

festival @rt outsiders 2005

://brasil

anomalie
digital_arts # 5

HYX

Anomalie digital_arts # 5

://brasil

|
L'art des nouveaux médias au Brésil, dans une approche historique et actuelle : de l'art concret et néo-concret à Internet.

|
New media art in Brazil, in an historical and current approach, from Concrete and Neo-concrete art to Internet.

|
Catalogue du / of the Festival @rt Outsiders 2005,
Maison Européenne de la Photographie, Paris.

|
Sous la direction de / Issue Editors : Annick Bureau, Jean-Luc Soret.

|
Daniela Bousso, Annick Bureau, Henry Chapier,
Diana Domingues, Otávio Donasci, Servúlo Esmeraldo,
Annateresa Fabris, Solange Farkas, Paulo Herkenhoff, Eduardo Kac,
Raquel Kogan, Arlindo Machado, Katia Maciel, Christine Mello,
Renata Motta, Simone Osthoff, André Parente, Paula Perissinotto,
Emanuele Quinz, Jean-Luc Soret, Rejane Spitz.

Sommaire | Table of Content

- 8 | Henry Chapier
Cap sur la création numérique brésilienne
Starring Brazilian Digital Art
- 10 | Jean-Luc Soret
L'art des nouveaux médias au Brésil
New Media Art in Brasil
- 12 | Emanuele Quinz
Editorial
- 18 | Annick Bureau
Regards
Perspectives
- Panoramas**
- 22 | Arlindo Machado
Les Pionniers de l'art électronique au Brésil
Pioneers of Electronic Art in Brazil
- 46 | Eduardo Kac
Abraham Palatnik, un pionnier de l'art cinétique
Abraham Palatnik, Pioneer of Kinetic Art
- 54 | André Parente
Les *Excitables* ou « l'art d'appivoiser »
The Excitables or "the Art of Taming"
- 64 | Eduardo Kac
L'Œuvre de Waldemar Cordeiro et son contexte : note biographique
Waldemar Cordeiro's Œuvre and Its Context: A Biographical Note
- 72 | Annateresa Fabris
Waldemar Cordeiro : un pionnier de l'art informatique
Waldemar Cordeiro: Computer Art Pioneer
- 88 | Simone Osthoff
Lygia Clark et Hélio Oiticica : l'héritage de l'interactivité et de la participation pour un avenir télématique
Lygia Clark and Hélio Oiticica: A Legacy of Interactivity and Participation for a Telematic Future

-
- 130 | Christine Mello
Art des nouveaux médias : pratiques et contextes au Brésil
à partir des années 1990
New Media Art: Practices and Context in Brazil since the 1990s
- 156 | Paulo Herkenhoff
L'éclat de Lettre & Lumière
The Dazzle of Light & Letters
- 168 | Simone Osthoff,
Des muses aux créatrices dans l'art des nouveaux médias
From Muses to Makers of Media Arts
- 200 | Paula Perissinotto,
Naviguer à travers les expressions brésiliennes en ligne
Browsing Through Online Brazilian Expressions

Exposition | Exhibition

- 212 | André Parente, *Visorama*
- 224 | Diana Domingues, Groupe Arteeno, *Terrarium*
- 236 | Rejane Spitz, *Você tem fome de que?*
- 250 | Katia Maciel, *Un, personne et cent mille*
- 262 | Raquel Kogan, *Reflexão #3*
- 272 | Sérvulo Esmeraldo, *Les Excitables*
- 280 | Eduardo Kac, *Quando?*
- 288 | Festival @rt Outsiders hors les murs : *Eduardo Kac, Move 36*
- 290 | Otávio Donaschi, *VídeoCriatura Imersiva*
- 298 | Solange Farkas, *Videobrasil*
-
- 314 | Le Prix Sergio Motta pour l'art et la technologie 2000-2005
Sergio Motta Art and Technology Award 2000-2005
- 320 | Itaú Cultural

Visorama

UN OBSERVATOIRE CYBERNÉTIQUE

Depuis 1997¹, nous nous sommes consacrés au développement technologique du *Visorama*. Système original de réalité augmentée, le *Visorama* simule une paire de jumelles et permet d'observer et d'interagir avec des environnements virtuels comme s'ils étaient réels.

Les applications du *Visorama* dans des processus de visualisation concernent des domaines aussi variés que l'art électronique, l'éducation, le tourisme historique et les loisirs. Il s'agit d'un système de visualisation dynamique et interactif, d'une fenêtre virtuelle permettant de visualiser les espaces et les paysages de façon poétique. Centre d'information hypermédia, il permet de partir à l'aventure dans l'espace et dans le temps.

Lors de la *2a Mostra Petrobrás de Realidade Virtual* (Deuxième exposition Petrobrás de réalité virtuelle, Université Cândido Mendes, 1999), le public élit le *Visorama* comme l'œuvre la plus originale ; lors de l'exposition *Paisagem Carioca* (Paysage de Rio de Janeiro, 2000) au Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (Musée d'art moderne de Rio de Janeiro), le *Visorama* suscita des files d'attente pendant les week-ends.

Pour mieux comprendre le *Visorama*, nous nous devons d'analyser quelques-unes des mutations en cours dans les centres culturels, suscitées par

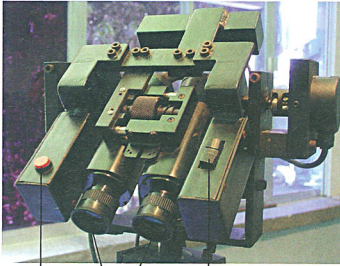
A CYBERNETIC OBSERVATORY

Since 1997¹ we have been working on the technological development of an original system of augmented reality called *Visorama*. It simulates binoculars and enables observation and interaction with virtual environments as if they were real.

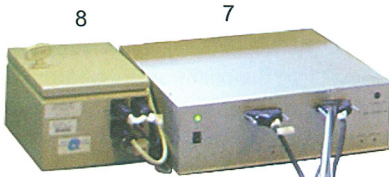
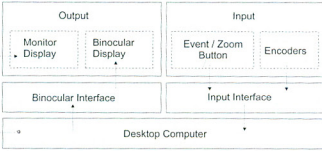
The *Visorama* can be characterized according to its applications in the visualization process, ranging from fields as diverse as electronic art, education, historical tourism and entertainment. Above all, it is a dynamic and interactive system of visualization, working as a virtual window which allows one to visualize spaces and landscapes in a poetic way. It functions as a center of hypermedia information, permitting an adventure in space and time.

When presented at the *2a Mostra Petrobrás de Realidade Virtual* (Second Petrobras Show of Virtual Reality, University Cândido Mendes, Rio de Janeiro, 1999) the public elected the *Visorama* as the most original project. During the exhibition of *Paisagem Carioca* at the Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (Carioca² Landscape, Museum of Modern Art of Rio de Janeiro, 2000), the *Visorama* attracted masses of people queuing in line during the week-ends.

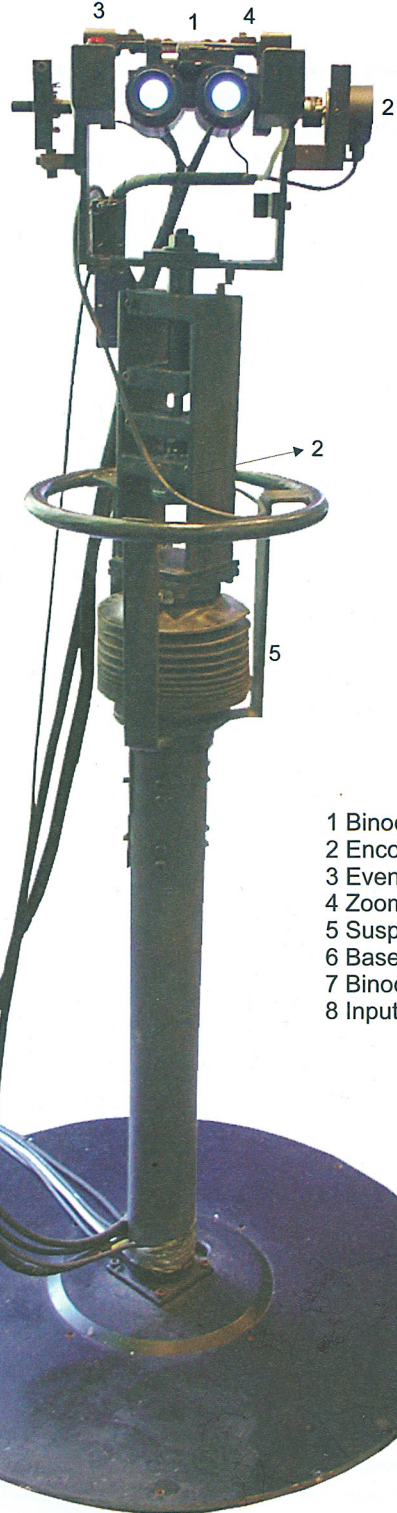
For a better understanding of the *Visorama*, we need to recall some changes currently happening in cultural



3
1
4



8
7



- 1 Binocular Display
- 2 Encoders
- 3 Event Button
- 4 Zoom Button
- 5 Suspension
- 6 Base
- 7 Binocular Interface
- 8 Input Interface

6