

wif ²⁰⁰⁸
webdesign international festival

arte e novas tecnologias

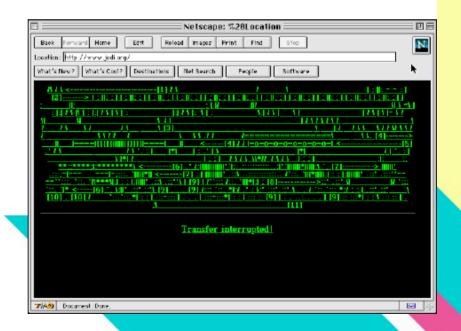
o artista se lança às tecnologias logo que elas se tornam disponíveis, testando seus limites e se apropriando delas para usos diferentes do esperado pelos criadores e programadores.

a web surge ao mesmo tempo como uma tecnologia (ferramenta) e uma plataforma (suporte) para as artes.

web arte: pioneiros

JODI.ORG

Joan Heemskerk and Dirk Paesmans - 1993





PRIX ARS ELECTRONICA

a partir de 1995 a organização austríaca estabelece um prêmio para a categoria de net arte / web arte





CENTRO DE ARTE E NOVAS MÍDIAS

em 1997 é criado na Alemanha o ZKM, um centro de pesquisas e museu dedicado exclusivamente às mídias, incluindo a web arte.





WHITNEY MUSEUM ARTPORT

a partir de 2001 o Whitney Museum comissiona obras de web arte que são adquiridas para a coleção e exibidas em um portal na web. pela primeira vez um museu "tradicional" decide comprar regularmente web arte.





EYEBEAM.ORG

em 2002 surge em Nova York o eyebeam, um centro dedicado à pesquisa, exibição e comissionamento de arte em novas mídias, incluindo web arte.

exemplos e tendências

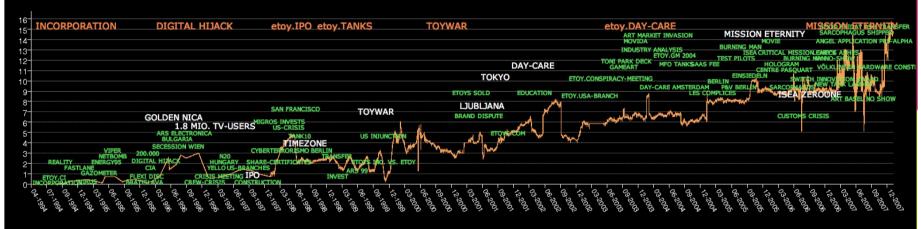
algumas tendências agrupam projetos de web arte nos dias de hoje, em compasso com as questões conceituais das novas tecnologias, as questões sociais do nosso panorama atual, e as cultura e hábitos do indivíduo contemporâneo.

a idéia nesta palestra é trazer alguns exemplos e tendências para discussão, longe de ser um mapeamento exaustivo, mas como provocação ao debate.

web subvertida

ETOY DIGITAL HIJACK

de março a julho de 1996, o grupo ETOY infiltrou os mecanismos de busca mais populares então (lycos, infoseek, altavista) se aproveitando de falhas nos algoritmos que julgam as páginas mais importantes, e colocando suas páginas no topo das buscas por mais de mil palavras-chave entre elas: porsche, startrek, bondage, selbstmord, censorship, fassbinder. dessa maneira as pessoas caíram nas páginas artísticas do grupo, quando buscavam por outras coisas.





o código é o artista

PRAYSTATION

a chamada arte generativa não é criada diretamente pelo artista, ele cria um código de programação e o programa para criar arte. cada "obra" gerada pelo código é diferente e imprevisível. por joshua davis, 2001.

```
// create an array for all values of "red"
                                                        var redArray = [193, 224, 240, 205, 238, 255];
                                                        // create an array for all values of "green"
                                                        var greenArray = [205, 238, 255, 205, 238, 255]:
                                                        // create an array for all values of "blue"
                                                        var blueArray = [205, 238, 255, 193, 224, 240];
                                                        myColor = new Color(this);
convert rgb to hex: function rgb2hex (r, g, b) {
                                                        randomColor = random( root.redArray.length);
                        return (r << 16 | q << 8 | b);
                                                        myColor.setRGB( root.rqb2hex(
                                                        root.redArray[randomColor],
                                                        root.greenArray[randomColor],
myColor = new Color(this);
                                                         root.blueArray[randomColor]
myNewColor = random(87);
                                                        ));
redColor = myNewColor+129;
greenColor = myNewColor+126;
blueColor = mvNewColor+122;
myColor.setRGB( root.rgb2hex(redColor, greenColor, blueColor));
             darkest red : 129
                                    lightest
color range:
                                             red
                                                   : 215
                       green: 126
                                             green: 212
                      blue : 122
                                             blue : 208
```

web e o mundo lá fora

NODE RUNNER

este projeto de Yury Gitman and Carlos J. Gomez de Llarena (2003) tem a forma de um jogo onde dois times andam pelas ruas da cidade, acessando a web através de redes wi-fi abertas e enviando conteúdo para a página principal do jogo, que pode ser acompanhada em tempo real pela web.



06/22/04 08:02:56 pm - Broadway SSID: linksys IP:68.160.221.119



06/22/04 08:03:54 pm - Alan St. SSID: chuckles IP:68.160.221.119





06/22/04 08:09:15 pm - Broadway SSID: prowler IP: 68.160.221.119



web ativismo

OIL STANDARD PLUGIN

através de um plug-in para o popular browser Firefox, todos os preços em páginas web são substiuídos pelo seu equivalente número de barris de petróleo, de acordo com o mercado em tempo real, assim colocando em evidência essa "moeda" que move nossa economia mundial. por michael mandiberg, 2006.





autoria coletiva

GRIDCOSM

neste projeto de arte colaborativa do grupo SITO.ORG, mais de 300 artistas vêm criando ininterruptamente desde 1996 uma imagem sem fim. a cada dia, novas imagens são adicionados ao gridcosm, de maneira a não se distinguir onde começa e onde termina cada imagem e por conseguinte, a autoria.



resumindo:

web subvertida
o código é o artista
web e o mundo lá fora
web ativismo
autoria coletiva



lenara@lenara.com

http://transition.turbulence.org/Works/oilstandard/

http://www.sito.org/synergy/gridcosm

http://noderunner.omnistep.com/game.php?gameid=20

http://artport.whitney.org/

http://www.eyebeam.org/

http://www.etoy.com/

http://wwwwwww.jodi.org

http://www.praystation.com

http://www.zkm.de

