

PROJETO DE EXTENSÃO “ZONAS DE COMPENSAÇÃO”

Coordenação: Prof.^a Dr.^a Rosangella Leote

Apresentador: Miguel Alonso

Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia (GIIP)

Instituto de Artes - UNESP

Resumo

O projeto de Extensão “Zonas de Compensação” no seu segundo ano de desenvolvimento, visa projetar e realizar uma exposição artística baseada em experimentos e aplicação de conceitos teóricos fornecidos em *workshops* no decorrer do ano de 2013. Deve levar os participantes, dos workshops ou oficinas de criação, à realizar as obras em colaboração, para serem expostas em abril, no ano de 2014. Este projeto tem um longo trajeto, iniciado em 2001, mas implementado em 2012, tendo sido contemplado com o apoio da PROEX, incluindo bolsas de monitoria e verba. Os resultados do primeiro ano são integrantes deste projeto. Nesse trabalho são abordadas questões estéticas e processos de criação tendo como mote o planejamento da montagem de uma exposição artística que utiliza tecnologias interativas em sua concepção. Seu formato busca relacionar conceitos sobre arte, mas também propõe uma perspectiva interdisciplinar. Para tal objetivo, pretende-se contextualizar os processos artísticos relacionando-os ao conceito de “estéticas tecnológicas”. Na exposição citada, as obras têm aspectos formais onde se pretende fazer manifestar os ecos da base conceitual das pesquisas desenvolvidas no contexto da convergência entre Arte, Ciência e Tecnologia. Em suma, esta proposta se dedica a desenvolver e aplicar métodos de criação além de abordar outros conceitos envolvidos, ou surgidos, no desenvolvimento de uma exposição chamada “Zonas de compensação”.

Palavras-chave: Convergência, Mídias emergentes, Percepção, Processo criativo.

1 INTRODUÇÃO

Trata-se da preparação e desenvolvimento de exposição artística baseada em experimentos e aplicação de conceitos teóricos fornecidos em Workshops durante o ano, intitulada “Zonas de Compensação” cujo subtítulo se refere ao número da edição: em 2013 “Zonas de Compensação versão 1.0”. Nesta exposição pretendemos oferecer áreas fruitivas de imersão e ludicidade. São instalações (multimídia, sonoras, visuais), objetos, esculturas, vídeos, performances e outros resultados artísticos onde se intenciona fazer criar relacionamentos de natureza calma para o interator. Cada obra constante na exposição deve abordar ao menos um aspecto específico, tanto conceitual quanto tecnológico, do âmbito das estéticas tecnológicas, configurando ao final uma exposição multimidiática. Entretanto não é necessário que todas as modalidades listadas se façam presentes.

Nesta exposição queremos seguir na contramão das exposições de arte interativa onde o excesso, de sons e eventos, é a tônica. Em busca disso, espaços distanciados e com sonoridade controlada serão procurados.

Assim, buscamos em resumo, continuar o processo aplicação de resultados de pesquisa no sentido de tornar a exposição e o seu processo ao mesmo tempo campo de observação, quanto de Extensão, enfatizando as relações entre ludicidade, interatividade e imersividade, mas abrindo a percepção para conteúdos inesperados.

Aplicar alguns conceitos sobre formas frutivas da arte contemporânea, cuja especificidade se conecta a arte interativa, especificamente as relacionadas às mídias emergentes.

Atuar e levar os participantes a atuação nos processos criativos à compreensão de que este projeto é um sistema.

Criar um espaço de experimentação sensória.

Realizar todas as obras previstas para a exposição em colaboração com os integrantes das oficinas de criação e dos encontros planejados .

A experiência do aluno em ateliês onde a discussão e a prática se colocam lado a lado não pode ser medida em números, pois varia de pessoa a pessoa. O que se observou na primeira edição do Zonas de Compensação, em 2012, é que o aluno se sente valorizado e confiante ao entrar em contato com especialistas e com outros colegas em uma situação em que ambos são valorizados com o mesmo grau de igualdade. A dinâmica do projeto é a de criar em parceria. Isso envolve tanto o ministrante quando aquele que participa, seja aluna da UNESP ou de fora dela. Artistas de longa experiência têm vindo participar do Zonas de Compensação com o desejo de renovar pensamentos, de provocar condições de mudanças em suas poéticas. Isso, obviamente, estimula o aluno na formação continuada. O coloca a refletir sobre o papel da formação Este não mais é da conta da Universidade, mas do seu próprio interesse em seguir sempre, independente da experiência acumulada, em busca de novas fricções. O Zonas de Compensação é, por excelência, um terreno de fricção para o artista e o interessado em arte em qualquer idade ou com qualquer repertório.

2 REFERENCIAL TEORICO

Observando as formas de arte contemporânea no recorte temporal da atualidade, escolhemos falar sobre aquelas perpassadas ou construídas através de suportes midiáticos de natureza tecnológica com características interativas.

Essa arte é também chamada “arte dos novos meios”. Segundo o uso que Mark Tribe faz do termo *arte dos novos meios* entende-se a referência a “projetos que se valem das tecnologias dos meios de comunicação emergentes e exploram as possibilidades culturais, políticas e estéticas de tais ferramentas” (TRIBE, 2006:6-7). Ele concebe a arte dos novos meios como a “intersecção de duas categorias mais gerais: arte e tecnologia” - uso de tecnologias não necessariamente aplicadas à comunicação - e a “chamada media art ou arte dos meios” - uso de tecnologias de comunicação (TRIBE, 2006:7).

A arte em mídias emergentes é uma arte sistêmica, sobretudo. Assim, sem uma data definida a não ser a marca do contínuo transformar o conhecido, possibilidades não conhecidas dão luz a formas artísticas fundadas ou conexas à mídias - mais ou menos tecnologizadas – que emergem num continuum.

No projeto artístico que temos desenvolvido em conjunto com o grupo SCIArts¹, temos trazido e apontado o conceito do sistema como obra de arte, desde quando passamos a trabalhar em co-criação. Já na primeira obra – Por um fio, 1996 – percebemos a natureza sistêmica do nosso trabalho, e esse tem sido o discurso dos componentes do grupo, fundamentado nas teorias da complexidade.

Recentemente, Claudia Gianetti(2006) também propõe a arte como sistema. Ela havia apontado isso em 2005, na publicação espanhola do mesmo título. Essa convergência de observação sobre a arte apoia as conclusões a que temos chegado.

Estudando as ideias da complexidade, percebemos que os termos “novas mídias, meios ou tecnologias” passaram a parecer excludentes de parte dos objetos e elementos pelo grupo trabalhados, bem como no processo artístico individual que envolve diferentes tecnologias.

Quando apontamos a necessidade de uso de outra expressão é com intenção de possibilitar maior permanência do discurso, que por natureza primária, é transitório.

Por isso preferimos chamar “*arte em mídias emergentes*”. Nesse tipo de arte, encontra-se uma parcela da produção onde a interatividade se faz presente, e aí encontramos modos diferentes de fruição na observação que temos feito do papel do interator na vivência da arte. Esse modos não excluem um ao outro nem excluem aqueles não listados. Antes, se sobrepõem e se auto-ajustam, mas frequentemente um deles aparece como dominante no evento observado. São eles:

- Ludicidade;
- Interatividade (percepção/reação/recriação);
- Imersividade (vivência/virtualidade);

A “arte em mídias emergentes”, mais conhecida como “arte dos novos meios”, “media art”, “arte tecnologia” ou “arte eletrônica”, dentre outro termos mais, é um tipo de arte que existe, sendo propiciada por uma estética tecnológica ao mesmo tempo em que, continuamente reconstrói esta estética.

Sobre arte com mídias emergentes, gostaríamos de exemplificar com nosso trabalho “Abundância”, apresentado na exposição “Cinético Digital” em 2005, no Itaú Cultural. Utilizando um dispositivo acoplado à cabeça, fizemos uma crítica bem humorada, levando o interator para um status além daquele de mero observador do acontecimento, ou do envolvimento catártico dos *happenings*, envolvendo-o na composição da obra também de uma forma fruível. Esta foi uma tecnoperformance²⁰ que utilizou transmissão *wireless* de sinais de vídeo e áudio por ondas de rádio, até um microcontrolador. A participação do interator se dava através do uso do dispositivo com câmera e *headphones* que habilitava a transmissão da sua imagem, conectando-o visualmente ao restante do público e a si mesmo. O trabalho visava criticar o uso fetichista do corpo da mulher pelos meios de comunicação em geral. Pode-se dizer que predominava neste trabalho o uso de interface vestível.

¹ Sciarts Equipe Interdisciplinar . São componentes Julia Blumenschein, Fernando Fogliano, Milton Sogabe, Renato Hildebrand e Rosangella Leote. WWW.sciarts.org.br.

Uma das coisas que esta obra evidenciou é que a identidade do aspecto lúdico na arte não pode ser medido apenas pela obra. O interator, uma vez que lhe é dado o papel de agente, pode encaminhar a existência ou não da ludicidade. Para compreender-se isto basta que visitemos qualquer exposição de arte interativa. É muito comum que as crianças, pela sua natural tendência a brincadeira, aproveitam muito deste tipo de obra. Muitas vezes elas descobrem “usos” da obra não pensados pelo artista propositor. Recriam literalmente a estrutura. Fazem emergir, pela pura interação, desenvolvimentos inesperados e poéticos.

Os adultos, muitas vezes, refreados pelo seu arcabouço intelectual, buscam antes da fruição a inteligência da obra, como parece sempre ter acontecido na arte, e aí podem até por à perder muitos dos valores nela implícitos. Há uma diferença significativa entre o lúdico aplicado e a ludicidade encontrada na vida cotidiana e na arte. Essa ludicidade pode ser um dos aspectos formais componentes da obra.

Desta forma, excluir o aspecto lúdico é excluir um dos principais agentes/motores da fruição. Nesse ponto, críticas poderiam ser feitas sobre o papel da arte ser diferente do papel do entretenimento. Evidentemente a borda com o entretenimento é sutil e inequívoca. Todavia, a arte sempre esteve no limite, sempre cruzou fronteiras que lhe eram proibidas, e sempre modificou o mundo ao seu redor tanto quanto foi modificada por ele. E neste processo, parece-nos que, cada vez mais, a ludicidade é um elemento formador da obra processual.

A leitura feita dos eventos vivenciados pelo interator está, porém, sujeita ao seu processo perceptivo, à sua própria qualidade de experimentação. Alexander Graham Cairns-Smith(1996) nos mostra sobre o processo perceptivo que muito do que se percebe conscientemente inclui uma certa quantidade de, por assim dizer *sub-percepção*. Ele usa para isso a palavra sub-consciente de uma maneira elástica para explicar que na totalidade do que percebemos está incluída uma espécie de pré-cognição de porções que já nos são conhecidas do evento total por experiências anteriores e que montam um certo arquivo que justifica não focar obrigatoriamente naquilo que já “conhecemos”. Essas porções não precisariam aparecer à nossa consciência. Em português diríamos que não precisamos “estar cientes” embora nossa consciência tenha o conhecimento geral do evento. Vale destacar que para as áreas científicas que estudam o cérebro o termo consciência tem um sentido diferente da acepção popular, isto é, cientificamente a consciência é um conjunto de atividades psíquicas que fazem o indivíduo terem conta de si dentro e diante do mundo².

Desse ponto de vista não se pode entender a interatividade restrita a nenhum sistema específico, mas à normalidade do mundo observado, o que inclui o campo da arte.

“Nesse caso, a interação deve ser considerada uma capacidade inerente ao ser humano ao atuar como observador e ser parte integrante de um texto específico. Portanto, o observador não pode ser entendido independentemente do meio com o qual se relaciona. O observador pode interagir tanto com a entidade observada - inclusive quando se trata do próprio observador -, quanto com o seu meio”. (GIANETTI, 2006:65)

² Sobre a questão da consciência ver “O Mistério da Consciência” de António Damásio, publicado no Brasil pela Cia. Das Letras.

Isso nos ajuda a entender o porquê de encontrarmos relatos de pessoas que, ao visitarem pela primeira vez uma exposição de arte interativa, não interagiam, não “entendiam” ou não percebiam a obra sem a existência de um monitor ou de alguém que pudesse lhes explicar a obra; mas que na segunda ou terceira vez perdiam a inibição e passavam a interagir, achando razões para aceitar aquele tipo de trabalho e prescindindo da orientação para interagir e fruir a obra.

Embora tenha o seu processo de criação idêntico a qualquer outra forma artística, os modos de produção deste tipo de arte, sofrem uma transformação de alta escala em função das especificidades técnicas.

A transformação pode vir desde um determinado hardware que não é mais encontrado ou compatível com os softwares disponíveis, até o grau de conhecimento técnico dos envolvidos no processo de realização. O argumento de que todas as poéticas artísticas se instauraram com esse tipo de problemática não é eficiente, pois o nível de complexidade na situação envolvendo mídias emergentes é muito maior, e abarca quase sempre a necessidade de agruparem-se pessoas de graus de conhecimento diverso e de áreas díspares em processos interdisciplinares.

Uma vez implementada a obra, resta ainda o estágio de correlação necessário com o interator, que acaba legitimando a existência da obra como tal. Como, em grande parte dos casos, trata-se de obras sistêmicas, também o modo de relacionamento da parte que interage com a parte que está proposta no dispositivo ou conjunto de dispositivos maquínicos, em um evidente processo cibernético, contribuem ainda mais para a complexidade de leitura e legitimação estética que essas poéticas podem gerar.

Na prática, há um processo de comunicação inequívoco presente nessa instância de relacionamento entre interator e obra, muito aos moldes sistêmicos postulados por Maturana e Varela(2003). O processo tanto mais se intensifica quanto mais se possa interferir e modificar a forma da obra inicialmente proposta. De fato, grande parte das obras com mídias emergentes têm se mostrado contempladoras dos processos de agenciamento que formulou Janet Murray(2003), especialmente aquele de autoria procedimental, na qual, como podemos deduzir pelas ideias da autora, o propositor realiza uma obra que dependerá da atuação do interator para poder se materializar em processo contínuo.

Coisa similar foi dita por Renato Cohen (1998) em no seu conceito de *work in process*.

Para ele

“o termo *work in process* é associado a uma noção de obra inacabada, aberta, por outro lado, estabelece, em relação ao conceito de obra aberta, (Umberto Eco), corrente até os anos 70, uma clara ampliação de horizonte, investindo-se principalmente na dinamicidade do sistema.”(Cohen, 1998:21)

A diferença é que ele se referia ao espetáculo das artes performáticas, das quais pode ser um excelente exemplo a peça *Play on earth*³, levada ao público de forma simultânea nas cidades de São Paulo, Londres e Cingapura, conectando atores e o público

3

A montagem aconteceu em 2006 e reuniu três companhias diferentes: Philia 7, no Brasil, Station Opera House, em Londres e o Theatre Works, em Cingapura. Mais dados podem ser obtidos em <http://playonearth.com.br/cia-phil7/play-on-earth.html>.

com texto, imagens e sons via internet. Em essa ação de *work in process*, a obra não existiria.

Aqui podemos fazer um paralelo entre o que é acabamento de uma obra de arte para Cecília Sales (2006) e o que é *work in process* para Renato Cohen. Os conceitos têm similaridades. Quando Cohen usa a expressão *work in process* ele está se referindo a uma obra que está em processo e que em algum momento vai chegar o seu termo. Para Salles, quando se refere a acabamento, ela considera todo o processo de criação da obra desde o *insigth* até o momento em que esta é mostrada ao público. Ela não ignora nem os documentos, prévios que geraram a obra.

Para Cohen(1998), não se pode confundir as expressões *work in process* e *work in progress*. Inclusive ele fortalece a ideia de que a expressão *work in progress* está sendo utilizada pelos aspectos positivos da palavra progresso, porque haveria a ideia de que se está angariando estágios que se queria angariar a um determinado tempo e se caminha pra isso continuamente. Podemos deduzir que o trato implícito do processo aparece como uma alavanca natural para atingir a progressão. Essa progressão se coloca no sentido de atingir a poética do artista, aquilo que é a sua linha contínua de produção, ou seja, o seu *work in progress*. Isso quer dizer, cada artista teria um próprio *work in progress* ao longo da sua vida produtiva. Todavia, consideramos que em português a discussão perde a relevância e então parece mais coerente, de acordo com a conotação semântica que o termo chama, dizer que a expressão obra processual dá conta totalmente de resolver a nomenclatura pra esse tipo de obra que abordamos e que aparece com as mídias emergentes.

Mas obra processual faz parte do sistema da arte, ela constrói o sistema, ou seja, o sistema está em permanente processo.

Daí se pode inferir uma conclusão: a de que existe uma relação muito forte entre as artes performáticas e as obras de arte com mídias emergentes.

E essa relação está aproximando as duas formas de fazer arte apresentando novas características e valores. Isto, de modo definitivo, insere alterações no senso estético desta época e daquelas que virão adiante. Nada de novo já que é um processo sistêmico.

A novidade é que, com a autoria procedimental (Murray, 2003), o conceito de processo em arte se modifica, se amplifica para o momento em que a obra é levada ao público. Se antes essa era uma característica única das artes performáticas, exclusão feita ao cinema e ao vídeo em seus modelos tradicionais, esse já não é um fator delimitador.

As obras de arte com mídias emergentes vêm definindo um conceito importante que é o das estéticas tecnológicas. Esta estética se apresenta nas várias poéticas artísticas que usam tecnologias, porém não ficam aí restritas. Ela é muito bem percebida nos vários campos de conhecimento. Embora aqui nos interesse as poéticas da arte, é possível detectar essa estética até no mais alto fazer científico da nossa contemporaneidade.

Santaella, ao definir estéticas tecnológicas acrescenta que elas

“não se localizam necessariamente em objetos ou processos considerados artísticos, nem precisam aparecer em lugares de exposição ou circulação de arte. (...) podem se fazer presentes em publicidades, design de hipermídia, vinhetas de televisão, filmes documentários, efeitos especiais no cinema, nas novas formas híbridas das imagens em movimento, na moda, nas sonoridades circundantes e, especialmente, nas infinitudes de portais, sites, blogs” (Santaella, 2007:255-256)

Uma característica importante que percebemos nesta estética é sua capacidade de conceber uma compleição alargada da identidade da obra. Descrevemos isto em outro

momento (Leote, 2008) quando apontamos um pouco mais detalhadamente a ideia da expansão da identidade da obra, mas apenas para resumir o pensamento, dizemos que a obra com características de estética tecnológica pode ter seu corpo, ou sua estrutura expandida a ponto de envolver espaços eletrônicos (virtuais) e espaços físicos (vividos).

Há que se diferenciar estes espaços e considerar que, embora sendo juntos compositores de uma mesma sensação de espaço vivenciado, relativos a lugares que nos são caros, em separado representam escalas diferentes do modelo de vivenciar. Com Bollnow (2008) aprendemos que viver e vivenciar um espaço são coisas diferentes. A diferença é muito importante, pois é ela que nos aproxima da compreensão do conceito de lugar. Tanto quanto mais vivenciado por nós um espaço, mais ele nos é próximo ao conceito de lugar.

Na exposição “Zonas de compensação” pretendemos oferecer espaços vivenciáveis a ponto de permitir ao visitante oportunidades de criar lugares seus no espaço coletivo e público da galeria. Embora essa seja uma hipótese que só poderá ser verificada na efetiva realização da exposição, são fortes os elementos de que dispomos, trazidos de outras experiências, que nos conduzem a crer na corroboração desta hipótese.

3 METODOLOGIA

As atividades são semanais, fixadas às quartas-feiras, alocadas no Laboratório de Arte e Tecnologia. Mensalmente os participantes se encontram com novos ministrantes de oficinas para novas criações e aprendizado tecnológico (workshops), seguidos de três encontros para desenvolver as obras. Assim, todas as semanas há atividades, durante o ano letivo. A metodologia também compreende a investigação bibliográfica, realização de palestras, e encontros sobre a temática das estéticas tecnológicas e outras que permeiem a discussão no processo criativo. Os temas dos workshops sofrem alteração durante o período de desenvolvimento do projeto pois se adéqua ao perfil dos interessados. Isso faz com que os convidados para ministério de workshop possam ser indicados pelos próprios participantes, visando preenchimento de conteúdos que perceba-se como relevante para a equipe em questão. Considera-se o participante como membro de equipe, responsável pela produção e custeio das obras das quais participa como desenvolvedor.

- Natureza das Oficinas de criação (WORKSHOPS):

Têm duração de três horas, abertas a todos os participantes selecionados, em número mínimo de 20 e máximo de 60, conforme a natureza do conteúdo e demanda de equipamentos ou espaços.

Elas destinam a criar, recriar e executar as obras para a exposição. As vagas são estabelecidas e divulgadas para cada workshop, as intenções de participação são enviadas para o e-mail do projeto (zonasdecompensacao@gmail.com), a seleção só é feita caso o número de interessados ultrapasse o número de vagas. O critério é a relação observada entre repertório do interessado e o conteúdo de cada workshop.

- Obras que são realizadas

A previsão da composição mínima de obras da exposição é de número compatível com o espaço da Galeria do IA (UNESP).

Nem todas as obras realizadas serão expostas. Haverá uma seleção composta de juri

elegido entre os ministrantes e a proponente, com o convite de dois membros de fora do projeto.

4- Autoria das obras:

As obras a serem expostas devem ter obrigatoriamente natureza co-criativa e terem sido desenvolvidas durante, ou a partir dos workshops. O custeio das mesmas é de responsabilidade dos participantes, salvo o projeto encontre patrocinador.

5 - Palestras Paralelas

A coordenadora do projeto, Rosangella Leote, efetua a palestra inaugural e final, abertas ao público em geral, no início e no fim de cada ano, sendo considerado o final como a abertura da exposição.

Todas as palestras são transmitidas ao vivo via internet, (www.livestream.com/giip) e ali ficam disponíveis.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este é um projeto que apresenta parte dos resultados de processos de pesquisa, no GIIP (Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia), e em sua história pregressa.

Nesse contexto, são entendidos como vários os modelos pelos quais uma pesquisa afeta seu entorno. Um deles é este formato de realização de uma exposição artística baseada em experimentos e aplicação de conceitos que foram antes trabalhados no grupo. Entende-se o momento da Extensão como aquele em que o pesquisador tem a oportunidade de levar para fora dos muros da Universidade os resultados do conhecimento adquirido na sua prática diária, seja didática, seja de pesquisa, o que, em arte, envolve a produção artística.

Assim, o projeto associa resultados de pesquisa com ações didáticas extensivas na natureza de cursos (workshops) além de ter caráter de exibição aberta ao público em geral. As atividades são todas gratuitas, sem exigência de formação especializada, nem vínculos com a UNESP. Tem caráter internacional, pois aproveita as parcerias do GIIP para a aplicação dos workshops.

O público atingido é:

Artes plásticas: pintores, escultores, cenógrafos, fotógrafos, videomakers, alternativos;

Mídias: alunos envolvidos com som, web, imagem, TV e produção;

Música: Compositores e instrumentistas interessados em criar e/ou produzir os elementos sonoros da exposição;

Cênicas: Alunos interessados em realizar performances em parceria.

Indicadores de impacto Fora da Universidade

Desde sua implantação foram realizadas várias ações nacionais e internacionais (Espanha e Portugal), estas ligadas ao workshop R.U.A., realizado no Zonas de compensação e coordenado por Lílían Amaral (Pós-doutoranda no GIIP).

Até o momento as atividades envolveram como ministrantes de workshops os seguintes estrangeiros e professores de outras universidades brasileiras (todos tiveram também os seus alunos via internet, desde suas universidades, para atender aos workshops):

Efraín Foglia (México/Espanha)
Josep Cerdá (Espanha)
Joan Valles (Espanha)
Ruth Espinosa (México/Espanha)
José Luis Eguia (Espanha)
Inês Moura (Portugal- mestranda da UNESP - Mas fez o workshop em parceria com Sofia Costa Pinto que estava em Portugal)
Anna Barros (São Paulo)
Anselmo Guerra (Goiânia - UFG)
Fernando Fogliano (São Paulo - SENAC)
Raúl Niño (Colômbia)
Nara Cristina Santos (Rio Grande do Sul)

5- FIXA TÉCNICA

Coordenação:

Prof.ª Dr.ª Rosangella Leote

Colaboração Internacional:

Efraín Foglia - UVIC - Universidade de VIC- Espanha
Josep Cerdá - UB - Universidade de Barcelona – Espanha
Raúl Niño – UJ – Universidade Javeriana de Bogotá - Colômbia

APOIO: PROEX e PPG em ARTES (UNESP)

2012 Estudantes (com ou sem bolsa):

Bruno Morelato
Gustavo Bartollini
Lidia Ganhito
Lucas Batista
Sarah de C. Ribeiro
Miguel Alonso

2013 Estudantes (com ou sem bolsa):

Lucas Batista
Elise Marie Kretzschmar
Miguel Alonso
Enos Ometo
Caio Netto

Localização:

Instituto de Artes – GIIP - Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia
Rua Dr. Bento Teobaldo Ferraz, 271
CEP 01140-070 Várzea da Barra Funda São Paulo/ SP

Tel 11 3393-8678 – giip@ia.unesp.br

Site: www.giip.ia.unesp.br

Blog: zonasdecompensacao.wordpress.com

Facebook: www.facebook.com/ZonasDeCompensacao?ref=hl

E-mail: zonasdecompensacao@gmail.com

Skype: [giip.unesp](https://www.skype.com/people/giip.unesp)

Transmissão online: www.livestream.com/giip