivos?* envolve a troca de informação entre os participantes do laboratório, conduzidos por instrutores que possuem conhecimentos técnicos e conceituais acerca do tema proposto, e a produção conjunta de forma colaborativa.

Os eventos, realizados desde 2006, são um híbrido de laboratório, seminário e exposição, criando um espaço de reflexão, investigação e trabalho colaborativo, aberto ao público do começo ao fim. Antes de Belo Horizonte, o *Interactivos?* soma 10 edições, realizadas em Madri, em 5 ocasiões, e também em Nova York, Cidade do México, Lima e nas cidades espanholas de Gijón e San Sebastián.

Neste ano de 2010, a plataforma *Interactivos?* recebeu menção honrosa na categoria “Arte Interativa” do Prix Ars Electronica como um espaço único para a criação coletiva de instalações interativas. A premiação do festival austríaco é realizada há 23 anos, honrando trabalhos de destaque internacional no campo.



Baixa Tecnologia de Ponta | High End Low Tech

O tema do evento aborda um suposto paradoxo enfrentado atualmente pelo desenvolvimento tecnológico. À medida em que tecnologias diversas se tornam mais acessíveis, bem como o conhecimento sobre elas se torna mais difundido, ela deixa de ser um recurso distanciado das pessoas e torna-se um elemento frequente no cotidiano de todo o mundo. Neste contexto, torna-se patente - para além da forte inserção mercadológica destes equipamentos - uma participação cada vez mais forte de indivíduos comuns no desenvolvimento de suas variantes, porém, em sua maioria, com soluções simples e custos acessíveis.

Tais práticas - desenvolvidas por artistas, ativistas e amadores - realizam, assim, alternativas reais de inovação, bem mais autônomas do que o desenvolvimento tecnológico tradicional e com implicações estéticas, culturais e educacionais mais profundas. Aberto a diversas leituras desta vertente de atividades, o evento se volta, portanto, para projetos que compartilhem deste espírito de trabalho.

Sobre as convocações

Há duas formas principais de participação ativa no laboratório colaborativo de desenvolvimento de projetos do *Interactivos?*, cada uma com sua convocatória específica.

01/09 - 30/09 - Convocatória de projetos

Dirija-se a interessados em propor projetos para desenvolvimento no laboratório. As propostas inscritas serão selecionadas pelos instrutores, pela equipe de produção e por um comitê convidado, formado pelos curadores e pesquisadores Eduardo de Jesus, José Cabral Filho e Marcus Bastos.

Os autores das propostas selecionadas que não residam em Belo Horizonte terão passagem e hospedagem custeadas para participar do laboratório. No caso de inscrições em grupo, será custeada a viagem de apenas um representante. Os autores irão coordenar a equipe de desenvolvimento de seus projetos, comprometendo-se a desenvolvê-los e documentá-los o máximo possível.

As inscrições serão feitas por meio de formulário online e a relação dos 8 projetos selecionados será divulgada no dia 20 de outubro.

20/10 - 20/11 - Convocatória de colaboradores

Dirija-se a interessados em integrar a uma ou mais equipes interdisciplinares de desenvolvimento dos projetos selecionados durante a o laboratório colaborativo em Belo Horizonte.

A inscrição será feita online e, para os colaboradores que não residam em Belo Horizonte, são oferecidas até 20 vagas de hospedagem, preenchidas segundo ordem de inscrição.

Sobre o laboratório colaborativo

O laboratório colaborativo irá durar duas semanas, de 23 de novembro a 8 de dezembro, e irá se dedicar ao desenvolvimento das 8 propostas selecionadas na convocatória. Os autores dos projetos irão se juntar a uma equipe internacional e interdisciplinar de colaboradores voluntários, em um espaço de produção, pesquisa e experimentação compartilhados. Todas as

atividades contarão com o acompanhamento dos instrutores, além do auxílio de assistentes técnicos e alguns colaboradores convidados.

A metodologia de trabalho inclui ainda pequenos workshops espontâneos, buscando trabalhar temas identificados como de interesse entre os participantes ou mesmo críticos para o desenvolvimento dos trabalhos. Aproveitando a oportunidade de encontro, serão promovidas ainda atividades de apresentação de portfólios e de discussões técnicas ou conceituais entre os envolvidos.

Todas as atividades são abertas ao público interessado, que poderá observar o desenvolvimento dos trabalhos e participar das atividades programadas.

Sobre os instrutores



Arturo Castro (Espanha) estudou engenharia informática em Bilbao. Há alguns anos colabora em projetos criativos com software. Um de seus maiores interesses é a filosofia do código livre pelo câmbio social que ela sugere e em especial a aplicação destas ferramentas e metodologias no terreno criativo.

Arturo é responsável pela versão Linux e Android do openFrameworks (openframeworks.cc) - uma das mais importantes plataformas de programação em código aberto para artistas e educadores - e colabora com Zach Lieberman e Theo Watson no desenvolvimento da ferramenta.



Kiko Mayorga (Peru) é engenheiro eletrônico, aprendiz da arte e pesquisador em cultura e tecnologia. Diretor de pesquisa e desenvolvimento da associação Alta Tecnología Andina (ata.org.pe) e co-fundador do espaço/projeto Escuelab.org, laboratório-escola situado no centro de Lima.

Participou na elaboração de vários protótipos midiáticos experimentais, individual e coletivamente, apresentados em diversos eventos, tais como ISEA2002 (Nagóia, Japão), WWVF2004 (Amsterdã, Holanda), VAE2006 (Lima, Peru), entre outros. Desde 2006, coordena

oficinas de criação e reciclagem nos campos da eletrônica, programação e meios audiovisuais. Atualmente seu interesse se centra na busca e no desenvolvimento de mecanismos emergentes de transformação social, que partem de áreas limite do encontro entre tecnologia e sociedade.



Fernando Rabelo (Brasil) é Mestre em Arte e Tecnologia da Imagem pela UFMG. Em 2003, sua a animação interativa “Insônia”, recebeu menção especial do Festival du Film de l’Internet, na França. Em 2005, expôs a instalação “Contato QWERTY” no FILE 2005, explorando interfaces eletrônicas precárias.

Participou do Interactivos? 2006 em parceria com o artista Rafael Marchetti, tendo as ruas de Madri como matéria-prima criaram o projeto Des:echo, duas instalações interativas que utilizavam sucatas tecnológicas descartadas nas caçambas dos bairros. Em 2007 e 2008 foi um dos coordenadores do Projeto Ocupar Espaços, em que ministrou oficinas de criação em arte e tecnologia para pontos de cultura. Apresentou seus trabalhos em eventos no Brasil, Holanda e Chile e, em 2009, foi premiado no 8º Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia.

Sobre o Marginalia Project

Grupo de experimentação e criação em arte e tecnologia sediado em Belo Horizonte, o Marginalia Project intenciona criar trabalhos que abordem a tecnologia de formas não convencionais, imbuindo sua utilização de perspectivas estéticas – geralmente críticas, sempre lúdicas. Formado por André Mintz, Pedro Veneroso e Aline X, o grupo realiza projetos de instalação e de programação aplicada ao audiovisual, além de colaborar com projetos de outros artistas, no Brasil e no exterior.

Seus trabalhos autorais participaram de exposições coletivas em Recife, São Paulo, Belo Horizonte e em Nanchang, China. O grupo foi contemplado em 2008 com o 1º prêmio do Festival Conexões Tecnológicas e, em 2009, foi finalista do 8º Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia, na categoria Artistas em Início de Carreira.

Desde 2009, o grupo mantém em Belo Horizonte o Marginalia+Lab, laboratório de arte e tecnologia dedicado ao estímulo a práticas colaborativas de criação e desenvolvimento. Em seu primeiro ano, com o patrocínio da VIVO, através da Lei Estadual de Incentivo à Cultura de Minas Gerais, abrigou o desenvolvimento de oito projetos interdisciplinares. Em 2010 e 2011, o

projeto dará continuidade e aprofundará as atividades já desenvolvidas, com a promoção de workshops, residências artísticas e itinerância no interior do estado.

Mais informações sobre o Marginalia+Lab podem ser encontradas no site www.marginalialab.com e imagens no flickr [marginalia+lab](https://www.flickr.com/photos/marginalia+lab/).

Mais informações sobre o grupo podem ser encontradas no site www.marginaliaproject.com

Sobre Ocupar Espaços

O projeto Ocupar Espaços surgiu em 2005 a partir de pesquisas sobre arte e tecnologia, mídia táctica e ativismo social realizadas por educadores da Oficina de Imagens - Comunicação e Educação. O projeto investe no uso educativo da arte associada à tecnologia, na pesquisa em hardwares e softwares livres para criação audiovisual e tecnológica e na ocupação do espaço público com ações de caráter sócio-político. Ao longo de seus 5 anos de realização, o projeto tornou-se um espaço para experimentação de linguagens que explora as características abertas, colaborativas e interativas da cultura digital, também focado na formação política dos participantes. Ideias e ações promovidas pelo Ocupar Espaços são fomentadas por educadores, agentes culturais e artistas em escolas, pontos de cultura, comunidades, centros sócio-educativos, dentre outros espaços.

2006: Circuito Audiovisual Interativo - Ocupar Espaços - Serra/Santa Lúcia, Belo Horizonte, com participação do CRIARTE, Grupo do Beco, Projeto Memória, Núcleo LAGEAR - Escola de Arquitetura/UFMG e patrocínio do Programa Filme em Minas/CEMIG;

2007: Laboratório Okupar o Ar - Alto Vera Cruz, Belo Horizonte, com colaboração do coletivo espanhol Wireless Lavapiés, Grupo Cultural NUC, Prodabel/PBH e Estúdio Livre;

2008: Circuito Audiovisual Interativo - Ocupar Espaços - Diamantina/Sabará-MG com participação dos Pontos de Cultura Ti vi no morro / AFFAS e Nas Trilhas da Cidadania Cultural, Coletivo Media Sana de Recife/PE e patrocínio da VIVO / Lei Estadual de Incentivo à Cultura.

Outras informações nos sites www.ocupar.org.br ou www.oficinadeimagens.org.br

Sobre a 88 Produções

Fundada em 2006, em Belo Horizonte, a 88 Produções se dedica a produção de obras e eventos de arte contemporânea especialmente voltados à experimentação das linguagens vídeo e cinematográficas.

A 88 estabeleceu uma parceria com o Marginalia Project pela concepção e realização do Marginalia+Lab, projeto consonante com seu interesse pela pesquisa e desenvolvimento de formas diferenciadas de criação artística, em práticas híbridas e colaborativas que valorizam o senso crítico e a livre expressão.

Entre as produções da 88 estão principalmente filmes de curta e longa duração, vídeos e instalações de autoria de artistas brasileiros de reconhecida atuação nas artes visuais, como Cao Guimarães, Eder Santos, Fernando Rabelo, Sara Ramo e Roberto Bellini, além de artistas em início de carreira como Affonso Uchoa, coletivo DuRolo, Apiário, entre outros. Podemos citar como seus trabalhos mais recentes a produção das instalações A Banda dos Sete (2010), Acéphale (2009), AEurasia (2008), O Sonho da Casa Própria (2008), o curta-metragem Marambé (2010), o DVD interativo Golpes (2009), os longas-metragens Mulher à Tarde (2009), Andarilho (2007) e o vídeo experimental Rivadavia 2010 (2007).

Sobre o Programa VIVO ARTE.MOV

O Programa Vivo arte.mov reúne um conjunto de iniciativas em torno da chamada “cultura da mobilidade”, estimulando a criação, pesquisa, reflexão e difusão das artes móveis e mídias locativas. São projetos, eventos, colóquios, mostras, exposições, e o Vivo ARTE.MOV - Festival internacional de arte em mídias móveis, o maior e mais importante do Brasil no gênero. Suas atividades acontecem em várias cidades do Brasil, valorizando a diversidade cultural brasileira e suas especificidades.

informações

site: interactivos.marginalialab.com
 email: interactivos@marginalialab.com
 twitter: [@marginalia_lab](https://twitter.com/marginalia_lab)
 facebook: [marginalia lab](https://www.facebook.com/marginalialab)
 telefone: +55 31 2514 0856

apresentação:

vivo arte.mov

realização:

marginalia project
 ocupar espaços
 88 produções

colaboração:

medialab-prado
 centro cultural da espanha - são saulo

patrocínio:

vivo
 projeto executado por meio da
 lei estadual de incentivo à cultura

REALIZAÇÃO:



COLABORAÇÃO:



PATROCÍNIO:

vivo

Projeto Executado por meio da Lei
 Estadual de Incentivo à Cultura