

GISELE
TARANTO
ARQ

CASA COR

RIO 2022

b a m'

b \overline{oo}

b a r

策

LO

O

CAL

A CASACOR Rio de Janeiro 2022 será realizada entre 27 de abril e 26 de junho em um casarão de arquitetura clássica do século XIX situado no bairro do Jardim Botânico. Com 12.000 m² de terreno, a construção é rodeada de um enorme jardim em meio à Mata Atlântica e tem como pano de fundo o Cristo Redentor. Datada de 1860, recebeu ilustres visitantes e, por fim, pertenceu ao casal Jorge e Odaléa Brando Barbosa, tendo entre seus proprietários anteriores o sanitarista Oswaldo Cruz. Hoje sedia o Instituto Brando Barbosa. Maiores informações sobre a mostra:

<https://casacor.abril.com.br/mostras/rio-de-janeiro/>



CON

CEI

TO

Arquiteta Gisele Taranto assina o bam' bōō bar 筴 na Casacor Rio 2022: projeto híbrido – presencial e virtual – imerso na natureza, traz arte, gastronomia e experiências inovadoras em holografia, realidade aumentada, NFTs e metaverso.

- Projeto ocupa a área da **piscina com bar anexo**, cercado de **belos jardins** integrados à Mata Atlântica, com vista para a o Cristo Redentor e para o casarão do século XIX que sedia o evento.

Com lounge ao ar livre, alta gastronomia, exposições de arte e uma agenda cultural, o **bam' bōō bar 筴** celebra o retorno aos encontros presenciais.

- O visitante pode experimentar o espaço presencial e virtual ao mesmo tempo, em um projeto híbrido, com acesso a obras de arte em **holografia** e em **realidade aumentada, criptoarte com NFTs** e ainda a um ambiente inédito no **metaverso**, também idealizado pela arquiteta em parceria com a Metaverse Agendy.
- O bambuzal existente inspira todo o projeto, tendo sido escolhido pela curadora Vanda Klabin e pelo artista Carlos Vergara para apresentar a **exposição Olhar 2022** www.olhar2022.com, realizada com apoio do Consulado Geral do Brasil em Cantão, China e terá obras de arte digitais disponíveis em realidade aumentada. A abertura da exposição, dia 27/04 às 18hs, terá lançamento simultâneo no Brasil e na China, com objetivo de promover um intercâmbio cultural.

Encantada com o lindo bambuzal existente no espaço escolhido na Casacor Rio 2022, Gisele Taranto desenvolveu o projeto do **bam' bōō bar 筴**, evocando a cultura chinesa a partir deste elemento. O bambu é muito valorizado China – considerada o Reino do Bambu - como símbolo de virtude. Suas raízes profundas denotam firmeza e sua haste reta e flexível representa a modéstia.

O nome **bam' bōō bar 筴** surgiu de uma pesquisa por caracteres chineses para a palavra bambu. O resultado da busca – realizada no Google Tradutor, que usa inteligência artificial em seus serviços – foi esta grafia com uma separação e acentuação precisa das palavras, demonstrando a correta entonação ao ser pronunciada.

O projeto traz diversas referências à China, no paisagismo, nas cores, na arte, na gastronomia e nas apresentações culturais, como descrevemos a seguir.

Tempo de reconexões

A experiência marcante da passagem das estações também inspirou a arquiteta Gisele Taranto na elaboração do projeto do **bam' bōō bar 築**: mais precisamente a sensação de liberdade com a chegada da Primavera nas regiões mais frias do Planeta, depois das longas noites de inverno, quando a vida volta a acontecer do lado de fora e as pessoas voltam a se reconectar e com a natureza.

Grande parte das pessoas tem vivido essa mesma experiência com a saída do confinamento total da pandemia, podendo retomar os encontros presenciais e a rotina fora de casa. Ainda precisaremos de cuidados especiais no dia-a-dia por algum tempo, afinal a pandemia não acabou. Graças à tecnologia, que nos deu as vacinas em prazo recorde, temos descoberto um novo modelo de vida híbrido – integrando o presencial e o virtual – que deve se estender por um bom tempo e que também tem nos mostrado que é possível seguir por caminhos inovadores. Por tudo isso, ela escolheu a área da piscina na CASACOR Rio desse ano: um espaço ao ar livre que celebra a liberdade, valorizando a reconexão com a natureza e o convívio social. Assim, reafirma a importância da tecnologia na vida diária, que cresceu muito no tempo de confinamento. A proposta do projeto é inserir o público, de fato, em um espaço híbrido (presencial e virtual). Além de trazer arte, arquitetura e design, Gisele Taranto quer tornar acessível o universo ainda pouco difundido da holografia, da realidade virtual, das NFTs e do metaverso.

Lounge na Mata Atlântica

Aos visitantes presenciais a intenção foi oferecer um tempo de pausa e deleite, com experiências sensoriais memoráveis a partir da imersão em uma bela paisagem ao ar livre, com todo conforto, degustando a melhor gastronomia e apreciando obras de arte e música.

O **bam' bōō bar 築** fica na área da piscina, com 714m², rodeado por jardins e por um lindo bambuzal da espécie Imperial. Tem vista para o casarão principal e para o Cristo Redentor que aparece imponente em meio às copas das árvores.

O projeto foi setorizado levando em conta suas atividades - Piscina, Lounge, Bambuzal, Jardins, Bar e Banheiros – conforme descrito abaixo:

- **Piscina:** Como elemento arquitetônico, a piscina deixa de lado sua função tradicional para abrigar uma intervenção artística de Maritza Caneca, a partir da curadoria de Vanda Klabin. A artista explora a mudança na cor da água e o reflexo ao seu redor através de espelhos convexos flutuantes.

◦ **Lounge:** Gisele Taranto projetou um grande deck em ecowood ao redor da piscina, com áreas de sofás e mesas de refeições para o serviço do **bam' bōō bar** 築. A partir das tonalidades locais, criou uma paleta especialmente para o espaço, nas cores verde e açafreão do bambu e vermelho terroso da arquitetura original. O mobiliário, próprio para áreas externas, é feito essencialmente de alumínio, cordas náuticas e tecidos impermeáveis. Todos os móveis (Mac Móveis) foram escolhidos levando-se em consideração a necessidade de flexibilidade, adaptabilidade, durabilidade e conforto, requisitos tão necessários neste ambiente.

◦ **Bambuzal:** A convite da curadora Vanda Klabin, o artista plástico Carlos Vergara visitou este bambuzal e achou o local perfeito para a exposição Olhar 2022, realizada em parceria com o Consulado Brasileiro em Cantão, China. Ali os visitantes podem se conectar, através de QR Codes, com a exposição em realidade aumentada.

◦ **Jardins:** A bela vegetação existente, ficou ainda mais exuberante com o novo projeto de paisagismo da Horto Girassol. Estes jardins abraçam, delimitam e emolduram o **bam' bōō bar** 築. Integradas à vegetação, obras de arte holográficas, com curadoria de Vanda Klabin, marcam as entradas do espaço. No gramado há também uma área descontraída com tapetes e pufes, para receber os visitantes para a agenda cultural.

◦ **Bar:** Invocando também a cultura chinesa, no interior da construção anexa, o bar (comandado pelo Cooking Buffet) exhibe uma obra em grandes dimensões de Carlos Vergara, como parte da exposição Olhar 2022. A paleta de cores verde e terrosas remete ao bambuzal presente no entorno, onde a exposição também se apresenta. Um grande balcão ocupa o espaço, revestido com a pedra Sofia, na cor verde. As paredes e teto ganharam pintura artística na cor terra (tintas Coral, com execução da Monoo). A intenção foi “envelopar” todo o ambiente nesta única tonalidade para destacar o balcão do bar. O tapete verde (Phenícia Tapetes) traz o tom também para o piso. Uma estante (Ornare) tem a arte de Sadra Gasparian e suas poesias engarrafadas. Escolhemos bancos confortáveis (Mac Móveis) em tons neutros. Na decoração, jarros de cerâmica (Ekko Home) e arranjos de flores (Horto Girassol).

◦ **Banheiros:** Usamos esta área para receber NFTs da exposição Olhar 2022 em TV's ocupando o lugar dos espelhos. Não foram realizadas intervenções arquitetônicas. Todos os materiais e layout eram existentes na construção, exceto as louças e metais que foram substituídas por lançamentos (Deca).

Experiência híbrida: presencial e virtual

No projeto do **bam'bōō bar** 築 Gisele Taranto também busca instigar os visitantes, presenciais ou virtuais, a desmistificarem o mundo disruptivo tecnológico.

Com uma proposta híbrida inovadora, o projeto se apresenta em três dimensões: Presencial, Presencial integrada a Virtual ou só Virtual.

- **Presencial:** O espaço físico foi cuidadosamente projetado para uma experiência multissensorial. Além da conexão com a natureza e a vista magnífica, oferece gastronomia (Cooking Buffet), exposições de arte (de Carlos Vergara, Maritza Caneca e outros, com curadoria de Vanda Klabin) e uma agenda de apresentações culturais presenciais.

- **Presencial integrada a Virtual:** Também será possível experimentar os dois mundos – presencial e virtual - ao mesmo tempo no **bam'bōō bar** 築. Ao percorrer o bambuzal, o visitante encontrará QR Codes, para acessar (por celular) em realidade aumentada a exposição Olhar 2022, organizada por Carlos Vergara. Obras de arte em holografias demarcam as entradas do espaço. No lounge temos óculos de realidade virtual para “entrar” em um ambiente especialmente projetado por Gisele Taranto no metaverso. TVs expostas no bar e nos banheiros dão acesso a NFTs da exposição Olhar 2022. Curadoria de Vanda Klabin.

- **Virtual:** Gisele Taranto criou uma Galeria no Metaverso, em parceria com a Metaverse Agency, com acesso livre através de um link disponibilizado no espaço e nas mídias da arquiteta. Vislumbrando um hipotético tempo futuro chamado de Era do Plástico ou pós-humano, o projeto é um manifesto pela proteção do meio ambiente, enquanto ainda é tempo. Sob perspectiva de um olhar pós-moderno, propõe discutir como viveríamos em uma sociedade que exauriu todos os recursos naturais e ela mesma já não é formada de indivíduos totalmente orgânicos. Seres híbridos que trabalham para restaurar o equilíbrio perdido pelos hábitos de consumo das sociedades pretéritas, que deixaram como herança o acúmulo de resíduos e lixo tecnológico. A galeria abriga uma exposição de arte generativa com curadoria de Vanda Klabin e oferece também uma agenda cultural e podcasts.





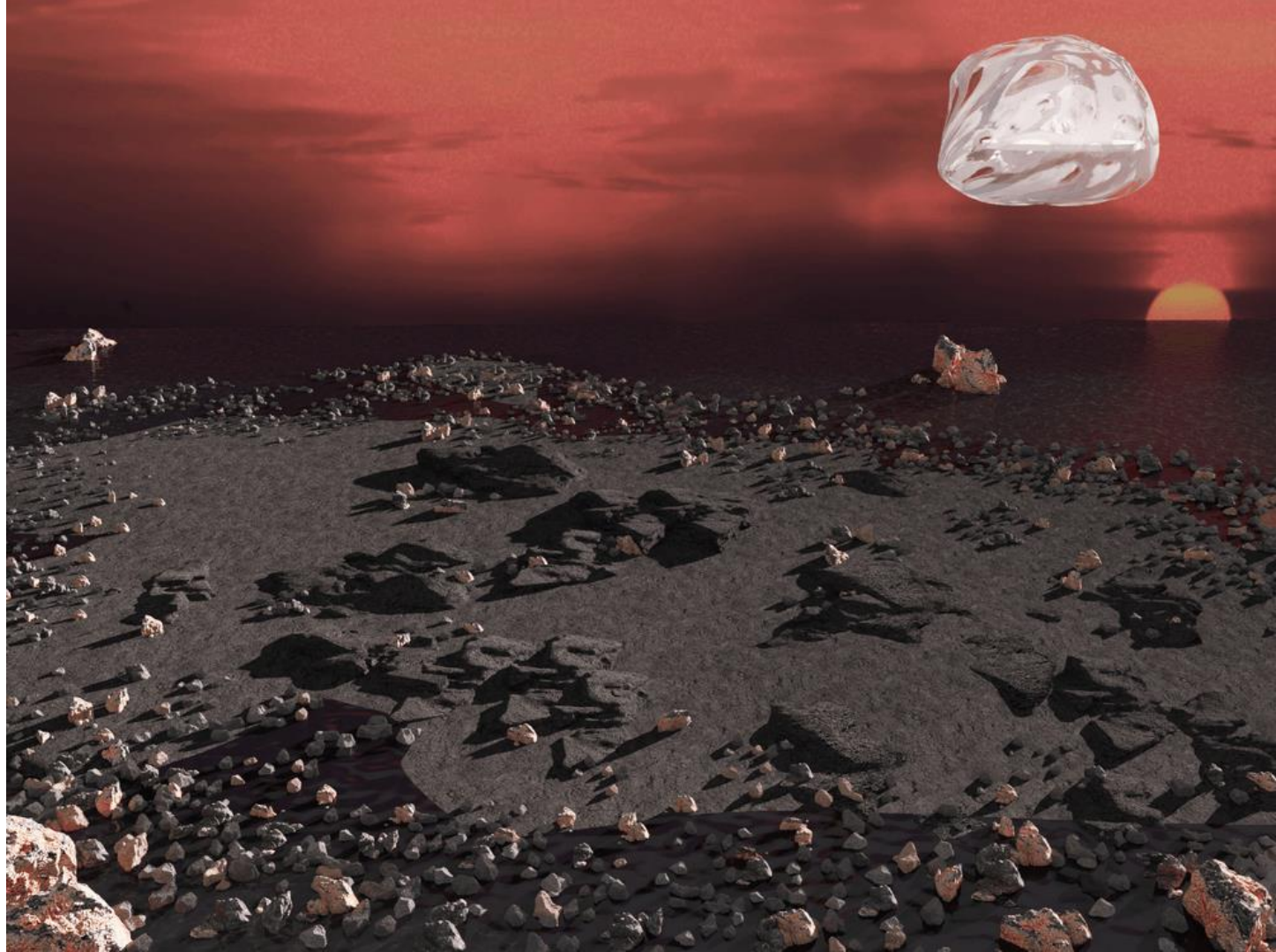


META

VERS

O

Conceito



Gisele Taranto | A Era do Plástico

Chegamos à Era do Plástico. Vivemos em um ecossistema que resulta da adaptação e aprendizado da própria natureza na reciclagem do excesso de plásticos, fruto de centenas de anos de descarte negligente. O petróleo, que a natureza levou milhões de anos para formar, foi esgotado em pouco tempo pelo ser humano, assim como outros recursos naturais explorados sem limites. O solo está todo coberto por *plastiglomerados*, estranhas rochas coloridas que se formaram pela fusão de minerais com os polímeros, derretidos pelo calor da atividade vulcânica. Toda a água foi contaminada com microplásticos, que variam de tamanho microscópico até um grão de arroz. A cor do céu já não é mais azul, a camada de ozônio foi reduzida a ponto do oxigênio ficar tão rarefeito que o azul de outrora se tornou avermelhado. As calotas polares derreteram com o aquecimento global e o nível dos oceanos subiu muito, causando o desaparecimento de várias cidades. Algumas ilhas surgiram quando montanhas ficaram quase totalmente submersas. Em uma delas está o nosso espaço, que tem governo descentralizado e economia de criptomoedas baseadas em blockchain.

Nós todos, habitantes dessa Era, tivemos que nos adaptar também, pois a contaminação pelos microplásticos passou a fazer parte dos nossos órgãos, correndo em nosso sangue. As toxinas seriam fatais se não fosse a tecnologia que transformou-nos em seres híbridos capazes, inclusive, de nos alimentar de plástico. Possuímos avatares que nos permitem habitar e nos adaptar a outros ecossistemas, podemos voar, nadar com a mesma destreza com que caminhamos. Sensores e nanochips implantados em nossos corpos permitem uma visão de realidade aumentada. Nenhuma mentira pode mais ser divulgada sem ser interceptada: é o fim da era das *fake news*. O tempo 24/7, quando tudo foi colonizado pela lógica da mercadoria, agora faz sentido: enquanto seres híbridos, temos uma parte robotizada que pode trabalhar sem prejuízo à criatividade, o que antes era inviável. Fármacos moderadores de humor, de sono e outros também não são mais necessários.

Partindo deste cenário imaginário, projetamos uma galeria de arte que movimenta a vida cultural na Era do Plástico. A arquitetura generativa, adaptável e orgânica tem com o objetivo atender e refletir às necessidades deste tempo. Sua estrutura é de plástico reforçado e foi pensada como a estrutura interna dos nossos ossos: um emaranhado de planos e linhas, com partes sólidas ou ocas, atravessadas por canais que geram aberturas orgânicas e conectam o interno com o externo. Estas aberturas são protegidas por telas à base de grafeno que garantem transparência, leveza e permitem ainda a realização de projeções. Assim como seus habitantes, a arquitetura pode se locomover e se adaptar a diferentes locais, pensada para sobreviver a desastres naturais e autossuficiente em energia. Os NFTs estão por toda a parte e os visitantes podem usufruir da conexão com a “natureza” existente naquele mundo, de interagir ali com seus amigos, além de apreciar, é claro, as obras de arte.

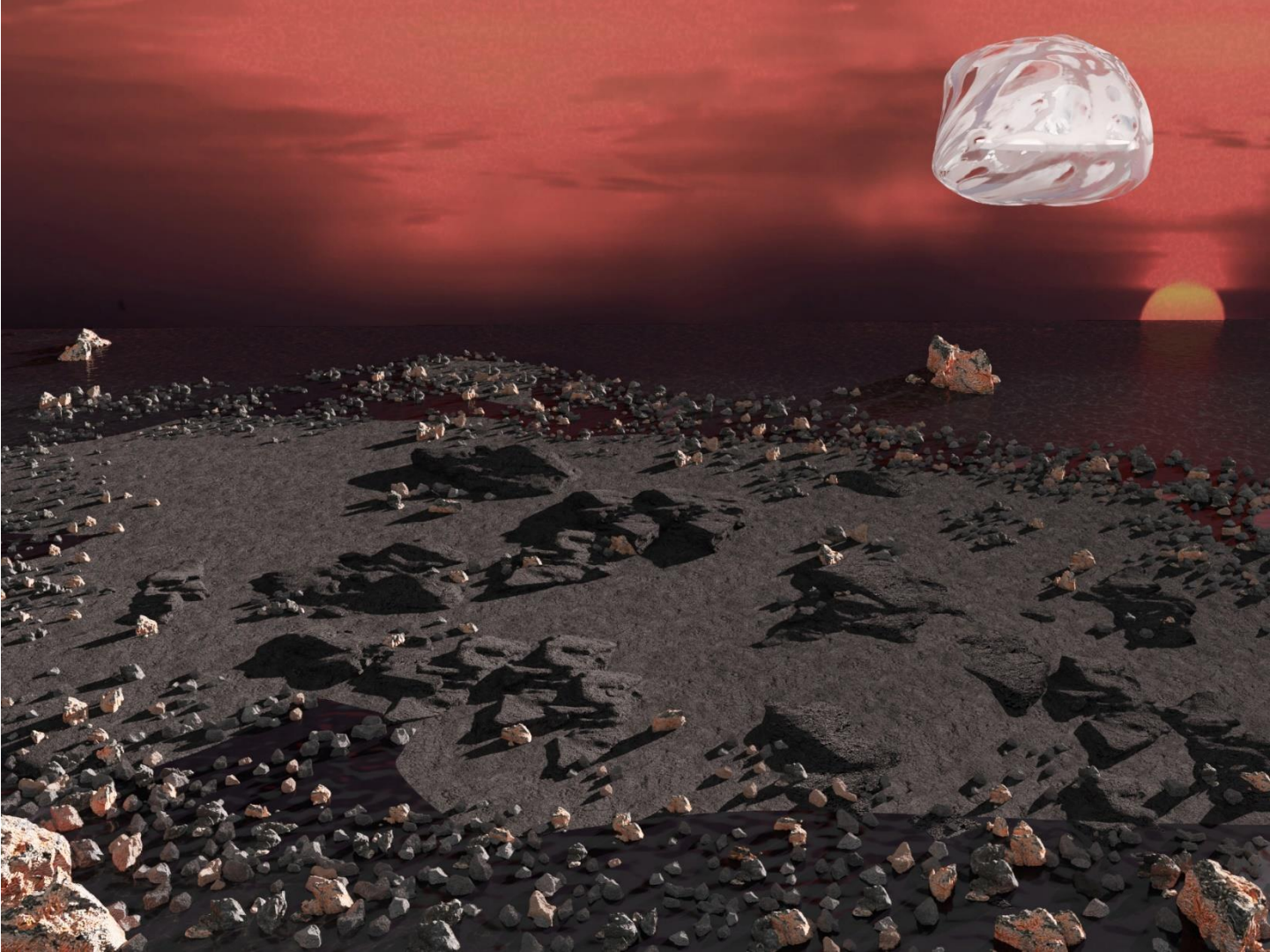
Fizemos do nosso Metaverso na Casacor Rio deste ano, um manifesto pelo futuro que já estamos criando e pode não ser mais o tão sonhado paraíso. Temos que cuidar do nosso planeta, cobrando firmemente soluções dos governantes, mas adotando mudanças significativas nas nossas rotinas diárias. O caminho está em nossas mãos.

Texto: Gisele Taranto

Edição dos textos: Araci Queiroz e André Pinnola.

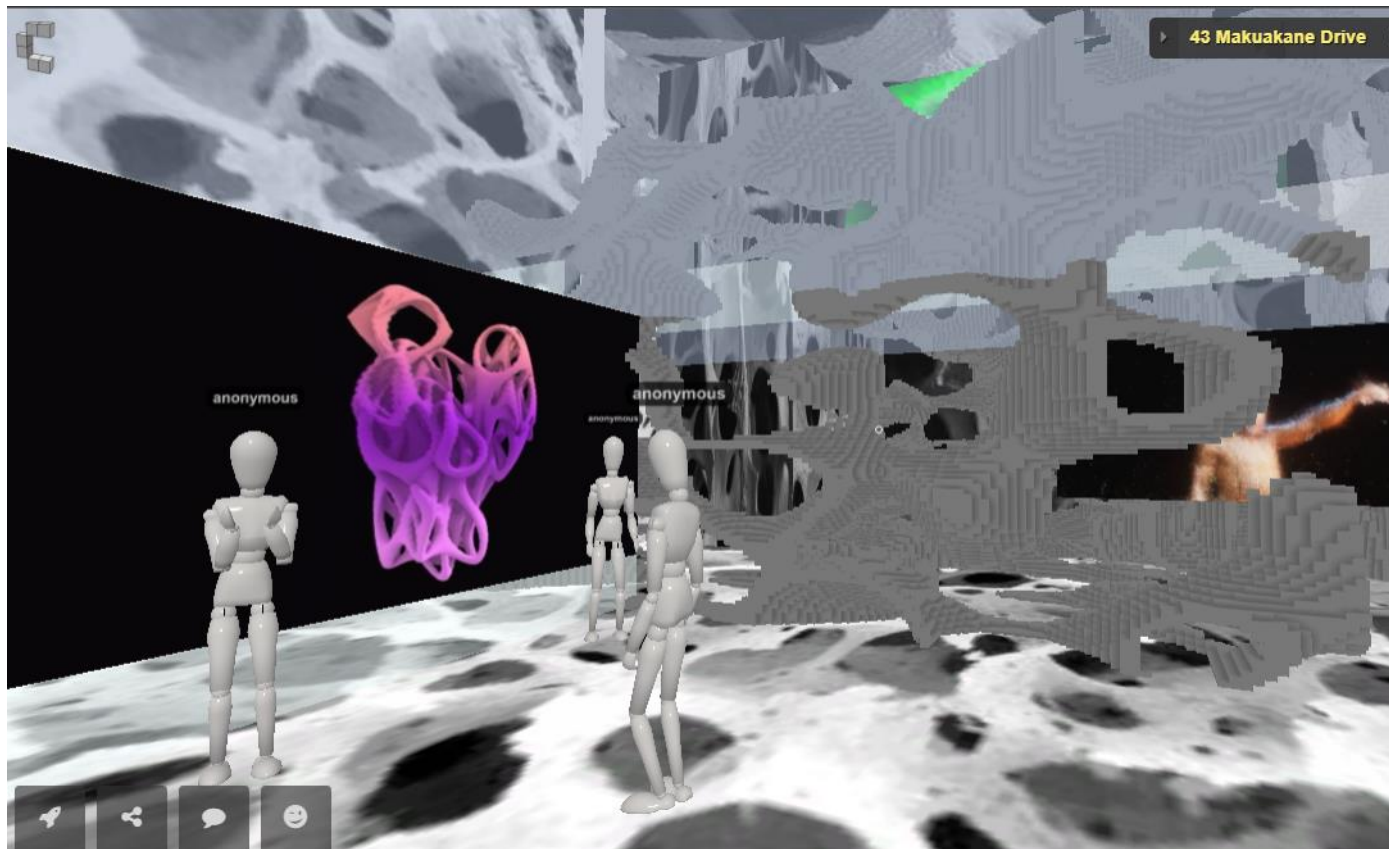




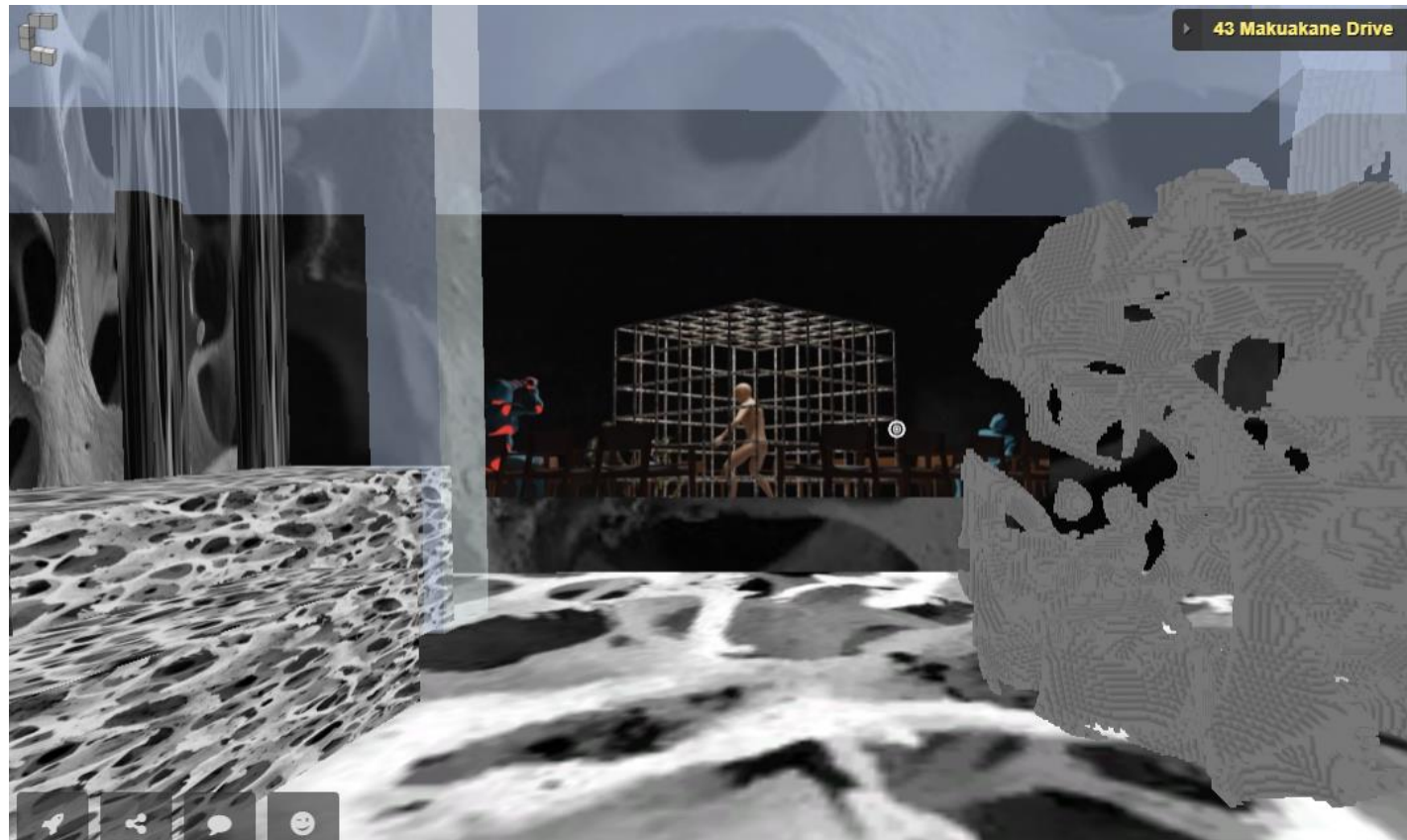


Arquitetura

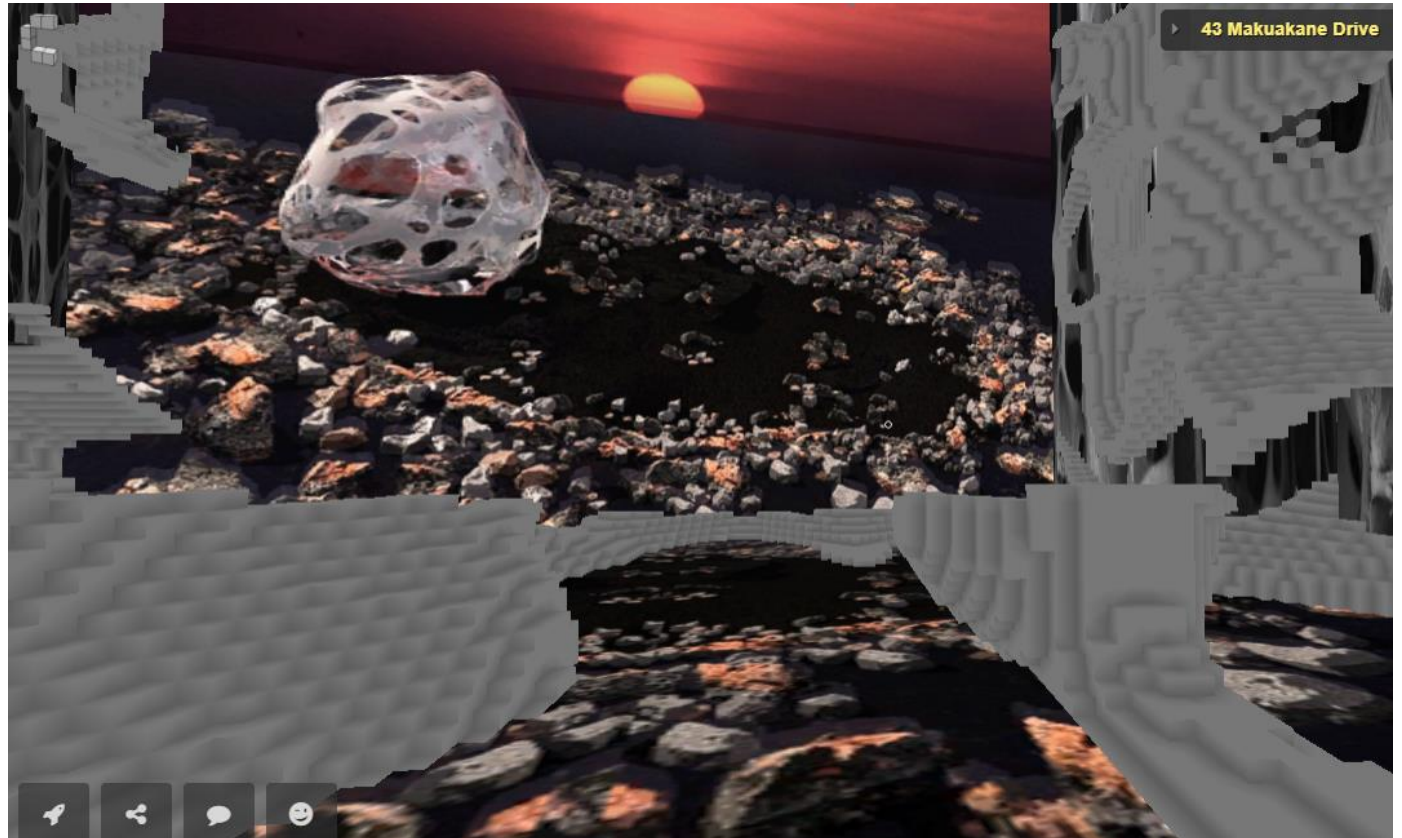
META GALERIA



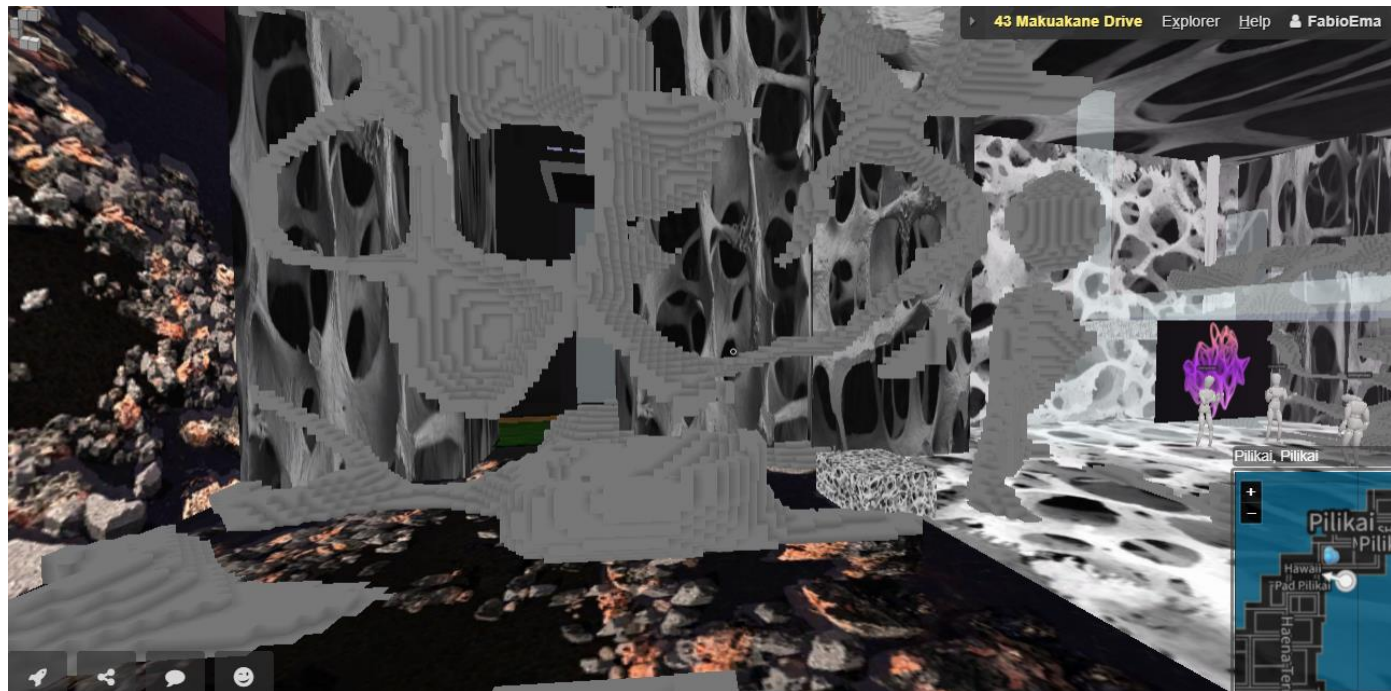
META GALERIA



META GALERIA



META GALERIA



SÁRIO

GLOS

Big Data: São dados com maior variedade que chegam em volumes crescentes e com velocidade cada vez maior. Isso também é conhecido como os três Vs: Volume, Velocidade e Variedade.

Big data é um conjunto de dados maior e mais complexo, especialmente de novas fontes de dados. Esses conjuntos de dados são tão volumosos que o software tradicional de processamento de dados simplesmente não consegue gerenciá-los.

Blockchain: É um banco de dados mantido em comunidade que armazena informações digitais de forma confiável. Funciona como se fosse um livro aberto criptografado e que eterniza todas as transações realizadas. Ele conecta os sistemas descentralizados em um formato de open source, versátil, seguro, e que realiza tudo isto sem depender de terceiros.

Token: Significa ficha ou símbolo. Na área da tecnologia, o nome se refere a um dispositivo eletrônico/sistema gerador de senhas bastante utilizado por bancos.

No universo das criptomoedas, no entanto, a palavra ganha outra definição. Em resumo, significa a representação digital de um ativo – dinheiro, propriedade e investimento, por exemplo – em uma blockchain.

Inteligente Artificial - AI: Refere-se a sistemas ou máquinas que imitam a inteligência humana para executar tarefas e podem se aprimorar iterativamente com base nas informações que coletam.

Quantum: Um computador quântico é um dispositivo que executa cálculos fazendo uso direto de propriedades da mecânica quântica, tais como sobreposição e interferência.

Criptomoeda: São ativos digitais descentralizados, isto significa que não podem ser emitidos ou controlados por governos. Elas são por regra registradas no Blockchain. Algumas moedas conhecidas são o Bitcoin, Ethereum e Dogecoin. Este nome foi dado por se tratar de um dinheiro que utiliza criptografia para proteger suas informações, dados e transações.

Arquitetura e Arte Generativa: Arquitetura e arte gerada por um sistema computacional autônomo no qual decisões podem ser tomadas pelo próprio sistema independente do criador. O resultado final é uma consequência dos parâmetros que o arquiteto ou artista desenvolveu, somados as infinitas possibilidades de combinações que os códigos podem gerar.

Mineradores: No mundo virtual significa o processo por meio do qual novos bitcoins são criados. A cada dez minutos, em média, surge um novo bloco de bitcoin. Esses blocos registram as transações realizadas no blockchain, e cabe aos mineradores verificar a validade das informações contidas em cada novo bloco. O minerador é recompensado com uma taxa de transação. Porém, só recebe os bitcoins o primeiro minerador a resolver o problema numérico contido naquele bloco, um processo que é conhecido como “prova de trabalho”. Essa resolução pode envolver trilhões de tentativas, por isso o hardware utilizado deve ter grande potencial computacional para processar essas operações mais rapidamente.

Metaverso: Nada mais é que é união entre o mundo físico e o virtual. É um mundo alternativo baseado nas tecnologias de realidade virtual, expandida e aumentada. A entrada a esse mundo pode ser feita por vários meios e diferentes plataformas, que vai além de um jogo: neste mundo será possível criar avatares (chamados de metahumans) para se conectar de qualquer parte do mundo. Nele é possível assistir filmes, socializar, realizar reuniões de trabalho e compras online.

NFT: “Token não fungível” É um ativo verificado usando a tecnologia Bloc Tim, na qual uma rede de computadores registro de transações e fornece aos compradores prova de autenticidade e propriedade.

Avatar: Segundo a religião hindu, avatar é uma manifestação corporal de um ser imortal, por vezes até do Ser Supremo. Deriva do sânscrito Avatāra, que significa "descida". Porém no mundo tecnológico o seu significado é outro. Simplificando, um Avatar é uma representação online de um usuário. Essa identidade digital difere de pessoa para pessoa e pode ser estática ou animada.

Realidade Aumentada - RA: É a integração de elementos ou informações virtuais com elementos do mundo real através de uma câmera que pode ser inclusive diretamente no seu celular conectando a uma série de apps. Um dos usos mais conhecidos da realidade aumentada são os filtros para fotos em redes sociais e games como o Pokémon GO e o Minecraft Earth.

Holografia: São registos de objetos que quando iluminados de forma conveniente permitem a observação dos objectos que lhe deram origem.

Realidade Estendida - XR : É o nome geral dado às tecnologias que criam ambientes e objetos gerados por computador. Este conceito engloba tanto as formas de XR já desenvolvidas quanto aquelas que serão estabelecidas no futuro.

Realidade Virtual - RV: É uma tecnologia de interface entre um usuário e um sistema operacional através de recursos gráficos 3D ou imagens 360º cujo objetivo é criar a sensação de presença em um ambiente virtual diferente do real. Para isso, essa interação é realizada em tempo real, com o uso de técnicas e de equipamentos computacionais (óculos) que ajudem na ampliação do sentimento de presença do usuário no local. É uma tecnologia que permite sobrepor elementos virtuais à nossa visão da realidade.

Web3: É uma ideia para uma nova iteração da World Wide Web baseada na tecnologia blockchain, que incorpora conceitos como descentralização e economia baseada em tokens.

Hologramas 3D: São imagens tridimensionais obtidas a partir de uma projeção de luz sobre figuras bidimensionais. A coisa é possível através do processo da holografia, que se aproveita das propriedades ondulatórias da luz.

FinTech:

O termo surgiu a partir da combinação de duas palavras em inglês: Financial, que significa financeiro e technology, de tecnologia. Mas sua definição vai muito além, sendo usada para definir startups financeiras que desenvolvem produtos totalmente digitais que tem a tecnologia como principal diferencial.

dApp:

Aplicativos descentralizados que conectam o usuário a vários serviços financeiros, incluindo pagamentos, empréstimo, negociação, seguro e que funciona em uma rede peer-to-peer descentralizada. DApps possuem código aberto e operam de forma autônoma, independentemente de autoridades centrais.

DeFi:

Decentralized Finance refere-se a um novo sistema de serviços e produtos financeiros que roda em blockchain públicos. É um protocolo que busca retirar os intermediários das transações financeiras -- sejam os bancos ou as próprias corretoras de criptomoedas.

Os serviços são “peer to peer” e normalmente são codificados em contratos e protocolos inteligentes construídos em plataforma blockchain e são acessados por meio de aplicativos descentralizados (dApps)

CURA

DO

RIA

POR VANDA KLABIN

CASA COR 2022 - MODOS DE VER

Vanda Klabin - Curadora de arte /
Bam' bōō bar 築 Bar Gisele Taranto

A Casa Cor Rio e os seus inúmeros participantes, sempre contribuíram intensamente para atualizar a gramática da visualidade nos seus múltiplos espaços. Sou colaboradora desde 2014 e a presença de um repertório de obras de arte nos seus diversos ambientes, ativa o campo visual do visitante e acrescenta uma amplitude de nossa experiência estética e visual. Os trabalhos de arte atuam como elementos conectivos, como uma espécie de alinhamento em sintonia, uma integração ao espaço arquitetônico, como elementos que asseguram a possibilidade de recriar imaginários.

Gisele Taranto sempre trouxe propostas estéticas em diferentes práticas artísticas, a arte entendida como experiência e não como objeto: olhar, olhar sempre e o máximo de coisas possíveis. Nessa nova edição da Casa Cor 2022, Gisele Taranto busca outras formas de pensar a arte contemporânea, evidencia uma nova dimensão da cultura: a plataforma digital e os movimentos atuais de virtualização de novas mídias.

O metaverso é um novo território, um ativo digital impulsionando o universo artístico através experiências imersivas, a partir de uma realidade virtual paralela e capacitada com novos dispositivos tecnológicos: as metaplataformas. Os trabalhos aqui presentes apontam as tendências contemporâneas voltadas para a ciência computacional. Nesse espaço de sociabilidade, como ocorre no mundo dos games intitulados de gameificação, os usuários podem criar personagens e interagir uns com os outros, allinclusive, de modo que deixam de ser apenas observadores do mundo virtual e passam a ser pertencentes a esse compartilhamento integrado dos dispositivos de informações.

Desconstruir os parâmetros anteriores do território tradicional da arte e atrelar as experiências visuais conhecidas, agora em um ambiente dito Figital, que passa a reunir o universo físico com o digital, agregando novas funções, novos diálogos, novas estratégias de leitura, estão aqui presentes. A prática de arte traz agora a emergência de novas regras experimentais e Gisele Taranto está consolidando esse novo campo artístico, onde os recursos tecnológicos estão associados ao novo conceito da cultura digital ao interagir, conviver, dividir comportamentos, cosmovisões. Os artistas representados provocam novos diálogos, exploram novas caligrafias visuais que se associam às vertentes científicas e aos desafios que se relacionam com as mídias contemporâneas no campo da criação artística. É a vitalidade expansiva da arte e seus novos modos de ver o presente imediato.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual

Em comemoração aos 200 da independência do Brasil, o Embaixador Frederico Salomão Duque Estrada Meyer, Consul Geral do Brasil em Cantão, convidou Carlos Vergara a fazer uma exposição digital que levasse um olhar do Brasil contemporâneo para a China. Vergara então convidou um grupo de artistas cujo trabalho apresenta uma visão contundente e aguda sobre o nosso país. Para criação de obras inéditas, colaborou com outros artistas no uso de tecnologias de modelagem tridimensional e de algoritmos matemáticos computacionais para a criação de imagens que estão também presentes na exposição.

A curadora Vanda Klabin e a arquiteta Gisele Taranto, que apresentarão um espaço dedicado às novas tecnologias de concepção e exposição de obras de arte, convidaram a exposição OLHAR 2022 (www.olhar2022.com) para ser apresentada no Casa Cor do mesmo ano.

Criou-se então um espaço de celebração da Arte, onde o público terá acesso a exposição por meio de realidade aumentada e de monitores posicionados no restaurante, com tecnologia Miintme (www.miintme.io). Serão também realizados shows de jovens músicos oferecido pela empresa de música e tecnologia Mousik (www.mousik.com) com o objetivo de tornar o espaço, um marco cultural na história desse que é um dos eventos mais importantes no calendário do Rio de Janeiro.

O lançamento da exposição acontecerá simultaneamente no Brasil e China, e traz para o país asiático, texto de apresentação da curadora chinesa Sarina Tang.

Artistas participantes:

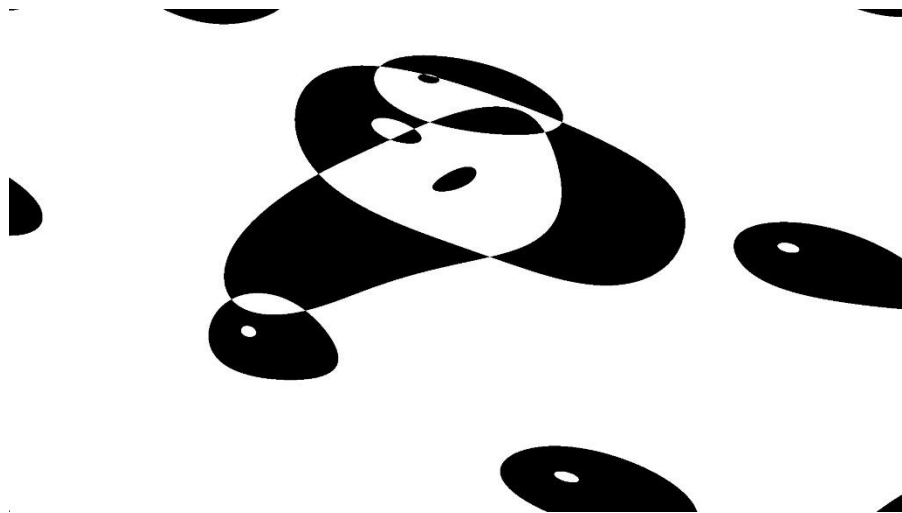
| | | |
|------------------|--------------------|--------------------|
| Adriano Motta | Coletivo Coletores | Mulambö |
| Alexandre Rangel | Diambe | Nil Caniné |
| Agrade Camiz | Fessal | Rona |
| Cadu | Lynn Court | Tadáskia |
| Calvet | Mariana Maia | Vini Fabretti |
| Carlos Vergara | Maritza Caneca | Xadalu Tupã Jecupé |

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual

Alexandre Rangel

Artista multimídia, desenvolvedor de software, doutor em Artes Visuais pela UnB (Universidade de Brasília) com a tese "O Artista como desenvolvedor de sistemas computacionais: experiências audiovisuais"



看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual

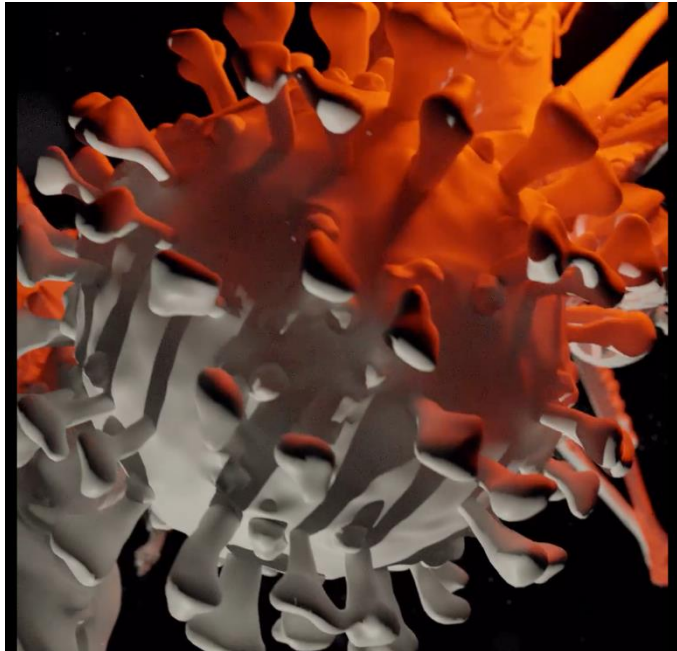


Agrade Camiz

Iniciou sua relação com as atividades criativas escrevendo como forma de se autoconhecer e de criar novas realidades. A partir de 2010, passou a desenvolver grafittis, criando painéis e personagens. Artista multimídia, articula em seus trabalhos usando a estética da arquitetura popular carioca mesclando questões relacionadas com a sexualidade, a beleza, a opressão feminina. Incorpora em muitos trabalhos grades, que remetem às imposições e padronizações do comportamento. Explora a grafia da palavra grade; a grade, agrade, agradar e, a partir da ambiguidade dos sentidos de agradar e de limitar, a artista questiona, em variadas direções, as imposições comportamentais criadas pelos meios sociais, que limitam possibilidades de existir. A escolha do preto e do branco sempre esteve no escopo da construção do trabalho de Camila. As cores vêm sendo acrescentadas através do encontro com outros olhares artísticos e com as experiências vivenciadas pela artista

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual

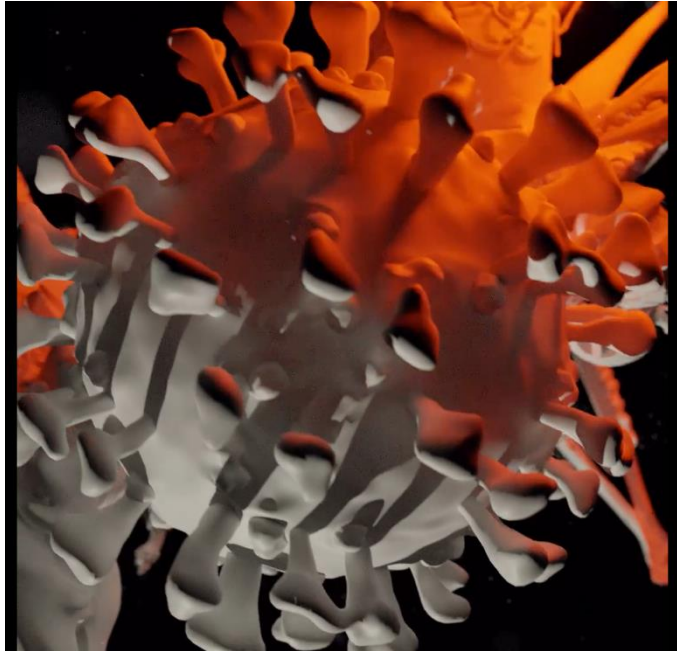


Adriano Motta

Oklahoma (EUA), 1975. Adriano vem ao longo dos anos pesquisando estruturas narrativas e seus diversos mecanismos, produzindo experimentos em arenas onde o fenômeno narrativo pode acontecer: como pintura, desenho, quadrinhos, filme, animação, sound art, web art, globos celestes, maquetes, realidade virtual e etc. Atualmente trabalha como lead designer no CDesign da TV Globo.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual



Cadu

A prática artística de Cadu lida com a criação de sistemas, máquinas, instalações, pinturas, desenhos e esculturas que incorporam elementos da natureza para comentar as relações de aproximação e afastamento entre nós e a paisagem. Atualmente é professor pesquisador na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, onde coordena o LINDA, Laboratório Interdisciplinar em Natureza, Design e Arte.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual

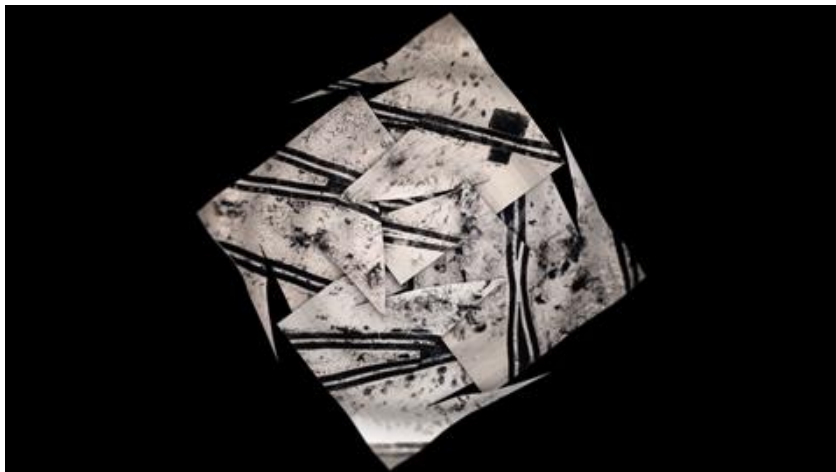


Calvet

Iniciou seu trabalho com ilustrações de seu cotidiano e das lutas da negritude e hoje é um artista de grande influência na juventude periférica do Rio de Janeiro se utilizando das novas tecnologias digitais para criar e expor seus trabalhos.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual



Carlos Vergara

Possui uma obra extensa e consistente, que vem produzindo desde os anos sessenta e que lhe conferiu posição de destaque na arte contemporânea brasileira. Seu trabalho está presente no Instituto Inhotim, no MAM SP - Museu de Arte Moderna de São Paulo, no MAM RJ - Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, no Museu de Arte Contemporânea de Niterói, Pinacoteca de São Paulo, Fundação Gulbenkian, Lisboa entre outras importantes coleções.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual



Coletivo Coletores

Formado pelos multiartistas Flávio Camargo e Toni Baptiste, de São Paulo, o Coletivo Coletores propõe a discussão de temas urgentes como o direito à cidade e o combate ao racismo e à exclusão. O duo trabalha com diferentes linguagens como o grafite, a fotografia e a vídeo projeção.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual



Diambe

É multiartista e desenvolve um vocabulário particular que abrange estruturas móveis, coreografias, escultura de bronze, trabalhos textéis, pinturas, desenhos de fogo e variantes. Participa de acervos públicos como Museu de Arte do Rio, Museu de Artes Plásticas de Anápolis e Memória Lage. Desenvolve mestrado pelo Programa de Artes da Cena (Capes/ECO-UFRJ) e concluiu a graduação em Comunicação Social pela UFRJ com passagem pelo Departamento de Artes e Mídias da Université Sorbonne Nouvelle. Também participa dos programas de residência artística no MAM / Rio + Capacete, Despina, Pivo Satélite e programa de Residência Cem Teto.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual



Lynn Court

Natural do Rio de Janeiro, sua prática se desdobra através da pintura, escultura e grafite. É formada em Desenho Industrial e Jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica - PUC/RJ, e cursou A Prática da Pintura (2003), Construção e Narrativas da Figura (2017), Levezas Múltiplas (2018) e Acompanhamento de projeto (2019) na Escola de Artes Visuais do Parque Lage - EAV. Participou das coletivas Da onde vem pra onde vai (2016), na Casa Naara; Labor (2018) na Galeria OM Art; IV Bienal do Sertão de Artes Visuais (2019), no Museu Do Piauí; Do caos a lama da lama ao caos (2019) na Casa Jangada; entre outras. Teve sua série *Personas* apresentada em sua primeira individual no Rato Branco em 2019.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual



Mariana Maia

Artista Visual que trabalha com diferentes linguagens. Desde 2011, vem desenvolvendo performances, fotografias, vídeos, objetos, pinturas e graffitis. Pesquisa arte afro-brasileira e a relação entre negritude, objetos e corpos femininos. Possui formação em História da Arte, com Mestrado em Artes pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ.

Atua como professora de Artes da rede pública da cidade do Rio de Janeiro desde 2008.

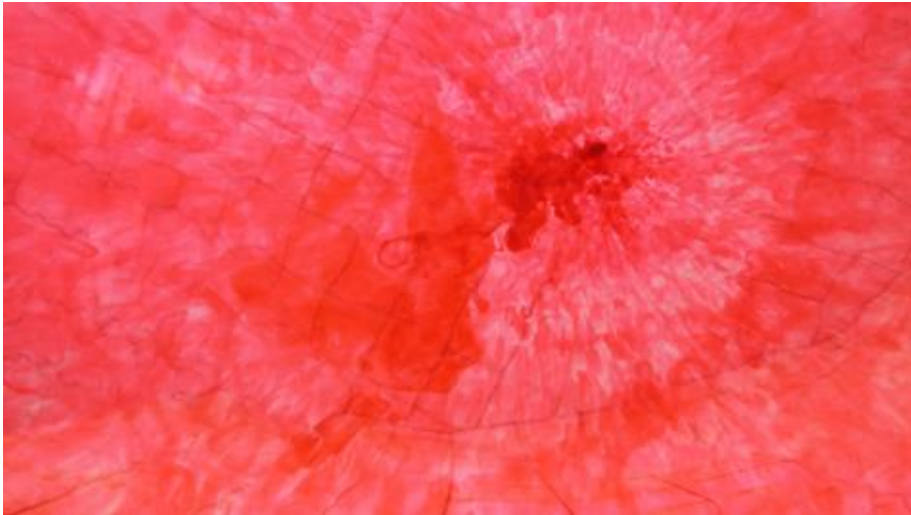
Realizou a exposição individual *CoroAção* (2019) na Galeria Desvio/ RJ. Nesse mesmo ano, participou também das exposições coletivas *Raiz Comum* (Centro Cultural Municipal Laurinda Santos Lobo), *O Grito* (Galeria Pence), *Rios do Rio* (Museu Histórico Nacional), *Artes Aquáticas* (Queimados). Atuou e roteirizou o filme curta metragem *CoroAção* (2019). Realizou ações artísticas em espaços como MAC – Museu de Arte Contemporânea de Niterói, MUHCAB/ RJ, Galeria Aymoré/ RJ, Casa Voa/ RJ, Teatro Espanca/ BH, Galeria Cañizares/ BA, Casa Porto/ ES.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual

Maritza Caneca

É uma artista visual radicada em Miami cujo trabalho abrange fotografia, cinema e instalações multimídia. Depois de passar três décadas como diretora de fotografia, seu trabalho continua a capturar narrativas detalhadas encontradas nos ângulos de simetrias e geometrias simples.



看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual

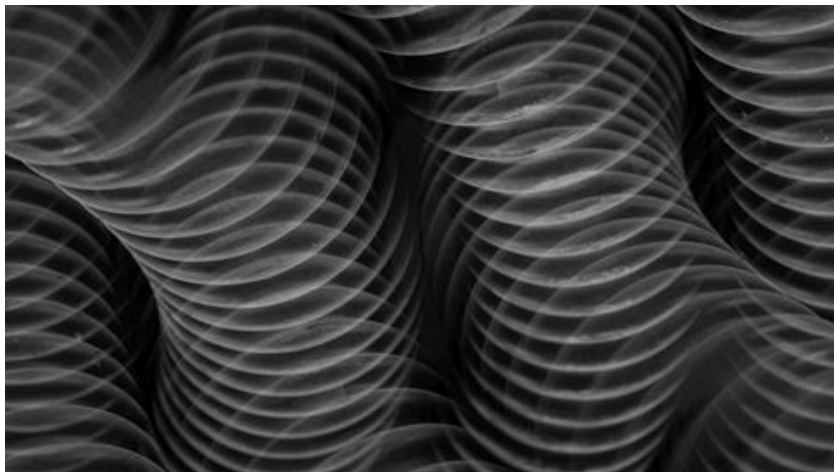


Mulambö

O artista trabalha pensando nas forças que constroem o existir periférico no Rio de Janeiro através de materiais do cotidiano como papelão, tijolo e fotos de redes sociais, por exemplo.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual



Nil Caniné

Fotógrafa, Produtora Cultural e Artista Visual, trabalha nas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo, residindo na cidade carioca há mais de 40 anos. Se especializou na documentação de processos artísticos, seu registro busca traduzir a essência e a naturalidade de um processo criativo. Desde 2014, faz parte do grupo de estudos com a artista Iole de Freitas na Escola de Artes Visuais - EAV do Parque Lage - RJ. No período pandêmico (Jul/2021) participou com seu trabalho no livro *Encontros e Reflexões Pandêmicos*, com 19 artistas da EAV sob a coordenação e curadoria da artista Iole de Freitas. Também no período pandêmico produziu a *Exposição Virtual: JANELAS.ART* / www.janelas.art - 2020 - Junto com o artista e produtor S.O.M.A., parceiro de muitas produções. Atualmente desenvolve um projeto em parceria com o artista Carlos Vergara nos países do Brasil, Marrocos e Portugal.

看 Olhar 2022

Exposição presencial e virtual



Minha trajetória começa na infância. Inventando histórias, criando meus brinquedos, desenhando em papel de pão e chão de barro, criando minha dança, subindo e descendo o morro com um lençol amarrado no pescoço como se fosse uma asa ou uma capa! Cercado de Habilidades manuais... Minha avó Elzira era costureira das boas, minha mãe Maria, além de confeccionar nossas roupas, fazia bordados belíssimos, meu bisavó, Eugenio, criava brinquedos para os bisnetos e meu pai, Dinart, que era um excelente eletricista, a cada Natal criava uma Árvore nova, feita de galho seco, varetas de guarda chuva, tubo de PVC. Tudo isso me inspirou, aprendi com eles a criar, a tornar possível as idéias entre os 7 e 8 anos. Esse começo me deu liberdade de experimentar. E continuo experimentando... Conheci o Candomblé aos 11 anos de idade levado por minha tia Cidinha, irmã do meu pai que era do santo. Mas já frequentava as festas de Erê no Centro da Dona Conceição onde meu pai, Dinart, tocava tambor vez ou outra. Minha conexão com o Candomblé foi imediata mas só fui me iniciar em 2001. Tenho 19 anos de Iniciado e digo sempre do amor e respeito que tenho pelos Orixás.

Rona

O Candomblé me fortalece, me ensina todos os dias. Tenho muitas histórias de devoção aos meus Orixás e do quanto eles me guiam e protegem. Se algumas pessoas soubessem da beleza existente nos ensinamentos, preparativos, a força de um Orixá, a beleza das Cantigas, o aprendizado que tive lá dentro durante os 3 meses que fiquei na roça e mais 5 meses cumprindo com meus preceitos dentro de casa eu trouxe pra vida. Sou muito feliz e grato aos Orixás, a tempo por ter sido iniciado e nunca ter duvidado do amor de meus Orixás, eu os amo e agradeço a eles todos os dias pela vida, pela saúde e pela arte. Eles estão presentes em várias pinturas e em todas as minhas exposições representados de alguma maneira e Exú está em todas. Toco minha vida num ritmo bem perto do Candomblé. E tô muito feliz ao conduzir esse ritmo!! Okê Arô Oxossi!!! Eparrey lansã!!!

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual



Tadáskía

Antes conhecida como max willà morais, é artista, escritora, graduada em Artes Visuais pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (2016), mestranda em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2019-2021) e bolsista na Escola de Artes Visuais do Parque Lage em Mediação (2014) e no Programa Formação e Deformação (2019-2020). Seus trabalhos de desenho, fotografia, instalação, costura e aparição se fazem por histórias, geografias e as relações materiais e imateriais que podem surgir entre o mundo e as coisas vivas. Elabora também experiências visíveis e invisíveis a partir da diáspora preta e dos encontros tanto familiares quanto incomuns. Tadáskía foi indicada ao prêmio PIPA em 2020 e expôs na galeria A Gentil Carioca, no Museu de Arte do Rio, Paço Imperial do Rio de Janeiro e, ao lado de Leonilson, no espaço de arte Auroras, em São Paulo. Foi educadora do Museu de Arte do Rio (2014-2017) e colaborou com o Instituto Maria e João Aleixo em Pesquisa, Educação e Culturas em Periferias (2018-2020). Em 2018, estreou com Diambe da Silva “A poeira não quer sair do Esqueleto” (2017), documentário experimental exibido na Argentina, Brasil, Uruguai, Sibéria, Emirados Árabes e Índia, entre outros lugares.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual



Fessal

É um artista visual, cenógrafo e produtor cultural que reside na cidade do Rio de Janeiro. Formado pelo Parque Lage, Grupo de Estudos e curso de Procedência e Propriedade do professor Charles Watson. Freqüentador de turmas como ouvinte na UERJ com Guilherme Bueno e PUC-Rio com Ligia Teresa Saramago. Sua pesquisa envolve experiências do seu cotidiano relacionados à percepção atual do mundo. Usa a pintura, instalações e performances para acessar e construir seus discursos. Seu trabalho em desenvolvimento tem conexão com seus processos anteriores, desde 2004 e abre diálogos em suas criações para entender que o divino está aqui, é real em cada corpo e precisa ser valorizado agora.

看 Olhar 2022

Exposição presencial e virtual



Vini Fabretti

Artista Visual Digital formado pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, com especialização em Mapeamento de Projeção, VJ, Motion Design e Cenografia para apresentações musicais. Fundador do Bloco Creative, estúdio de criação visual de novas mídias e tecnologia.

看 *Olhar 2022*

Exposição presencial e virtual



Xadalu Tupã Jecupé

Artista que conecta aldeia à cidade, venceu a edição 2020 do Prêmio Aliança Francesa de Arte Contemporânea e realiza em 2021 residência artística em La Rochelle, no oeste da França. Xadalu parte dos significados e das formas escultóricas que os Mbyá-Guarani emprestam aos animais e fornece um tratamento gráfico a esse imaginário por meio de seus cartazes e adesivos — a chamada "sticker art", em que transporta a cultura indígena para as cidades em ato de protesto contra a invisibilidade e falta de representação desses povos no meio urbano.

Bem-vindo à experiência

CASACOR
/ RIO DE JANEIRO

M E T A
MIINTME

GISELE
TARANTO
ARQ

01

Aponte a
Câmera do seu
celular para o
QR Code abaixo;

02

Coloque seu
Email, ative a
câmera em nosso
menu e aponte
para as figuras
dispostas no
Espaço Gisele
Taranto;

03

Aprecie agora
todas as obras
NFTs que
selecionamos
para você.



MIINTME

A Miintme é mais do que uma empresa que desenvolve projetos de NFTs nas áreas de arte, música, esporte e entretenimento. Nós somos um movimento que usa a tecnologia para fomentar todas essas áreas.

Um dos diferenciais é ter uma atuação 360º em todos os projetos, participando de cada detalhe das coleções de ponta a ponta: do conceito à venda, inclusive investindo em sua produção.

Para isso tem a disposição uma equipe de criação de projetos e um marketplace próprio, a miintme.io, onde você pode comprar NFTs com criptomoedas e até mesmo cartão de crédito.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

| Byron Mendes |

Sob a perspectiva de um olhar pós-moderno, propomos uma discussão de como viveremos em sociedade pós-orgânica em um mundo futuro, adaptado à herança de uma sociedade que por muitos anos exauriu todos os recursos naturais, desequilibrando a ordem do próprio habitat. Nesta narrativa criaremos representações deste novo espaço ressignificado e dos seres que o habitam, criaturas pós-humanas e pós-orgânicas.

Ao refletir sobre questões atuais que vão reverberar em um futuro próximo, não temos a pretensão de prever o advir e sim estabelecer uma relação entre o momento atual e este futuro imaginado, que apenas reflete tendências que já estão manifestadas no presente. Esta forma de olhar os seres vivos, fora da dicotomia homem/máquina, orgânico/sintético, biológico e industrial, nos possibilita criar nomenclaturas para descrever novos compostos orgânicos, que assimilam representações de personagens híbridos, constituídos partir de células vivas com os artefactos tecnológicos onde é possível ler no seu código genético, linhas de programação binária.

Sangue e fluidos hidráulicos, pulsando em um sistema circulatório pós-cartesiano.

Tais rearranjos biológicos possibilitaram também o surgimento de novas consciências através da digitalização da memória e assimilação de experiências no formato de neo-organismos capazes de serem executáveis a partir de softwares, constituindo sociedades ajustadas ao advento desta nova ordem mundial, onde corpos- informação, trabalham para restaurar o equilíbrio perdido em função de hábitos de uma sociedade pretérita, orientada para o consumo, que nos deixou como herança acúmulo de resíduos e lixo tecnológico.

Artistas participantes:

Alexandre Murucci

Maritza Caneca

Alexandre Rangel

Parse/Error

Anaísa Franco

Paula Klien

Clelio de Paula

Rejane Cantoni

Fábio Ema

Suzete Venturelli

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

Alexandre Murucci

Com 15 anos de experiência e 49 exposições, seus trabalhos, em diversos suportes, falam principalmente sobre identidades, questões de pertencimento, inserções periféricas e polaridades dos fluxos de poder, sempre pelo viés político/histórico e muitas vezes com referências metalinguísticas no âmbito do art.

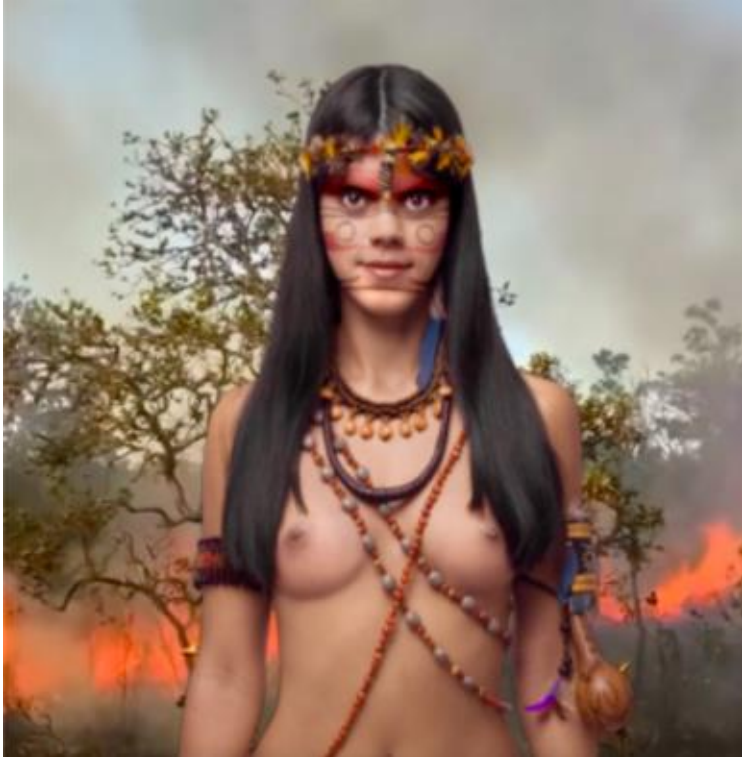
Em 2007, foi selecionado para o prêmio Bolsa Iberê Camargo e vencedor do 2o prêmio. O Thyssen -Bornemisza Prêmio do projeto "The Morning Line" da Fundação - TBA21. Convidado para o Las Américas Latinas - Fatigas Del Querer Exposição em Milão, Nicho Contemporâneo do Museu Nacional de Belas Artes do Rio e mostras nos EUA, Eslovênia e Alemanha, entre outros.

Em 2011, foi o artista selecionado para representar o Brasil na Bienal da Áustria e um dos nomes da Bienal de Veneza 2017, convidado pelo Pavilhão Granadino, pelo curador Omar Donia, entre nomes internacionais. No Brasil, fazem parte do elenco da Galeria Landeiro Contemporânea e Arte De Souza Lindner Projects, Dusseldorf, Alemanha.

Além de artista visual, é diretor de arte, cenógrafo e produtor cultural.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso



Tangará

Alexandre Murucci

Tangará # 1 Tangará é uma ave amazônica, encontrada em áreas de povos indígenas, que possui uma impressionante cor roxa. A partir dessa cor, construí uma declaração, uma vez que o roxo é xamanicamente considerado a cor mais energética do espectro. E a partir desse pano de fundo, mostrei minha icônica menina / menino índio "Ceci", para falar sobre o genocídio histórico e atual na Amazônia. MP4 – 21 MB

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

Alexandre Rangel

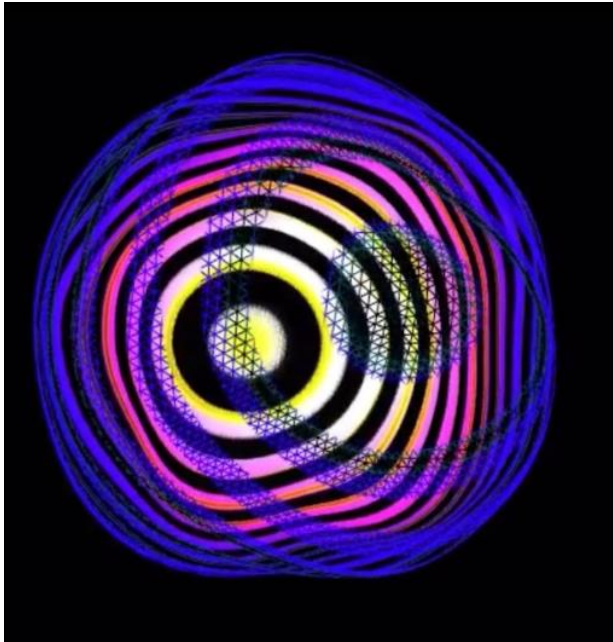
Alexandre Rangel, artista multimídia, desenvolvedor de software, doutor em Artes Visuais pela UnB (Universidade de Brasília) com a tese "O Artista como desenvolvedor de sistemas computacionais: experiências audiovisuais"

"O artista multimídia brasileiro Alexandre Rangel (VJ Xorume) é um criador elevado ao quadrado: desenvolveu ele próprio a principal ferramenta de sua atividade artística – um software engenhoso de manipulação de vídeo em tempo-real que está sendo utilizado por VJs do mundo inteiro. Alexandre deu ao programa o nome de 'Quase-Cinema', em homenagem ao artista plástico Hélio Oiticica, que usava a expressão para designar 'um campo de experiências transgressivas dentro do universo das mídias ou das imagens e sons produzidos tecnicamente.'" Gilberto Gil.

"Como o próprio nome do site sugere, estamos diante de um herdeiro das vanguardas brasileiras dos anos 60 como Hélio Oiticica e Lygia Clark. VJ Xorume desenvolveu um software de mesmo nome disponível para download online." Patricia Moran, Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia

How we became posthuman?
Exposição virtual no Metaverso

Phantom Sculpture Redux
Alexandre Rangel



How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

Anaísa Franco

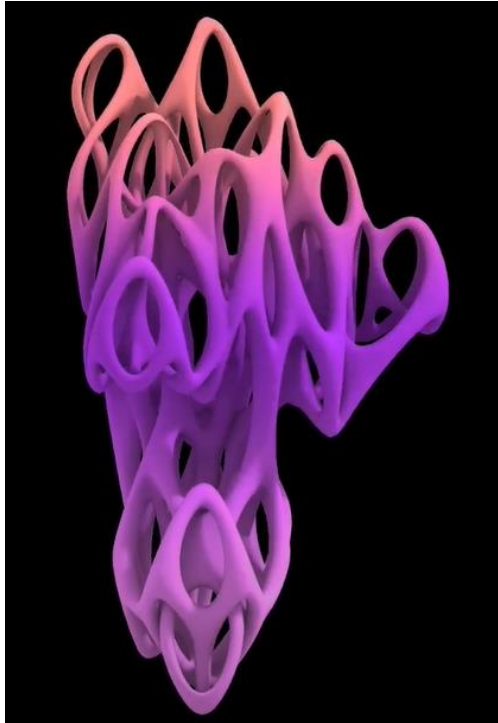
Buscando a ampliação dos sentidos, Anaisa Franco cria interfaces que elaboram artisticamente uma situação “afetiva” onde as pessoas expandem seus sentidos através da interação com as esculturas, criando novas formas, relações e experiências entre as pessoas, os temas escolhidos e o material tecnológico que temos disponível no mercado.

Ela tem um Mestrado em Arquitetura Avançada no Instituto IAAC de Arquitetura Avançada da Catalunha em Barcelona. Um ano de M-Arch 1 na SCI-Arc em Los Angeles, mestrado em Arte Digital e Technology pela University of Plymouth na Inglaterra e bacharel em Artes Visuais pela FAAP em São Paulo.

Nos últimos anos tem vindo a desenvolver Instalações de Arte Pública Responsivas e Obras de Arte Novas para Museus, Espaços Públicos, Galerias, Medialabs, Residências e Comitê, como Xangai City Life Festival, Medialab Prado, Mecad, MIS, Hangar, Taipei Artist Village, China Academy of Public Art Research Center, Mediaestruch, Cite des Arts, ZKU, SP_Urban, MAC Fenosa, VIVID Sydney, EXPERIMENTA Biennale Melbourne, RUMOS Itaú Cultural, URBE e muitos outros.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso



Mutations

Anaísa Franco

O projeto “Mutations” usa as moléculas de picos originais de varias mutações do Covid como Omicron, Delta, Gamma incluindo a Mutação Brasileira e as transforma em objetos projetados paramétricos exclusivos que são transformados em NFTs e impressos em 3D objetos.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

Clelio de Paula

Clelio de Paula nasceu e foi criado em Xerém, Baixada Fluminense e estudou em Eng. Eletrônica e de Computação pela UFRJ fez cursos livres de Arte e Tecnologia na EAV no Parque Lage, atua como DevArtist (uma mistura de artista e desenvolvedor) que estende a sua ação à ativações de marcas, à programação criativa ou à desenvolvimento de experiências envolvendo realidade virtual e aumentada.

Através de experimentação de diferentes métodos como o escaneamento 3D, fotografias panorâmicas, computação gráfica e arte generativa, como assets tecnológicos para a produção de seus trabalhos. Sua base de inspiração tem o objetivo de oferecer experiências sensoriais para o espectador criando ativações em tempo real que consigam envolve-los através de imersão e arte.

Já desenvolveu experiências e amostras em circuitos de arte como Tate Modern, Multiplicidade, Sonar +D, Casa França Brasil e Creative Lab. Trabalhou com marcas e pessoas como Heloísa Buarque de Hollanda, Desperados, Coca-Cola, Itaú, Brahma entre outras empresas e agências de publicidade.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso



Back to Xingu

Clelio de Paula

Back to Xingu, é uma série de imagens e animações usando a técnica de nuvem de pontos realizada a partir de escaneamentos tridimensionais de pessoas, espaços e objetos criados durante as duas residências artísticas que o autor teve a oportunidade de participar a convite da Aldeia Ipatse entre 2017 e 2018, no Alto Xingu. O autor revisitou esses artefatos durante 2021 e recriou novos dioramas que pudessem ser explorados sem a necessidade de um dispositivo de realidade virtual, mas que ainda pudessem manter a essência da experiência da mescla entre o cotidiano e o lendário.

A motivação tanto para esse trabalho quanto para o Xingu Ensemble, é apresentar a beleza e a riqueza da cultura viva do Povo Kuikuro mesclando a tradição oral e o uso de tecnologias, mesclando o cotidiano a suas histórias sagradas numa experiência digital.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

Maritza Caneca

Rio de Janeiro (RJ), 1964 | Vive e trabalha em Miami, Estados Unidos.

Maritza Caneca é um artista visual que começou sua carreira na década de 1980 como década de fotografia. Formou-se bacharel em Artes e Comunicação Social na Faculdade da Cidade em 1982. Ela estudou na Escola Visual de Artes do Parque Lage. Caneca dedica seu tempo entre o Rio de Janeiro, Miami e Lisboa e é artista residente do The Bakehouse Art Complex em Miami desde outubro de 2017. Em 2015, Caneca foi selecionada¹ para exportar seu trabalho intitulado "Maritza Caneca Pool Series", com curadoria de Vanda Klabin, na Exposição Paço Imperial durante as Olimpíadas de 2016 no Rio de Janeiro. A exposição foi aclamada pela crítica e visitada por mais de 30.000 visitantes.

Entre suas mostras recentes, estão: a série de "Piscinas" na Galeria Bossa em Miami (2016); uma intervenção artística durante a remodelação da piscina no famoso Hotel Copacabana Palace (2017); a individual intitulada "Water Diaries", com curadoria de Adriana

Herrera na Galeria Clima, em Miami (2018); individual "Entre Águas" na Galeria Anita Schwartz, no Rio de Janeiro, Brasil (2018); exposição na Wassermanprojects em Detroit (2019); a exposição na Galeria PH21, Budapeste, Hungria (2019).

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso



“Chamado para Oração “

Maritza Caneca

Fala sobre a percepção do que vemos e do que sentimos, do certo e do errado, das crenças, das descrenças, do misticismos, das religiões.

O chamado para oração é o canto que chama os muçulmanos para as orações das rezas que ocorrem 5 vezes por dia.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

Parse/ Error

Trabalhando sob o pseudônimo de Parse/Error, Fabien Bouchard é um francês artista radicado no sul da França. Autodidata, seu trabalho nasce do encontro entre arte, design e tecnologia e tem como foco a interação entre o homem e a natureza, em um mundo invadido pelo digital e os novos usos da comunicação. Com formação científica e de TI, ele está usando novas tecnologias e ciência para questionar questões modernas em várias formas, na fronteira de vários universos criativos. Depois de estudos em biologia, depois em novas tecnologias da informação, e experiências profissionais na web, observou a criatividade contemporânea e suas novas formas de expressão há 10 anos criando e editando o revista web UFUNK. Nos últimos quatro anos, ele já estruturou sua contornar a entidade Parse/Error, para propor projetos concretos focado nas questões que estão perto de seu coração.

Enquanto procura recriar emoções de fluxos de dados cada vez mais onipresentes e questionando nossa relação com as novas tecnologias, ele oscila no interface entre tecnologia e sensibilidade humana. Fortemente ligado a um olhar inusitado, sua prática artística mistura abertamente arte digital e generativa, Impressão 3D, objetos conectados, madeira, pintura, eletrônica, luz, instalações imersivas e dados em tempo real. Hoje, seu corpo de trabalho pode ser dividido em três facetas principais: digital criações (em tempo real ou renderizadas), criações tangíveis (conectadas ou sozinho) e instalações imersivas. Ele também entrou com sucesso no NFT mundo no início de 2021, oferecendo loops de vídeo digital fascinantes, mas também Criações “NFT + Físico”.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso



« Together yet alone. Empty of any emotions, they were just sitting there, immersed in a deafening silence. »

Silence is the digital iteration of Parse/Error's Why Bother With Reality? Project, a modern reinterpretation of Plato's allegory of the cave. Lost in an ocean of screens, drowned in an overdose of fake information and entertainment, we are unable to perceive the world revolving around us.

The world was burning as we were diving into alternate realities. A reflection on the reality of the world and what we want to perceive of it, on human interactions in the age of social networks, through the way we see ourselves, but also the way we reveal ourselves to others. Eve Sculpture - <https://www.parseerror.net/portfolio/wbwr-eve-sculpture/>

Why Bother With Reality? -

<https://www.parseerror.net/portfolio/why-bother-with-reality/>

Parse/ Error

Silence

Silence NFTs

Silence III - <https://objkt.com/asset/hicetnunc/574524>

Silence II - part1 -

<https://objkt.com/asset/hicetnunc/495399> (video)

Silence II - part2 -

<https://objkt.com/asset/hicetnunc/495403>

Silence II - part3 -

<https://objkt.com/asset/hicetnunc/495407>

Silence I - part1 -

<https://objkt.com/asset/hicetnunc/274409> (video)

Silence I - Special edition -

<https://objkt.com/asset/hicetnunc/278617>

Silence IV - Special edition -

<https://objkt.com/asset/hicetnunc/600519>

Why Bother With Reality? (tangible artworks)

Revolution -

<https://www.parseerror.net/portfolio/wbwr-revolution/>

Adam & Eve -

<https://www.parseerror.net/portfolio/why-bother-with-reality-adam-eve/>

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

Paula Klien

Paula Klien, (Rio de Janeiro, 23 de agosto de 1968) é uma artista plástica brasileira, inserida no contexto da produção de arte contemporânea e vanguardista no contexto da Cripto Arte e NFT “Token não fungível” no Brasil. Paula Klien nasceu, vive e trabalha no Rio de Janeiro. Pesquisa o invisível trabalhando os acidentes no campo da espiritualidade, transcendência, silêncio e entrega. Sua prévia experiência com equipamentos fotográficos ao longo de dez anos, foi um contraponto libertador para a jornada intuitiva. Enquanto fotógrafa, a artista participou de laboratório e de preparo profissional para intempéries da natureza com Steve McCurry. Foi agenciada pela ABÁmgt, realizando campanhas e editoriais de moda. Publicou dois livros de retratos, intitulados “Pessoas Me Interessam” e “It’s Raining Men”. Fez parte de outros, a convite. Esteve presente em Centros Culturais mostrando o trabalho em coletivas e algumas individuais como “Edible” e “Gatos&Sapatos”..

Participou de duas Bienais na Itália. Membro da Abrafoto e representada no exterior pela Production Paradise, clicou um grande número de modelos e personalidades no Brasil e no exterior. É dela o último retrato de Oscar Niemeyer, em seu quarto, aos 104 anos, dias antes de falecer. Desenho e pintura foram as primeiras manifestações da artista, que também trabalhou com dança, música e estudou Direito. Durante sua trajetória, fez cursos livres no Parque Lage, estudou história da arte com o professor Marcos Campos e em 2016 fez residência na escola de artes visuais KUNSTGUT de Berlim.

Em 2017 mostrou o trabalho seis vezes no exterior. Berlim, foram três vezes: uma individual e uma coletiva na aquabitArt gallery, galeria que a representa na cidade e uma participação na Positions Berlin Art Fair junto a galeria. Nova Iorque a convite da Clio Art Fair. Buenos Aires, com a galeria Emmathomas na arteBA e Londres numa concorrida apresentação solo na Saatchi Gallery. Em Novembro de 2017 participou com a galeria Aura da FEIRA PARTE em São Paulo. Em 2018 mostrou o trabalho quatro vezes no exterior. Na Alemanha participou de uma coletiva no Deutsche Bank Finance, de outra coletiva na aquabitArt gallery e da Paper Positions Berlin. Na Itália, participou da Bienal de arte de Salerno.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

Paula Klien

No Brasil, de volta a galeria Emmathomas, participou da mostra Desver a Arte, marcou presença na sala de estar do arquiteto João Armentano na Casa Cor SP e participou da ArtRio. Foi a única brasileira convidada a participar da exposição Pincel Oriental no Centro Cultural dos Correios junto a pintores chineses consagrados e fez uma individual intitulada Extremos Líquidos, com curadoria de Marcus de Lontra Costa na Casa de Cultura Laura Alvim no RJ. Em 2019 participou da mostra “Ognuno il suo stilo, l’arte il senso della vita” no Museu dos Correios em Brasília, da CasaCor Paraná junto a galeria Zilda Fraletti e fez uma individual intitulada Fluvius no Centro Cultural dos Correios RJ com curadoria de Denise Mattar. Esta mostra contou com mais de cinquenta pinturas inéditas da artista, além de digigrafias, instalações e um vídeo performance, rendendo recorde de público ao centro cultural. Em 2020 participou DA SP Arte viewing room – versão online da Feira Internacional. Fez parte também do projeto expositivo online Artsoul, de uma coletiva na galeria que a representa em Berlim em comemoração aos onze anos da galeria e de outra intitulada Arte Da Lembrança na Galeria Bianca Boeckel. Participou da ArtRio junto à Galeria Bianca Boeckel e também da SP-Foto junto à galeria Zilda Fraletti.

Ano 2021 participa com nove digigrafias, no ambiente da arquiteta Adriana Esteves, da CASACOR 2021. Em maio expõe pinturas em Berlim e faz seu primeiro drop de NFT na plataforma curada Makersplace. Agenciada em NFTs pela Metaverse Agency, Paula Klien se firma como a primeira artista contemporânea brasileira a fazer uso do NFT. Ainda em maio, outro drop na Makersplace. Em junho, Paula Klien constou entre os 100 artistas mundialmente escolhidas pela Binance para o lançamento de sua plataforma NFT. Em setembro, foi inspiração para um desenho e NFT do quadrinista da Marvel, Mike Deodato, intitulado de A Imperatriz e participou da Art-Rio no primeiro stand de NFT do Brasil junto à Metaverse Agency. Em outubro, participou da SP-ARTE com a Sergio Gonçalves Galeria. Em novembro, fez drops de NFT na TROPIX de Daniel Peres Chor e na INVERT de Andres Bilbao. 2022 começa em janeiro com drop na coleção NFT PUPTI, iniciativa do Mercado Bitcoin, exchange brasileira de cripto ativos e a TROPIX, com leilões destinando 95.5% dos ganhos para ajudar a causa indígena do “Projeto de Gestão e Vigilância Territorial do Povo Indígena Paiter Suruí de Rondônia.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso



New ED3N

Paula Klien

Em vários recursos, em que os humanos são usados como matéria prima, assim como os humanos são feitos com árvores e com os animais. Um dos quais terá de sobreviver e terá de sobreviver ao processo de consciência e resgatar um desses humanos ao processo de se matéria prima. Esse humano é conduzido pelo robô arrependido para um projeto de floresta chamado ED3N - um lugar com o paraíso. Ao chegar ao alcance ao perceber a quantidade de a ser ainda explorador, o recurso cairá novamente em tentação, cortando árvores para usar como prima. Dessa vez, o robô parece ter um déjà vu quando enxerga a imagem do humano em um tronco de árvore arrancado.

Artista digital convidado: Marcus Forster Sonorização: Nansy Silvvz

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

Rejane Cantoni

Rejane Cantoni (São Paulo) é artista. Trabalha com instalações interativas, site-specific, em grande escala. Convidada por instituições a obras em cidades que organizam o mundo, desenvolvem várias empresas que em conjunto com todas as instituições criam espaços se comunicam e se comunicam.

Expôs no Ars Electronica (Linz, Berlim e Cidade do México), The Creators Project (Nova York e São Paulo), Festivais Glow e STRP (Eindhoven), Espacio Fundación Telefônica (Buenos Aires), Festival de Arte Contemporânea de Copenhague, FILE (São Paulo, Curitiba, Porto Alegre, Brasília, Belo Horizonte, São Luís), Zeebrastraat (Ghent), Mois Multi (Québec), Trienal Internacional de New Media Art 2014 (Pequim), Ruhrtriennale 2014 (Duisberg), Ásia Cultural Center (Gwangju)), Wonderspaces (San Diego, Scottsdale), Wavelength (Shenzhen, Xangai, Pequim, Chengdu).

É pós-doutora em Artes, doutora e mestre em Comunicação e Semiótica e mestre do Programa de Estudos Superiores das Tecnologias da Informação da Universidade de Genebra. Antes de se tornar artista independente, foi vice-diretor de faculdade e professor da Faculdade de Matemática, Física e Tecnologia da Universidade Católica de São Paulo. É membro da Interplanetary Initiative, Arizona State University.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

FLORAS_Garden

Rejane Cantoni



FLORAS_Garden é uma série de obrasNTFs. Jardins sensíveis por máquinas de comunicação de luzgers de feedbacks. Muitos artistas se concentram na natureza e na engenharia da percepção humana. Outros justapõem formas naturais e tecnologias. Outros misturam natureza, engenharia humana e tecnologias. A série FLORAS_Garden, da artista Rejane Cantoni, convida a misturar os 3. Autora da primeira instalação de NFTsno Brasil, a artista, em longa trajetória, investiga arte, ciência e tecnologia como meios de expansão a forma como experimentamos o mundo natural e os outros mundos. FLORAS_Gardenoferece um diálogo complexo; associa a tradição da pintura à arte generativa.

A série faz referência ao trabalho dos pintores impressionistas em suas tentativas de pintar como os humanos percebem a natureza. Convida os visitantes da ArtSampa a experimentar e refletir sobre tecnologia blockchain, natureza e a percepção humana; nos remetem às coisas encontradas na natureza, na cultura, na economia. Verifique a página do projeto para obter informações sobre a série.

@nft_floras #generativeart@metaverso
@byronmendes

Créditos:
FLORAS_NFT_Garden#4 de Rejane Cantoni (@rejanecantoni)
FLORAS_NFT_Monetde Rejane Cantoni (@rejanecantoni)

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

Suzete Venturelli (São Paulo, São Paulo, 1956) é uma artista computacional. Graduiu-se em desenho e plástica pela Universidade Mackenzie em 1978. Em 1981, na França, obteve o título de mestre em “Histoire de l'Art et Archeologie na Université Montpellier III - Paul Valery”. Seu outro mestrado foi concluído em 1982, em “Arts Et Sciences de L'art”, pela Université Sorbonne Paris I. Tornou-se docente na Universidade de Brasília (UnB), em 1986, onde defende a área de arte e tecnologia. Concluiu o doutorado em “Esthétique et Science de l'Art”, pela Université Sorbonne Paris I em 1988, mesmo ano em que recebeu Menção Honrosa no Prêmio Moebius de Multimídia. Em 1989, participa da fundação do grupo Infoestética, que é também nome de três exposições, em 1989, 1991 e 1993. Fazem parte dele artistas como Paulo Fogaça (1936), Bia Medeiros (1955), Aluizio Arcela (1948), Tania Fraga (1951) e Conrado Silva (1940-2014). O grupo colocou Brasília no campo da arte e tecnologia no Brasil. Venturelli também organizou eventos como o Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#ART) e fez curadoria de exposições, como “Cinético_Digital” (2005), no Itaú Cultural em São Paulo, ao lado de Mônica Tavares (1958).

Suzete Venturelli

Em 2013 e 2014 fez estágio pós-doutorado na Universidade de São Paulo (USP) e participou de exposições no Brasil, Estados Unidos, Suécia, Portugal e França. Nelas, apresenta trabalhos de animação, games e instalações interativas, como Sinais Vitais (2015), no CCBB de Brasília, e PI V2.0 (2014), concerto audiovisual, na Orebro Universitet, Suécia. Dentre os vários prêmios que recebeu, destaca-se o Prêmio Festival Latino-americano e Africano de Arte e Cultura (Flaac/UnB), em 2013.

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso



Pássaros

Suzete Venturelli

Pássaros é um trabalho criado em conjunto com uma Inteligência Artificial (IA) Style2 GAN (Generative Artificial Network).

“Criei um banco de dados de pássaros da Mata Atlântica que é a base da animação. A IA aprende a partir da técnica de Aprendizado Profundo, a reconhecer as formas e cores e apresenta o resultado cocriativo. Colaboração entre humanos e máquinas é a proposta poética.” _ Suzete Venturelli

How we became posthuman?

Exposição virtual no Metaverso

Fábio Ema

Meta-Arquiteto

O grafiteiro, Fabio Ema, 45 anos, da cidade de São Gonçalo começou sua carreira no grafite, inspirado no trabalho do Profeta Gentileza, e é considerado um pioneiro na arte do grafite no Brasil.

Mantendo o pioneirismo, ele chegou ao segmento da criptoarte como um dos primeiros artistas grafiteiros, do Brasil, a produzirem NFTs.

Ema possui um histórico de mais de 300 obras. Trabalhou durante 13 anos com o grupo O Rappa, assinando a identidade visual e desenhando cenários de shows, entre outras criações e parcerias. Chegou a ser homenageado pela banda inspirando a música "Monstro Invisível". Entre muitas ações sociais realizadas pelo ensino da arte do grafite, ele criou uma escola de arte urbana em uma estação de trem abandonada em São Gonçalo. Atualmente, Fábio se dedica não só a produção de obra em NFT, como também, a idealização e construção de espaços conceitos 3D no ambiente dos metaversos.

Como acessar?

**Abra a Câmera do seu celular
e aponte para o QR Code abaixo**



**Através do Qr Code você irá imergir na exposição "PostHuman"
construída no Cryptovoxels, um Metaverso baseado na
Blockchain Ethereum**

Apresentando os artistas:

Alexandre Morucci

Alexandre Rangel

Anaísa Franco

Beto Gatti

Clelio de Paula

Fábio Ema

Ikaro Cavalcante

Maritza Caneca

Parse/Error

Paula Klien

Rejane Cantoni

Suzete Venturelli



MetaMundi

A MetaMundi é uma agência multi-serviços, que busca criar pontes arquitetônicas, artísticas e experienciais entre as marcas e o metaverso. Oferecendo os serviços completos de consultoria imobiliária, arquitetura e design, desenvolvimento de ações marca e agenciamento sobre espaço, no metaverso, a MetaMundi se apresenta como uma das primeiras empresas de ativação de empresariais no metaverso, do Brasil.



MetaverseAgency

A Metaverse Agency se posiciona como a 1º agência de cryptoarte do Brasil. Contando com um time de entusiastas da arte e da criptografia com experiência multidisciplinar, a agência está na vanguarda da construção da história da cryptoarte, no Brasil. A agência trabalha com o agenciamento de seu portfólio curado de artistas, além de oferecer serviços de consultoria de exposições em arte e tecnologia, e produção de projetos artísticos no segmento da cryptoarte.

Maritza Caneca | Paisagens Transitórias

Obra presencial

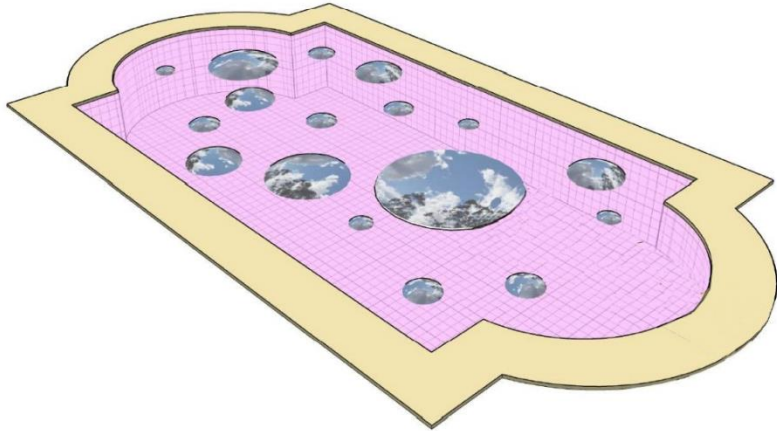
Ao longo de sua trajetória artística, as piscinas tem sido uma linha persistente e nuclear nas obras de Maritza Caneca. A representação do movimento da água é elemento ordenador de seu fluxo poético. Nesse trabalho, presente no lindo jardim da icônica residência Brando Barbosa, situado na rua Lopes Quintas, no Jardim Botânico, ocupado pela arquiteta Gisele Taranto durante a Casa Cor Rio 2022, a artista sedimentou diferentes estratégias para a abordagem de sua temática central e a maneira que ela reconsidera, repensa ou altera esse elemento enigmático, recorrente no seu repertório estético.

A piscina, destituída de seu valor de uso prosaico, é reconfigurada com uma variante: matizada agora de um inesperado cor de rosa, ali flutuam placas circulares, vibrantes, aglutinadas em padrões rítmicos diferenciados, que se fundem na superfície da água, exploram sensações óticas, capturando a paisagem ao redor.

As superfícies convexas em diferentes tamanhos, instaladas nas águas da piscina, colocam o observador numa posição híbrida de experimentação das potencialidades do fazer ver, criando novas possibilidades de significações. A piscina é tratada como uma superfície pictural e ali estão presentes as mutabilidades incessantes da natureza, materializadas na trama dos reflexos em formas circulares, verdadeiros objetos estéticos, uma irradiação do visível, quase como signos pictóricos.

Maritza Caneca | Paisagens Transitórias

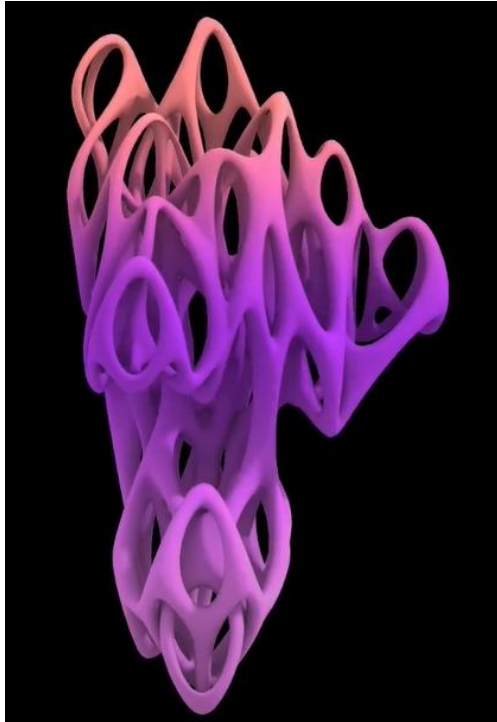
Obra presencial



Maritza Caneca explora os artifícios da visualidade, através de jogos de percepção e sentido. Desestabilizadores de certezas, estabelecem um universo intermediário, concebendo a estrutura do trabalho que germina a partir da natureza. As formas estão conjugadas, mas descentralizadas, livres para criar seus próprios percursos e inclusive obliteram a sensação de profundidade e volume. Todas mantem o plano de suas superfícies em sintonia para refletir o mundo ao redor, em graus variados, gerando uma acumulação de natureza cósmica, com presenças simultâneas e alternadas narrativas. São identidades diferentes que dão a impressão de uma ordem nascente, de objetos em vias de aparecer/desaparecer, na superfície aquosa da piscina. Instiga o nosso olhar e suscitam um enorme encantamento. São verdadeiros contrapontos visuais que fazem aflorar um número de infinitas possibilidades, exploram novos territórios de interpretações, enfim, uma espiral infinita de leitura, potencializando outras verdades para o nosso imaginário.

Hologramas

Exposição presencial



Mutations

Anaísa Franco

O projeto “Mutations” usa as moléculas de picos originais de varias mutações do Covid como Omicron, Delta, Gamma incluindo a Mutação Brasileira e as transforma em objetos projetados paramétricos exclusivos que são transformados em NFTs e impressos em 3D objetos.

Hologramas

Exposição presencial

Anaísa Franco

Buscando a ampliação dos sentidos, Anaísa Franco cria interfaces que elaboram artisticamente uma situação “afetiva” onde as pessoas expandem seus sentidos através da interação com as esculturas, criando novas formas, relações e experiências entre as pessoas, os temas escolhidos e o material tecnológico que temos disponível no mercado.

Ela tem um Mestrado em Arquitetura Avançada no Instituto IAAC de Arquitetura Avançada da Catalunha em Barcelona. Um ano de M-Arch 1 na SCI-Arc em Los Angeles, mestrado em Arte Digital e Technology pela University of Plymouth na Inglaterra e bacharel em Artes Visuais pela FAAP em São Paulo.

Nos últimos anos tem vindo a desenvolver Instalações de Arte Pública Responsivas e Obras de Arte Novas para Museus, Espaços Públicos, Galerias, Medialabs, Residências e Comitê, como Xangai City Life Festival, Medialab Prado, Mecad, MIS, Hangar, Taipei Artist Village, China Academy of Public Art Research Center, Mediaestructure, Cite des Arts, ZKU, SP_Urban, MAC Fenosa, VIVID Sydney, EXPERIMENTA Biennale Melbourne, RUMOS Itaú Cultural, URBE e muitos outros.

Hologramas

Exposição presencial



Organic Life

Beto Gatti

As redes aprendem a ler a nossa previsibilidade.
Nos mostram o que queremos ver.

Nela, escolhemos ver apenas o quê, e a quem, nos interessa.

Nela, nos mostramos como queremos ser vistos, e vemos como os outros querem que nós os vejamos.

Me pergunto então: em qual dos dois o "avatar" vive agora?

Existem coisas de nós, e nós estamos dentro da Internet

Hologramas

Exposição presencial

Beto Gatti

Beto Gatti vive e trabalha no Rio de Janeiro. Formado em design, o artista trabalha especialmente com a mídia fotográfica. Em 2016, realizou a exposição “Cru” (Raw) em que os trabalhos, através de luz e contraste, revelaram expressões femininas e nuas formando-se em um fundo branco. Mais à frente lançou o seu projeto fotográfico “Tinta Viva”, onde muitas personalidades emprestaram sua pele para se transformarem em uma tela humana, deixando-se levar pela catarse colorida do artista.

Com as suas criações, além de seu trabalho autoral, Gatti já assinou campanhas comerciais de restaurantes, clubes, hotéis e videoclipes para Warner e Universal Music. É embaixador da Bombay Sapphire e da Elephant Parade — última com a qual além de assinar a fotografia da campanha também foi convidado a criar arte para a causa na luta pelo bem estar dos elefantes.

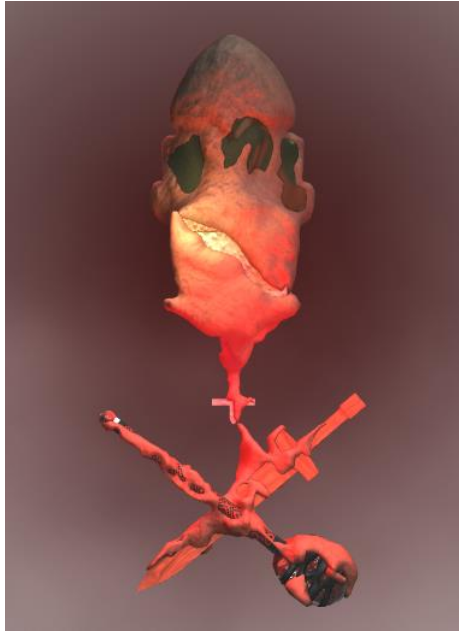
Também é embaixador da marca de moda Docthos, a qual recentemente lançou uma coleção inspirada em seus trabalhos e uma linha assinada por ele em apoio à causa de combate ao câncer junto do movimento “Novembro Azul”.

Em 2019, junto à Casa Shopping/Casa Cor, assinou 14 obras para o projeto Casa do Bem. O grande grupo Vitacon convidou Gatti para assinar as obras expostas em todos os hotéis da rede, inaugurando a parceria na Housi de São Paulo situado no Jardins. Em sua homenagem, um dos andares foi nomeado “Andar Gatti”. Hoje contamos com mais de 900 obras assinadas pelo artista na rede do grupo Vitacon.

Mais recentemente, já em 2021, Gatti foi convidado para participar do ArtRio e lançar sua primeira série de NFT em NYC.

Hologramas

Exposição presencial



Anunção (Amazônia Mega Drive), 2022 de Thiago Martins de Melo

O NFT Anunção (Amazônia Mega Drive) é uma espécie de escultura digital concebida pelo artista Thiago Martins de Melo em colaboração com o escritor e curador Germano Dushá e o designer Raul Luna. Lançado na SP-Arte 2022, a obra é resultado de uma parceria inédita entre Kura (consultoria de arte), Tropix e Galeria Millan. “Anunção” é um holograma que projeta, com tons de ficção científica, a imagem de um talismã. O objeto faz menção ao Muiraquitã, artefato dos povos originários do Baixo Amazonas. Com forte simbolismo, ele está ligado a funções sociopolíticas e é tido como portador de aspectos mágico-religiosos. O anfíbio esculpido na pedra verde, prostra-se em cima de uma igreja invertida que remete a um contra-efeito dos vetores coloniais de catequização, marcando o contraste espiritual. Embaixo, uma espada cruzada com um tacape simboliza o choque dos mundos pela via do confronto físico. Como em outras obras de Thiago Martins de Melo, o NFT combina referências de diferentes épocas para comentar temas urgentes, criando um barroco próprio, anacrônico e anárquico. Longe de simplificações, a produção do artista fala de um maquinário histórico, caótico e não linear.

<https://www.tropix.io/>

Hologramas

Exposição presencial

Thiago Martins de Melo

São Luís, MA (Brasil), 1981 Vive e trabalha entre São Luís, São Paulo (Brasil) e Guadalajara (México). Mestre em Psicologia - Teoria e Pesquisa do Comportamento pela Universidade Federal do Pará (UFPA-PA). Artista visual, trabalha com pintura, escultura, instalação, animação em stop motion e gravura. Entre as principais exposições individuais, estão: “Ouroboros Sucuri” Galeria Millan, São Paulo, Brasil (2021); “Necrobrasíliana” - Museu Nacional da República, Brasília, Brasil (2019); “Bárbara Balaclava” - Saco Azul/Maus Hábitos, Porto, Portugal (2018) e na Fundação Joaquim Nabuco, Recife, Brasil (2016); “Bárbaro Barroco” - Gamma Galeria, Guadalajara, México (2016); “Teatro Nagô-cartesiano e o Corte Azimutal do Mundo” - Mendes Wood DM, São Paulo, Brasil (2013).

<https://www.tropix.io/>

Hologramas

Exposição presencial



Chiclete, 2021 de Eduardo Montelli

Chiclete apresenta uma modelagem 3D de um chiclete mascado cujo formato remete a um rosto pareidólico. A imagem em loop é acompanhada pela declamação da poesia "껌" ("Chiclete"), escrita pelo poeta coreano Kim Ki-taek. Em um conjunto de gestos alinhados com sua pesquisa, Montelli questiona a realidade do objeto digital enquanto se engaja com a história da arte digital e conceitual, especialmente por fazer uso da apropriação enquanto prática.

Hologramas

Exposição presencial

Eduardo Montelli

Eduardo Montelli (Porto Alegre/RS, 1989). Artista visual. Doutor em Linguagens Visuais pelo PPGAV/EBA/UFRJ. Mestre em Poéticas Visuais pelo PPGAV/IA/UFRGS. Em sua pesquisa artística e teórica, investiga a influência de documentações, narrativas e outras formas de "inscrição de si" no modo como as pessoas vivem e como são reconhecidas socialmente. Participa de exposições e de outras atividades de arte desde 2010, entre as principais estão a 5ª Edição do Prêmio Energias na Arte, no Instituto Tomie Ohtake/SP; Filmes e Vídeos de Artistas, na Fundação Iberê Camargo /RS; Abre Alas 10, na galeria A Gentil Carioca/RJ; e 65º Salão de Abril, no Centro Cultural Banco do Nordeste/CE, no qual seu vídeo "Fundos" foi premiado. Em 2019, apresentou a exposição individual "Como faremos para desaparecer", com curadoria de Charlene Cabral, na galeria da Fundação ECARTA, em Porto Alegre/RS. Em 2020, foi um dos artistas indicados ao Prêmio PIPA. Mais informações no site do artista: cargocollective.com/eduardomontelli

Objeto Artístico

Obra presencial



Sí... Poesia engarrafada.

Sandra Gasparian

“O tempo
O espaço
A realidade
A verdade
O fim....
e o recomeço das coisas”

AGEN

DA

CUL

TURAL

Na Becca

Show Mousik



Nos dias 27 e 30 de abril, 14 e 28 de maio e 11 e 25 de junho, a exposição OLHAR 2022, apresentada durante o evento CASACOR, recebe o show Na Becca, de Becca Perret. Voz expoente da nova geração da mpb e bossa nova, a artista de 24 anos fez sucesso na internet com seu canto leve e interpretação impecável. As apresentações de Becca no evento terão duração de uma hora e o repertório inclui desde músicas autorais a releituras de artistas nacionais e internacionais. Becca integra a nova agência musical Mousik, empresa que junta arte e inovação de maneira pioneira no mercado fonográfico.

ABRIL

| SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SABADO | DOMINGO |
|--|---|---|--------|-------|---|---------|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 <i>Coquetel Beneficente das 14h às 22h</i> | 26 <i>Brunch Imprensa das 11h às 15h</i> | 27 <i>Show Becca Perret às 19h</i> | 28 | 29 | 30 <i>Show Becca Perret às 19h</i> | |
| | | | | | | |

MAIO

| SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SABADO | DOMINGO |
|---------|-------|--------|--------|-------|---|---------|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 <i>Show Becca Perret às 19h</i> | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 <i>Show Becca Perret às 19h</i> | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

JUNHO

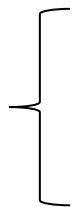
| SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SABADO | DOMINGO |
|---------|-------|--------|--------|-------|---|---------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 <i>Show Becca Perret às 19h</i> | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 <i>Show Becca Perret às 19h</i> | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |
| | | | | | | |

MOOD

BO

ARD

Tonalidade BAMBU



PANTONE
20-0015 TPM
Comet Streak

PANTONE
7557 C

TERRA
Tonalidade ARQUITETURA
LOCAL



PANTONE
4014 UP

PANTONE
11-4800 TCX
Blanc de Blanc

PANTONE
20-0021 TPM
Silver-plated



PANTONE

PLAY

LI

ST



PLAYLIST

Casa Cor 2022 - bamboo bar

Jose Roberto Mahr • 4 curtidas • 50 músicas, 2h 54min

<https://open.spotify.com/playlist/3becaXEC2ISESpVYEzDtv9?si=3b3CizOxRL2vOLngLsTxvw&nd=1>

Link para acessar a playlist

PARCERIAS:

Rádio JB FM

DJ JOSÉ ROBERTO MAHR

PAR

CERI

AS

VANDA KLABIN

Curadoria de Arte

HORTO GIRASSOL

Paisagismo

MANECO QUINDERÉ

Iluminação

TEMPORE ENGENHARIA

Construtora

HIGH END

Sonorização

AROMATIZAR

Aromatização

TINTA CORAL

Referência: Velho Oeste

Local: Bar



TINTA CORAL

Referência: Peça de Teatro

Local: Bar



*PINTURA
ARTÍSTICA*

Fornecedor: Monoo

Local: Bar



*Após a pintura artística foi
aplicado*

GEL

ENVELHECEDOR

Fornecedor: Coral

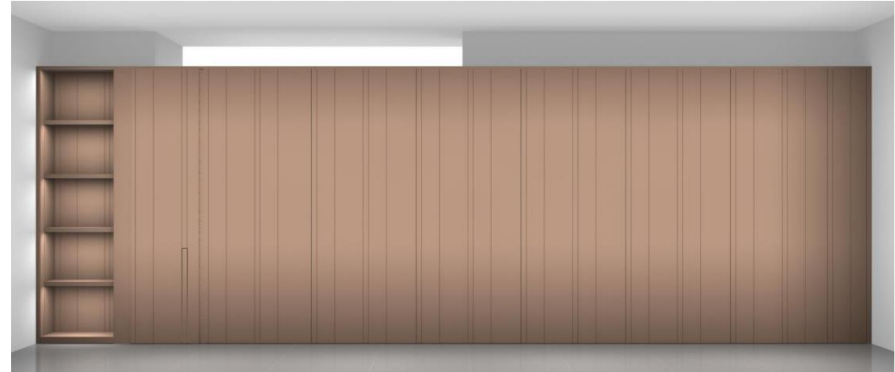
**MÁRMORE BANCADA
BAR**

*Fornecedor: Azul Milano
Referência: Verde Sofia*



MARCENARIA BAR

Fornecedor: Ornare



ORNARE

CUBA DE APOIO RETANGULAR

L. 13050.48

Fornecedor: Deca

Dimensão: L50 x P29.5 H13.5 cm

Cor: Pistache



TORNEIRA TUBE DE MESA BICA

ALTA 1198.ct.tub.mt

Fornecedor: Deca

Cor: Corten



DECK

Fornecedor: Ecowood

Instalação: Trançarte



SOFÁ CRAFT COM ENCOSTO MÓVEL

Fornecedor: Mac Móveis

Dimensão: L184 x P92 cm



MESA DE CENTRO CABOCLA

Fornecedor: Mac Móveis

Dimensão: L184 x P92 cm



MESA ONIX 14

Fornecedor: Mac Móveis
Dimensão: L90 x P90 H75 cm



TAMPO EM: CORIAN CAMEO WHITE
Fornecedor: Delfino Design

MESA LATERAL ONIX

Fornecedor: Mac Móveis
Dimensão: L30 x P30 x H50 cm



TAMPO EM: MÁRMORE ROSA
Fornecedor: Azul Milano

MESA ONDA 01

Fornecedor: Mac Móveis

Dimensão: L160 x P160 H74 cm



POLTRONA MIRELA 02

Fornecedor: Mac Móveis

Dimensão: L60 x P55 x H76 cm



POLTRONA MIRELA 04

Fornecedor: Mac Móveis

Dimensão: L60 x P55 x H76 cm



OMBRELONE VERANO

Fornecedor: Mac Móveis

Design: Stobag



BANQUETA BOSSA NOVA

Fornecedor: Mac Móveis

Dimensão: L45 x P52 H84 cm



PUFF LINHA ACQUA

Design: Nani Chinellato

Fornecedor: Mac Móveis

Dimensão: variadas



PUFF IBIZA

Fornecedor: Mac Móveis

Tamanhos diversos



ALMOFADAS ACQUA

Design: Nani Chinellato
Fornecedor: Mac Móveis
Tamanhos diversos



ACESSÓRIOS

Fornecedor: Ekko Home
Tamanhos diversos



ESPELHOS

Fornecedor: Latoog
Modelos: Stone 1, 4 e 5



CÊRAMICAS

Fornecedor: Jeanine Staib Cerâmicas

Dimensões: tamanhos variados



CESTAS

Fornecedor: Oryba Brasil

Dimensões: tamanhos variados



PASSADEIRA

Referência: Kilim Hemp
Fornecedor: Phénicia Tapetes
Dimensões: C590 x L100 cm



TAPETE

Referência: Eco Pad Natura
Fornecedor: Phénicia Tapetes
Dimensões: Ø350cm



**ARANDELA GIRASSOL CÚPULA
MARTELADA LATÃO POLIDO**

Fornecedor: Itens Collections

Dimensões: Ø20 x 12cm



LUMINÁRIA DE PISO ANY

Fornecedor: Geo Luz e Cerâmica

Dimensões: L200 X H220



BALIZADOR IDA
Fornecedor: Geo Luz e Cerâmica



POSTE SETTA
Fornecedor: Geo Luz e Cerâmica



POSTE ABAJUR CANCUN

Fornecedor: Geo Luz e Cerâmica



LUMINÁRIA DE PISO VENEZA

Fornecedor: Geo Luz e Cerâmica



*LUMINÁRIA
BALIZADOR - RGLT-2404*

Fornecedor: Regatec



*LUMINÁRIA DE PAREDE
RGLT-2302*

Fornecedor: Regatec



ILUMINAÇÃO ENTERRADA

RGLT-2202B

Fornecedor: Regatec



LATA DE LIXO

Fornecedor: Amoedo

BASE TOTENS EXPOSITORES

Fornecedor: Ronaldo Cunha

LÂMPADAS

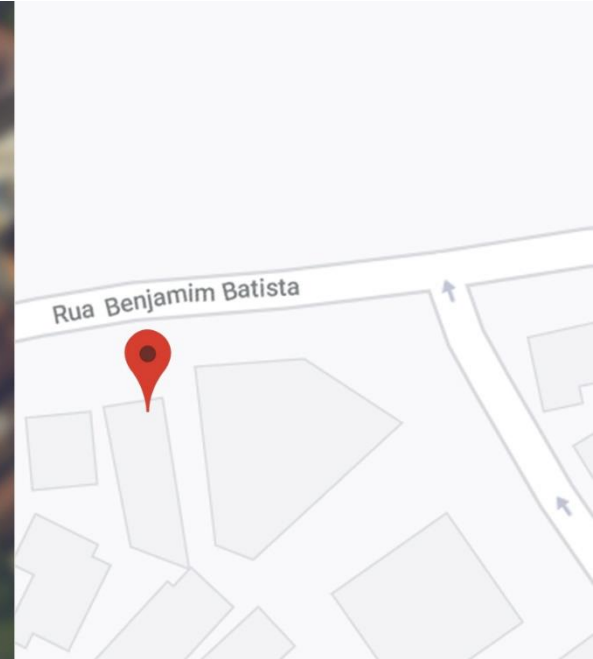
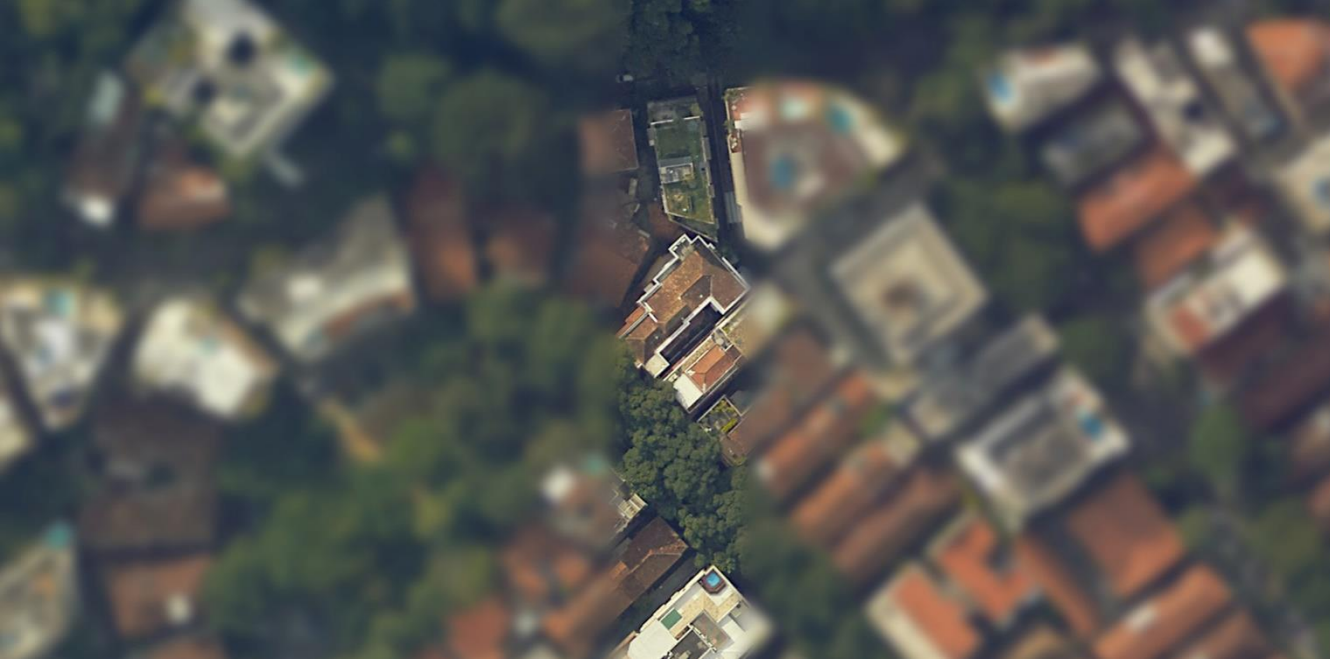
Fornecedor: Relumi

FITA DE LED

Fornecedor: Força Carioca

GISELE TARANTO ARQUITETURA
AGRADECE A TODOS QUE
COLABORARAM COM ESSE PROJETO
NO CASA COR 2022, TANTO NO
PRESENCIAL, PRESENCIAL VIRTUAL E
VIRTUAL

GISELE TARANTO ARQ



Rua Benjamin Batista, 154 – 302
Jardim Botânico - Rio de Janeiro
www.giseletaranto.com
gtarquitetura@gtarquitetura.com
tel: 21 2579-0448