ARTIGO COMPLETO - ARTE CIÊNCIA TECNOLOGIA

(DES)MEMÓRIAS: ESPECTROS DA MÁQUINA

Anderson Goncalves Barbosa Da Silva (andybarac@hotmail.com)

Ana Raquel Goncalves Sanches (anaraquelsanches@gmail.com)

Andrés Felipe Restrepo Suárez (andresuarez17@hotmail.com)

Caio André (caiopazandre@gmail.com)

Christian Grinstein (christiangrinstein@gmail.com)

Enzo Bressan Crivellaro (enzo.crivellaro@unesp.br)

Jonathan Estevam Marinho (jonathanjota@gmail.com)

Jorge Ferreira Franco (musiquarium_2000@yahoo.com)

Rodrigo Dorta Marques (rodrigodorta@gmail.com)

Lívia Mara Botazzo França (Lima Bo) (limabo.art@gmail.com)

A pesquisa do coletivo GIIP Virtual Reality que integra a linha de pesquisa “Dispositivos livres para as Realidades Virtual e Aumentada” do GIIP - Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Arte, Ciência e Tecnologia do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus São Paulo (UNESP) busca compreender e explorar possibilidades narrativas, artísticas e educativas de tecnologias como realidades virtual, aumentada e mista, e de inteligência artificial, por meio de experimentos colaborativos, projetos artísticos e desenvolvimento de hardware, software e dispositivos de baixo custo que permitam explorar essas novas formas de

interatividade. Promove-se a discussão, reflexão e difusão do conhecimento científico, artístico e tecnológico por meios físicos e virtuais. A obra (DES)MEMÓRIAS – Espectros da Máquina, para além de distopias, é um lugar de encontros libertos, onde é possível a apropriação do espaço virtual de maneira ativa e afetiva, que favorece trocas e prosas, invenções e proposições, seja de natureza artística, social, antropológica, ecológica, científica, entre tantas. O interator (visitante) pode se colocar protagonista ou espectador, em solo ou em grupo. É ele o ativador da instalação, quem agencia e qualifica sua própria conduta no trabalho, e por isso o trabalho só se realiza com a presença do visitante-interator. O grupo apresenta uma instalação artística interativa em realidade virtual, constituída por uma ambiência tridimensional de natureza imersiva e criativa, em tempo real, acessada por meio de um link no ciberespaço.