

Artes da projeção em múltiplos canais: operacionalidades visuais e sonoras

El arte de la proyección multicanal: operaciones visuales y sonoras
(ver convocatoria en español a continuación)

Multi-channel Projection Arts: Sound & Visual Operativities
(scroll down for English & French)

Prazo para submissão de propostas: 12 de AGOSTO de 2020

:: Propostas serão aceitas em Português, Espanhol ou Inglês ::

A Vazantes – Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFC, uma publicação semestral vinculada ao Instituto de Cultura e Artes da Universidade Federal do Ceará –, convida propostas para seu novo número (em português, espanhol ou inglês) nos seguintes formatos bibliográficos e não-bibliográficos:

- ensaios visuais
- escritas experimentais
- artigos acadêmicos
- ensaios verbais
- entrevistas
- resenhas
- experimentações artísticas ou
- intervenções desde outras linguagens

Editora convidada ao dossiê: Andréia Machado Oliveira (UFSM).

Coordenadora Editorial: Milena Szafir (UFCE).

Equipe editoria: Patricia de Lima Caetano (UFC), Deisimer Gorczewski (UFC) e Jo A-mi (UNILAB).

Normas de submissão de propostas:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Dúvidas, favor endereçar para: revistavazantes@gmail.com ou diretamente às editoras:
andreaoliveira.br@gmail.com | profmilena@manifesto21.tv

As projeções não cessam de se propagarem, seja porque expandiram-se para além dos cubos brancos das galerias ou dos escurinhos dos cinemas; seja porque os meios tecnológicos emergentes têm facilitado as produções de imagem, de som e ambas de artefatos audiovisuais. Contudo, principalmente, porque talvez já chegamos às fábulas futurísticas de écrans diversos a emoldurarem nossas poéticas: dispositivos habituais, como aparelhos celulares ou relógios digitais, são também emissores de amplificadas sinais visuais, além de sonoros e experiências de anteparos através de água, fumaça e vapor, vidraças, tecido, vestíveis, utensílios, etc.

Sem necessidades de superfícies específicas para projeção, pensamentos, emoções, hábitos e comportamentos são compartilhados coletivamente em nossos cotidianos, desde espaços públicos urbanos aos privados intimistas. Quanto às questões dos observadores diante das projeções, as teorias clássicas do cinema já problematizavam o espectador parado em passividade corporal no dispositivo referente, enquanto os estudos de mídia arte pareciam apontar para uma crítica referente ao fascínio tecnológico das projeções digitais, nos deixando atentos para os aspectos de imersividade e/ou interatividade presentes (ou não) nas propostas artísticas.

A motivação ao presente dossiê decorre tanto de algumas práticas laboratoriais, desenvolvidas em nossos projetos universitários ao longo dos últimos anos, quanto de diálogos com pares desde diversificadas experiências. Dessa maneira, buscamos um debate às reflexões sobre os *modus operandi*, seus processos de criação, suas gestualidades de montagem e composição nas distintas formas (Montaner, 2002; Elsaesser, 2018) a esses projetares: qual a diferença da imersividade do dispositivo cinematográfico e dos demais em projeção? Quais estéticas “interativas” experienciamos em videoprojeções instaladas? Ou, de que maneira diferentes projeções - e seus atos de projetar, “to design” - causam distintas afecções no ser humano?

Sem oposição entre imagens mentais (sejam sonoras ou visuais) e fatos reais, de acordo com Gilbert Simondon (1924-1989), as imagens e as escutas projetadas, ora reguladoras, ora transgressoras, nos remetem aos aspectos de interioridade e exterioridade contidos nas mesmas, unindo imaginação (simbólica, mental, onírica, emotiva) e

invenção (objetos, linguagens, figuras, sons). Há uma causalidade circular entre a interioridade e a exterioridade, que se concretiza nas práticas artísticas, nos objetos tecnostéticos, nos monumentos e nos gestos sociais. Projeções, como quase-organismos que se formam no sujeito, apresentam certa autonomia: não só sujeitos produzem imagens, contudo, imagens visuais e auditivas produzem sujeitos coletivos.

Do século XVII - com o teatro de sombras -, passando pelos espetáculos de fantasmagoria (1763–1837), as lógicas da Lanterna Mágica (1870), a invenção do cinematógrafo (1895) e as vanguardas do início do século XX, chega-se à contemporaneidade entre historiografias e debates sobre a arte da animação (Lucena, 2002), o ilusionismo e a imersividade (Grau, 2007), a videoarte, a videoinstalação (Rush, 2006), o cinema expandido (Youngblood, 1971; Rieser, 2002) e as suas constantes atualizações entre paisagens sonoras e/ou visuais referenciadas com diferentes termos: projeção fulldome e as distintas 360o (realidade virtual e além), live cinema (ou visual jockey), videomapping, multimedia installation, projeção móvel, video sculpture, grafite luminoso, projeção não-linear, projeção holográfica, composições para videowall, etc. Terminologias nas quais explicitam diversas práticas de projeção, e suas tecnologias relativas, que exploram múltiplas estéticas projetuais à imersão, navegação e/ou interação - techné, aesthesis, práxis.

Entre o excesso de exposição das imagens técnicas e a montagem como base de toda prática artística, as tecnologias emergentes intensificam, portanto, os aspectos de composição, reprodução e exibição, ao aportarem consigo necessidades referentes às novas linguagens, assim como seus modos de produção, percepção e encenação, previamente sinalizadas há um século por Siegfried Kracauer (1889-1966), Walter Benjamin (1892-1940), Dziga Vertov (1896-1954) e Sergei Eisenstein (1898-1948), entre outros.

No condizente às sonoridades, os artistas audiovisuais reverenciam musicalmente as articulações desde compositores concretos aos performáticos eletro-acústicos, trabalhando entre silêncios, ruídos e/ou spoken words - como John Cage (1912-1992), Karlheinz Stockhausen (1928-2007), Robert Moog (1934-2005) e Laurie Anderson

(1947-). Tais artistas, como os criadores contemporâneos em música eletrônica, Amon Tobin e Xerxes de Oliveira, viram ampliadas suas possibilidades às luzes da “afinação do mundo” entre paisagens sonoras, escutas e acústicas dos objetos e ambientes nessa arte do tempo (Schafer, 2001; Wisnik, 2017) em comunhão às práticas de remix - entre samples, loop e scratching, etc. - tanto no exterior (Dworkin, 2003; Lessig, 2008; Navas, 2012) quanto no Brasil das aparelhagens (Lemos, 2008).

Ao explorar topologias diversas - tais como empenas cegas, *CAVEs*, *domes*, planetários, galerias, distintos objetos, corpos, vegetações, etc., diferentes artistas investigaram múltiplos aspectos do ato de projetar (Artigas, 2015). Por exemplo, enquanto Hélio Oiticica, Bill Viola, Pipilotti Rist, Eder Santos, William Kentridge, Eija-Liisa Ahtila e Douglas Gordon trabalham a imersividade em suas instalações com múltiplas telas em *black-boxes* de galerias, artistas como Grahame Weinbren, Myron Krueger, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Golan Levin, Ryoji Ikeda, Lucas Bambozzi, Sandra Kogut e a dupla feminina mm não é confete, historicamente, instigaram seus espectadores a se tornarem participantes, interatores ou, ainda, *interactants* (entre Neville d’Almeida, Julio Plaza, Lev Manovich e Bill Seaman); ou seja, a agirem nos variados níveis de interatividade junto às obras - uma chamada do sujeito para a ação. Se artistas como Anthony McCall, James Turrell, Marc Lee e Joan Jonas realizam outros modos de interferências espaciais em galerias, Daniela Kutschat, Studio Azzurro, TeamLab e Tony Oursler trabalham projeções com lógicas de *CAVEs* a *black boxes* com múltiplos *écrans* até *video sculptures*, já artistas como Rafael Lozano-Hemmer e Roberta Carvalho, entre outros, exploram desde arquiteturas relacionais a intervenções nas paisagens urbanas ou naturais.

Propomos, assim, um número com contribuições que coloquem luzes sobre os métodos, estruturas e práticas a partir dessas e outras experimentações, relacionadas às reflexões quanto observadores e percepção (Crary, 2013) ou da natureza do espectador em projeção (Mondloch, 2010; Simanowski, 2011). Nessas inúmeras maquinarias e práticas artísticas (Machado, 2001), dentre os múltiplos meios que se associam através de

experiências sócio-estéticas e as operações que se propagam no ato da projeção, questionamos:

Quais operações permeiam o ato de projetar realidades?

Para cada modalidade, uma projeção?

Como articulam-se áudios e imagens entre observadores e(m) diferentes meios?

Ao trazermos o ato de projetar (Flusser, 2007), nos desviamos de modelos identitários e deterministas tecnológicos, voltando-nos ao aspecto relacional que constitui toda prática artística, aos *modus operandi* particulares presentes em cada processo de criatividade à projeção, como experiências imagéticas visuais e sonoras. Ato de projetar mundos extra-particulares que criamos de acordo com nossas experiências tecno-estéticas - imagem / interface / dispositivo / projeção - estão sempre se alterando entre representação e controle pela ação do sujeito (atividades corpo-espaciais no ato de projeção, da contemplação e participação à interatividade - jogo de gestos e olhares do público).

Portanto, para além do excesso tecnológico fetichizado - malabarismos digitais através da imagem tridimensional computadorizada - buscamos também contribuições quanto à imersividade, participação ou interatividade propostas pelas experiências topológicas em projeções na arquitetura: tanto específicas como as abóbadas, projetores e sistemas sonoros para *fulldomes* quanto as caracterizadamente tratadas como intervenções urbanas ou além.

Convidamos ao presente número da Revista Vazantes, Artes da projeção em múltiplos canais: operacionalidades visuais e sonoras, pesquisadores e/ou artistas para contribuir com suas problematizações, experimentações e reflexões pertinentes a tais práticas no campo da Arte, ontem e hoje, a fim de expandirem os diálogos do conhecimento entre processos visuais e sonoros em projeção:

- Projeções em planetários, arquiteturas *domes* ou localidades específicas - o lugar do observador nos simulacros projetivos (e.g. *fulldome*, 360, *VR* - realidade virtual, *CAVE*, etc.)

- Apropriação política do espaço urbano - projeções na cidade como um ato cidadão (e.g. *videomapping*, grafite luminoso, projeções móveis, *vj'ing* - *visual jockey*, etc.)
- Das historiografias de projeção ao estado-da-arte - questões contemporâneas do digital, ou não, no Brasil e no mundo (e.g. imagens holográficas, vídeo-instalações, filme-ensaio projetivo, lógicas do banco de dados, etc.)
- Instalações das projeções em fluxo em espaços expositivos (e.g. cinema de exposição e as lógicas do *loop*, visualização de dados, inteligência artificial, etc.)
- Projetando o som além da imagem (e.g. paisagem sonora, instalação acústica, estereofonia, desenho de som, etc.)
- Práticas coletivas e colaborativas no ato de projetar (e.g. projetos e processos coletivos para projeção em distintos dispositivos audiovisuais.)
- Arquitetura e topologia do espaço em desconstruções projetivas (e.g. *video sculpture*, *videowall*, *video projection*, etc.)
- O espaço relacional em projeções audiovisuais (e.g. performances telemáticas, *happenings*, etc.)
- A estética interativa nas pós-cinematografias (e.g. exposições com *remote control* nas mãos do público, videoinstalações ou *sensorial media*, projeções com diferentes sensores para manipulação dos dados em tempo real, etc.)
- Aspectos estéticos e/ou sociais do cinema expandido - história, experimentações e reflexões (e.g. *motion graphics*, *visual music*, live cinema, experimental cinema, etc.)
- Diferentes temporalidades cinematográficas nos *black-boxes* dos cubos brancos (e.g. múltiplos *écrans*, videoinstalações, etc.)
- Visualidades e sonorografias em estéreo nas diferentes mídias audiovisuais (e.g. *kinect typography*, *visual music*, experimental cinema, etc.)
- Outros ambientes para projeções assimétricas e/ou experimentais - questões online entre múltiplas mídias audiovisuais (e.g. *gifs*, *stories*, *youtubers*, etc.)

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

CONVOCATORIA PARA PUBLICACIÓN
REVISTA VAZANTES
v.4, n. 1 (2020)

Vazantes
REVISTA DO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DO
INSTITUTO DE CULTURA E ARTES
ICA/UFC

El arte de la proyección multicanal: operaciones visuales y sonoras

Artes da projeção em múltiplos canais: operacionalidades visuais e sonoras
Multi-channel Projection Arts: Sound & Visual Operativities
(scroll down for English and French)

Cierre de la convocatoria (plazo de entrega) 12 de agosto de 2020

:: Serán aceptadas propuestas en portugués, español o inglés ::

Vazantes - La Revista del Programa de Posgrado en Artes en la UFC, una publicación semestral vinculada al Instituto de Cultura y Artes de la Universidad Federal de Ceará -, invita a presentar propuestas para su nuevo número (en portugués, español o inglés) en los siguientes formatos bibliográficos y no bibliográficos:

- ensayos visuales
- escritas experimentales
- artículos académicos
- ensayos verbales
- entrevistas
- opiniones
- experimentos artísticos o
- intervenciones de otros idiomas

Editora invitada al dossier v.4 n.1: Andreia Machado Oliveira (UFSM)

Coordinadora responsable: Milena Szafir (UFCE).

Equipo editorial: Patricia de Lima Caetano (UFC), Deisimer Gorczewski (UFC) y Jo A-mi (UNILAB).

Normas de la convocatoria:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Dudas y comentarios sobre este número, por favor enviarlos a:

revistavazantes@gmail.com o directamente a las editoras: andreaoliveira.br@gmail.com
y profmilena@manifesto21.tv

Las proyecciones no dejan de extenderse, ya sea porque se han expandido más allá de los cubos blancos de las galerías o las salas oscuras de los cines; ya sea porque los medios tecnológicos emergentes han facilitado la producción de imagen, sonido y ambos artefactos audiovisuales. Sin embargo, principalmente, porque quizás ya hemos llegado a las fábulas futuristas de diferentes pantallas para enmarcar nuestra poética: los dispositivos habituales, como los teléfonos celulares o los relojes digitales, también son emisores de señales visuales amplificadas, además del sonido y las experiencias de las pantallas a través del agua, el humo y vapor, de ventanas, telas, wearables, utensilios, etc.

Sin necesidad de superficies específicas para proyectar, los pensamientos, las emociones, los hábitos y los comportamientos se comparten colectivamente en la vida cotidiana, desde los espacios públicos urbanos hasta los privados íntimos. Referente a los cuestionamientos de los observadores antes de las proyecciones, las teorías clásicas del cine ya problematizaban a aquel espectador varado en la pasividad corporal frente a un dispositivo de referencia, mientras que los estudios de arte mediático parecían apuntar a una crítica sobre la fascinación tecnológica de las proyecciones digitales, dejándonos atentos a los aspectos de inmersión y/o interactividad presente (o no) en propuestas artísticas.

La motivación para el presente asunto proviene tanto de algunas prácticas de laboratorio desarrolladas en nuestros proyectos universitarios en los últimos años, como de diálogos con colegas con diferentes experiencias. De esta forma, buscamos un debate sobre las reflexiones del *modus operandi*, sus procesos creativos, sus gestos de montaje y su composición en las diferentes formas (Montaner, 2002; Elsaesser, 2018) relativas a estos ideales: ¿Cuál es la diferencia entre la inmersión causada entre el dispositivo cinematográfico clásico y la causada por aquellos otros en proyección? ¿Qué estética "interactiva" vivenciamos en las proyecciones de video instaladas? O, ¿de qué manera las diferentes proyecciones, y sus actos de diseñar, "to design", causan diferentes afecciones en el ser humano?

Sin oposición entre las imágenes mentales (ya sean sonoras o visuales) y los hechos reales, según Gilbert Simondon (1924-1989), las imágenes y las sonoridades proyectadas, a veces reguladoras, a veces transgresoras, nos llevan a aspectos de interioridad y exterioridad contenidos en ellas mismas, uniendo imaginación (simbólica, mental, onírica, emotiva) e invención (objetos, lenguajes, figuras, sonidos). Existe una causalidad circular entre interioridad y exterioridad, que se materializa en prácticas artísticas, objetos tecnoestéticos, monumentos y gestos sociales. Las proyecciones, como los casi-organismos que se forman en el sujeto, tienen cierta autonomía: no solo los sujetos producen imágenes, sin embargo, las imágenes visuales y auditivas producen sujetos colectivos.

Desde el siglo XVII, con el teatro de sombras, pasando por el espectáculo de la fantasmagoría (1763-1837), la lógica de la Linterna Mágica (1870), la invención del cinematógrafo (1895) y la vanguardia de principios del siglo XX, contemporaneidad entre historiografías y debates sobre el arte de la animación (Lucena, 2002), ilusionismo e inmersión (Grau, 2007), videoarte, instalación de video (Rush, 2006), cine expandido

(Youngblood, 1971; Rieser, 2002) y sus constantes actualizaciones entre paisajes sonoros y/o imágenes referenciadas con diferentes términos: proyección fulldome y los diferentes 360 (realidad virtual y más allá), cine en vivo (o jockey visual), videomapping, instalación multimedia, proyección móvil, video escultura, grafito luminoso, proyección no lineal, proyección holográfica, composiciones para videowall, etc. Terminologías en las que explican diversas prácticas de proyección y sus tecnologías relativas, que exploran múltiples estéticas de diseño para inmersión, navegación y/o interacción: técnica, estética, praxis.

Entre el exceso de exposición de imágenes técnicas y el montaje como base de toda práctica artística, las tecnologías emergentes, por lo tanto, intensifican los aspectos de composición, reproducción y exhibición, trayendo consigo necesidades relacionadas con los nuevos lenguajes, así como sus modos de producción, percepción y puesta en escena, previamente señaladas hace un siglo por Siegfried Kracauer (1889-1966), Walter Benjamin (1892-1940), Dziga Vertov (1896-1954) y Sergei Eisenstein (1898-1948), entre otros.

Con respecto a las sonoridades, los artistas audiovisuales veneran musicalmente las articulaciones, desde compositores concretos hasta performers electroacústicos, trabajando entre silencios, ruidos y/o palabras habladas, como John Cage (1912-1992), Karlheinz Stockhausen (1928-2007), Robert Moog (1934-2005) y Laurie Anderson (1947-). Esos artistas, como los creadores contemporáneos de la música electrónica, Amon Tobin y Xerxes de Oliveira, vieron que sus posibilidades se expandieron bajo la luz de la "sintonización del mundo" entre paisajes sonoros, sonoridades y acústica de objetos y ambientes en este arte del tiempo (Schafer, 2001; Wisnik, 2017) en comunión con prácticas de remezcla, entre samples, loopy scratching, etc., tanto en el extranjero (Dworkin, 2003; Lessig, 2008; Navas, 2012) como en el Brasil de los equipos musicales (Lemos, 2008).

Al explorar diferentes topologías, como paredes ciegas, CUEVAS, cúpulas, planetarios, galerías, diferentes objetos, cuerpos, vegetación, etc., distintos artistas investigaron los múltiples aspectos del acto de proyectar (Artigas, 2015). Por ejemplo, mientras Hélio Oiticica, Bill Viola, Pipilotti Rist, Eder Santos, Willian Kentridge, Eija-Liisa Ahtila y Douglas Gordon trabajan de manera inmersiva en sus instalaciones con múltiples pantallas en cajas negras dentro de galerías, artistas como Grahame Weinbren, Myron Krueger, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Golan Levin, Ryoji Ikeda, Lucas Bambozzi, Sandra Kogut y el dúo femenino mm não é confete, históricamente, han instigado a sus espectadores a convertirse en participantes, interactuantes o incluso interactants (entre Neville d'Almeida, Julio Plaza, Lev Manovich y Bill Seaman); es decir, intervenir en los distintos niveles de interacción con las obras, una llamada del sujeto a la acción. Si artistas como Anthony McCall, James Turrell, Marc Lee y Joan Jonas realizan otros modos de interferencia espacial en galerías, Daniela Kutschat, Studio Azzurro, TeamLab y Tony Oursler trabajan desde proyecciones con lógicas CAVE en cajas negras con monitores múltiples hasta esculturas de video; ya artistas como Rafael Lozano-Hemmer y Roberta Carvalho, entre otros, exploran de todo, desde arquitecturas relacionales hasta intervenciones en paisajes urbanos o naturales.

Por lo tanto, proponemos un número con contribuciones que destaquen los métodos, estructuras y prácticas de estos y otros experimentos, relacionados con las reflexiones sobre los observadores y la percepción (Crary, 2013) o la naturaleza del espectador proyectado (Mondloch, 2010; Simanowski, 2011). En estas innumerables máquinas y prácticas artísticas (Machado, 2001), entre los múltiples medios que se asocian a través de las experiencias socioestéticas y las operaciones que se propagan en el acto de proyección, cuestionamos:

¿Qué operaciones impregnan el acto de proyectar realidades?

Para cada modalidad, ¿una proyección?

***¿Cómo se articulan los audios e imágenes entre observadores
y (en) diferentes medios?***

Al traer el acto de proyectar (Flusser, 2007), nos desviamos de los modelos de identidad y los deterministas tecnológicos, volviendo al aspecto relacional que constituye toda práctica artística, al *modus operandi* particular presente en cada proceso de creatividad de la proyección, como experiencias de imágenes visuales y sonoras. El acto de idealizar mundos extra-particulares que creamos de acuerdo con nuestras experiencias tecnoestéticas - imagen / interfaz / dispositivo / proyección - siempre está cambiando entre representación y control por acción del sujeto (actividades espacio-corporales en el acto de proyección, de contemplación y participación en la interactividad: un juego de gestos y miradas públicas).

Por lo tanto, además del exceso tecnológico fetichizado, el malabarismo digital a través de la imagen tridimensional computarizada, también buscamos contribuciones con respecto a la inmersión, participación o interactividad propuesta por las experiencias topológicas en proyecciones en arquitectura: tanto específicos como bóvedas, proyectores y sistemas de sonido para fulldomes, así como aquellos caracterizados como intervenciones urbanas o, incluso, más allá.

Invitamos a este número de la Revista Vazantes, Artes de proyección en múltiples canales: operaciones visuales y sonoras, a investigadores y/o artistas para contribuir con sus problematizaciones, experimentos y reflexiones pertinentes a tales prácticas en el campo del arte de ayer y hoy, y así expandir los diálogos de conocimiento entre procesos visuales y sonoros en proyección:

- Proyecciones en planetarios, arquitecturas de cúpulas o sitios específicos: el lugar del observador en las simulaciones proyectivas (por ejemplo, fulldome, 360, VR - realidad virtual, CAVE, etc.)
- Apropiación política del espacio urbano: proyecciones en la ciudad como acto ciudadano (por ejemplo, videomapping, graffiti luminoso, proyecciones móviles, vj'ing - visual jockey, etc.)

- Desde historiografías de proyección hasta tecnología de punta: cuestiones contemporáneas de lo digital, o no, en Brasil y en el mundo (por ejemplo, imágenes holográficas, videoinstalaciones, prueba de película proyectiva, lógica de base de datos, etc.)
- Instalaciones de proyecciones en flujo en espacios de exhibición (por ejemplo, cine de exhibición y lógica de bucle, visualización de datos, inteligencia artificial, etc.)
- Proyección de sonido más allá de la imagen (por ejemplo, paisaje sonoro, instalación acústica, estereofonía, diseño de sonido, etc.)
- Prácticas colectivas y colaborativas en el acto de proyectar (p. e. proyectos y procesos colectivos para proyección en diferentes dispositivos audiovisuales).
- Arquitectura y topología del espacio en deconstrucciones proyectivas (por ejemplo, video escultura, videowall, video proyección, etc.)
- El espacio relacional en las proyecciones audiovisuales (p. e. representaciones telemáticas, acontecimientos, etc.)
- Estética interactiva en post-cinematografías (p. e. pantallas con controles remotos en manos de la audiencia, instalaciones de video y las utilidades de sensorial media, proyecciones con diferentes sensores para manipular datos en tiempo real, etc.)
- Aspectos estéticos y/o sociales del cine expandido: historia, experimentos y reflexiones (p. e. gráficos en movimiento, música visual, cine en vivo, cine experimental, etc.)
- Diferentes tiempos cinematográficos en cajas negras de cubos blancos (p. e. pantallas múltiples, instalaciones de video, etc.)
- Visualidades y sonografías estéreo en diferentes medios audiovisuales (p. e. tipografía cinética, música visual, cine experimental, etc.)

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

CALL FOR PAPERS AND ARTISTIC PROPOSALS
REVISTA VAZANTES, Journal of the Arts
v.4, n. 1 (2020)

Vazantes
REVISTA DO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DO
INSTITUTO DE CULTURA E ARTES
ICA/UFC

Special issue:

Multi-channel Projection Arts: Sound & Visual Operativities

Artes da projeção em múltiplos canais: operacionalidades visuais e sonoras
El arte de la proyección multicanal: operaciones visuales y sonoras
(ci-dessous ici pour l'appel en français)

Deadline for Submissions: AUGUST 12, 2020

:: Proposals should be in English, Portuguese or Spanish::

Revista Vazantes is a peer-reviewed journal based in the Postgraduate Program in the Arts at the Federal University of Ceará (UFC/Brazil), featuring two issues per year. We invite the submission of scholarly and artistic work in English, Spanish, or Portuguese, aligned to any of the following bibliographic or non-bibliographic formats:

- Visual essays
- Audio essays
- Experimental writings
- Academic articles
- Verbal essays
- Interviews
- Book, Film, and Performance Reviews
- Artistic experiments
- Multi-genre interventions

Guest Editor: Andréia Machado Oliveira (UFSM).

Editor-in-Chief: Milena Szafir (UFCE).

Editorial Team: Jo A-mi (UNILAB), Patricia de Lima Caetano and Deisimer Gorczewski (UFC).

Guidelines for submission:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

For further questions, please contact the editorial team at revistavazantes@gmail.com as well as the current issue editors directly on their e-mails: andreiaoliveira.br@gmail.com or profmilena@manifesto21.tv

Projections continue to proliferate. They have burgeoned beyond the white cubes of art galleries or the dark spaces of cinemas, while emergent technological media have enabled the production of image, sound and hybrid audiovisual artifacts. Perhaps it is the fulfillment, by and large, of the promise heralded by futuristic fables of variegated screens molding our poetics: habitual devices, such as cell phones or digital clocks, are emitters of amplified visual and sound signals, while screens of water, smoke and steam, windows, fabric, wearables, utensils, etc constitute our experience.

Without requiring a specific surface of projection, thoughts, emotions, habits and behaviors are being shared collectively in our everyday life, in public urban spaces and intimate private ones. As for the question of spectatorship before the projections, classic cinema theory has already problematized the static viewer in terms of embodied passivity in the referent dispositif, while media art studies seem to point towards the critique of technological fascination with digital projection, leaving us attentive to aspects of immersion and/or interactivity inherent (or not) in artistic propositions.

The motivation behind the present special issue stems as much from laboratory practices developed in our university projects over the past two years, as from on-going discussions with peers about our various experiences. As such, we look for the debate in the reflexions on the *modus operandi*, on processes of creation, on the gestuality inherent in the montage and assemblage of various forms (Montaner, 2002; Elsaesser, 2018) of projection: what is the difference between the immersivity produced by the cinematographic dispositif and other modes of projection? What “interactive” aesthetics do we experience in video-projection art installations? In what ways do different projections—and their projective activity, in the sense of “to design”—cause different affects in human being?

Without pitting against each other mental images (be they visual or aural) and real facts, according to Gilbert Simondon (1924-1989), projected images and sounds refer us to those aspects of interiority and exteriority contained in them, uniting imagination (symbolic, mental, dreamlike, emotive) and invention (objects, languages, figures, sounds). There is a circular causality—sometimes regulative, sometimes transgressive—between interiority and exteriority which is concretized within artistic practices, techno-aesthetic objects, monuments and social gestures. Projections, like quasi-organisms that form within a subject, have a certain autonomy: not only do subjects produce images, but moreover, visual and auditory images produce collective subjects.

From the shadow theater of the 17th century, through the spectacle of the phantasmagoria (1763–1837), the logic of the Magic Lantern (1870), the invention of the cinematograph (1895) and the avant-garde of the early 20th century, we arrive at the contemporaneity of historiographies and debates on the art of animation (Lucena, 2002), illusionism and immersiveness (Grau, 2007), video art, video installation (Rush, 2006), expanded cinema (Youngblood, 1971; Rieser, 2002) and their perpetual actualizations through visual panoramas and/or soundscapes referenced under various terms: Fulldome and assorted 360 projection systems (virtual reality and beyond), live cinema (or VJing), videomapping, multimedia installation, mobile projection, video sculpture, luminous graffiti, non-linear projection, holographic projection, videowall compositions, etc—terminologies which explain the various projection practices and their relational technologies, that explore multiple design aesthetics to immersion, navigation and/or interaction—technē, aesthesis, praxis.

Between an over abundant exposure of technical images and montage as the basis for all artistic practice, emergent technologies intensify the aspects of composition, reproduction and exhibition, while conveying the necessary referents to new languages and to their modes of production, perception and staging as previously indicated a century ago by Siegfried Kracauer (1889-1966), Walter Benjamin (1892-1940), Dziga Vertov (1896-1954) and Sergei Eisenstein (1898-1948), among others.

In terms of sound art, audiovisual artists musically reverse the articulations between silence, noise and/or the spoken word. From concrete composers to electro-acoustic performers like John Cage (1912-1992), Karlheinz Stockhausen (1928-2007), Robert Moog (1934-2005) and Laurie Anderson (1947-), these artists, along with contemporary electronic music creators such as Amon Tobin and Xerxes de Oliveira, saw their possibilities expanded in light of the "tuning of the world"—between soundscapes, listening and acoustics of objects and environments in this art of time (Schafer, 2001; Wisnik, 2017) in communion with remix practices, such as sampling, looping, scratching, etc. both abroad (Dworkin, 2003; Lessig, 2008; Navas, 2012) and in the Brazil of “sound systems” (Lemos, 2008).

When exploring different topologies—such as blind walls, CAVEs, domes, planetariums, galleries, and various objects, bodies, vegetation, etc—different artists investigated multiple aspects of the activity of design (Artigas, 2015). For example, while Hélio Oiticica, Bill Viola, Pipilotti Rist, Eder Santos, Willian Kentridge, Eija-Liisa Ahtila and Douglas Gordon work immersively in their installations with multiple screens in gallery black-boxes, artists such as Grahame Weinbren, Myron Krueger, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Golan Levin, Ryoji Ikeda, Lucas Bambozzi, Sandra Kogut and the

women's collective *mm não é confete*, have instigated their spectators to become participants, interactors and even interactants (Neville d'Almeida, Julio Plaza, Lev Manovich and Bill Seaman) in order to interact on various levels with the works—a call to action from the subject. If artists like Anthony McCall, James Turrell, Marc Lee and Joan Jonas perform other modes of spatial interference in galleries, and Daniela Kutschat, Studio Azzurro, teamLab and Tony Oursler work on projections using the CAVE logic of multiple screens on black boxes all the way to video sculptures, artists like Rafael Lozano-Hemmer and Roberta Carvalho, among others, explore everything from relational architectures to interventions in urban or natural landscapes.

Thus, we propose a special issue for contributions that shed light on methods, structures and practices based on these experimentations and others, related to reflections on the observer and perception (Crary, 2013) or the nature of the viewer in projection (Mondloch, 2010; Simanowski, 2011). In these innumerable abstract machines and artistic practices (Machado, 2001) among the multiple media that are associated through socio-aesthetic experiences and the operations that propagate in the act of projection, we question:

What operations permeate the act of projecting realities?

For each modality, a projection?

How are images and sound articulated between observers and/in different media?

When we conceive the act of projection in terms of design (Flusser, 2007), we deviate from identity models and technological determinisms and turn to the relational aspect that constitutes all artistic practice; we turn to the particular *modus operandi* to the creative process of each projection as the experiential in visual and auditory imagery. The act of projecting extraordinary worlds that we create according to our techno-aesthetic experiences—image/interface/device/projection—is always changing between representation and control through the action of the subject (somatic-spatial activities in the act of projection, of contemplation and participation in interactivity—the game of gestures and gazes of the public).

Therefore, in addition to the fetishized technological excess (the digital wizardry of the three-dimensional computerized image), we also seek contributions regarding immersiveness, participation or interactivity proposed by topological experiences of projections in architecture: specifically in terms of projection vaults, projectors and sound

systems for fulldomes, as well as those characteristically treated as urban interventions and beyond.

We invite researchers and/or artists to this special issue of Vazantes Journal, “Multi-channel Projection Arts: Sound & Visual Operativities”, to contribute problematizations, experiments and reflections pertinent to these practices in the field of Art, yesterday and today, in order to expand dialogues of knowledge between visual and sound processes in projection:

- Projections in planetariums, dome architectures or specific locations—the observer's place in simulacra of projection (e.g. fulldome, 360, VR - virtual reality, CAVE, etc.)
- Political appropriation of urban space—urban projections as citizen resistance(e.g. videomapping, luminous graffiti, mobile projections, VJing - video jockey, etc.)
- Installations of continuous projections in exhibition spaces (e.g. exhibition cinema and loop logic, data visualization, AI - artificial intelligence, etc.)
- Sound projection as superseding the imagistic (e.g. sound landscape, acoustic installation, stereophony, sound design, etc.)
- Collective and collaborative practices in the activity of projection as design (e.g. collective projects and processes for projection in various audiovisual devices.)
- Architecture and the topology of space in projective deconstructions (e.g. video sculpture, videowalls, video projection, etc.)
- The relational space of audiovisual projections (e.g. telematic performances, happenings, etc.)
- Interactive aesthetics in post-cinematography (e.g. remote control displays in the hands of the audience, video installations or sensorial media, projections with assorted sensors for real-time data manipulation, etc.)
- Aesthetic and/or social aspects of expanded cinema—history, experiments and reflections (e.g. motion graphics, visual music, live cinema, experimental cinema, etc.)
- Cinematographic timeframes of black-boxes in white cubes (e.g. multiple screens, video installations, etc.)
- Stereoscopic visuals and sound in different audiovisual media (e.g. kinect typography, visual music, experimental cinema, etc.)

- Other environments for asymmetric and/or experimental projections—online issues between multiple audiovisual media (e.g. gifs, stories, youtubers, etc.)

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

APPEL À PUBLICATION
MAGAZINE VAZANTES
v.4, n. 1 (2020)

Vazantes
REVISTA DO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DO
INSTITUTO DE CULTURA E ARTES
ICA/UFCE

Arts de la projection multicanal: opérations sonores et visuelles

Artes da projeção em múltiplos canais: operacionalidades visuais e sonoras

El arte de la proyección multicanal: operaciones visuales y sonoras

Multi-channel Projection Arts: Sound & Visual Operativities

Date limite de soumission des propositions: 12 août 2020

:: Les propositions seront acceptées en portugais, espagnol ou anglais ::

Vazantes, Magazine du programme de troisième cycle d'études supérieures en arts - publication semestrielle liée à l'Institut de la Culture et des Arts de l'Université Fédérale du Ceará-, invite les propositions pour son nouveau numéro (en portugais, espagnol ou anglais) dans les formats bibliographiques et non bibliographique suivants:

- essais visuelles
- écrits expérimentaux
- articles académiques
- essais verbales
- entrevues
- commentaires
- expériences artistiques ou
- interventions d'autres langues

Editeur invité au dossier: Andréia Machado Oliveira (UFCE).

Coordonnatrice éditorial: Milena Szafir (UFCE)

Équipe consultive: Jo A-mi (UNILAB), Patricia de Lima Caetano et Deisimer Gorczewski (UFCE).

Règles de soumission des propositions:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Questions, veuillez vous adresser à: revistavazantes@gmail.com ou directement aux éditeurs: andreaoliveira.br@gmail.com et profmilena@manifesto21.tv

Les projections ne cessent de se propager, soit parce qu'ils se sont étendues au-delà des cubes blancs des galeries ou les salles obscures des cinémas; soit parce que les moyens technologiques émergents ont facilité la production d'images, de sons et tout les deux d'artefacts audiovisuels. Cependant, principalement, parce que nous sommes peut-être déjà arrivés aux fables futuristes de différents écrans pour encadrer notre poétique: les appareils habituels, tels que les téléphones portables ou les horloges numériques, sont également des émetteurs de signaux visuels amplifiés, en plus du son et des expériences des écrans à travers l'eau, la fumée et vapeur, fenêtres, tissu, vêtements, ustensiles, etc.

Pas besoin de surfaces spécifiques pour la projection, les pensées, les émotions, les habitudes et les comportements sont partagés collectivement dans notre vie quotidienne, des espaces publics urbains aux espaces privés intimes. Quant aux questions des observateurs avant les projections, les théories classiques du cinéma ont déjà problématisé le spectateur debout dans la passivité corporelle dans le dispositif référent, tandis que les études d'art médiatique semblaient pointer une critique concernant la fascination technologique des projections numériques, nous laissant attentifs aux aspects d'immersivité ou d'interactivité présents (ou pas) dans les propositions artistiques.

La motivation du présent dossier provient à la fois de certaines pratiques de laboratoire développées dans nos projets universitaires au cours des dernières années et de dialogues avec des pairs issus d'expériences diverses. De cette manière, nous recherchons un débat sur les réflexions sur le modus operandi, leurs processus créatifs, leurs gestes d'assemblage et de composition de différentes manières (Montaner, 2002; Elsaesser, 2018) à ces projecteurs: quelle est la différence entre l'immersion du dispositif cinématographique et les autres en projection? Quelle esthétique "interactive" rencontrons-nous dans les projections vidéo installées? Ou, de quelle manière les différentes projections - et leurs actes de projection, "concevoir" to design - provoquent-elles des affections différentes chez les êtres humains?

Sans opposition entre les images mentales (qu'elles soient sonores ou visuelles) et les faits réels, selon Gilbert Simondon (1924-1989), les images et les écoutes projetées, tantôt régulatrice, tantôt transgressive, nous conduisent aux aspects d'intériorité et d'extériorité qu'elles contiennent. , unissant imagination (symbolique, mentale, onirique, émotive) et invention (objets, langues, figures, sons). Il y a une causalité circulaire entre intériorité et extériorité, qui s'incarne dans les pratiques artistiques, les objets techno-esthétiques, les monuments et les gestes sociaux. Les projections, comme les quasi-organismes qui se forment dans le sujet, ont une certaine autonomie: non seulement les sujets produisent des images, mais les images visuelles et auditives produisent des sujets collectifs.

Du 17^e siècle - avec le théâtre d'ombres - en passant par les spectacles de la fantasmagorie (1763-1837), les logiques de la Lanterne Magique (1870), l'invention du cinématographe (1895) et l'avant-garde du début du 20^e siècle, nous arrivons à la contemporanéité entre historiographies et débats sur l'art de l'animation (Lucena, 2002),

l'illusionnisme et l'immersion (Grau, 2007), l'art vidéo, l'installation vidéo (Rush, 2006), le cinéma élargi (Youngblood, 1971; Rieser, 2002) et ses mises à jour constantes entre paysages sonores ou visuels référencés avec des termes différents: projection full dome et les différents 360° (réalité virtuelle et au-delà), cinéma en direct (ou visuel jockey), mapping vidéo, installation multimédia, projection mobile, sculpture vidéo, graphite lumineux, projection non linéaire, projection holographique, compositions pour mur d'images, etc. Terminologies dans lesquelles ils expliquent diverses pratiques de projection, et leurs technologies relatives, qui explorent des multiples esthétiques projectifs à l'immersion, la navigation ou l'interaction - techné, aesthesis, praxis.

Entre l'exposition excessive d'images techniques et le montage comme base de toute pratique artistique, les technologies émergentes intensifient donc les aspects de composition, de reproduction et d'exposition, car elles apportent avec elles des besoins liés à de nouvelles langues, ainsi que leurs modes de production, perception et mise en scène, précédemment signalé il y a un siècle par Siegfried Kracauer (1889-1966), Walter Benjamin (1892-1940), Dziga Vertov (1896-1954) et Sergei Eisenstein (1898-1948), entre autres.

Concernant les sonorités, les artistes audiovisuels vénèrent musicalement les articulations des compositeurs concrets aux performatifs électro-acoustiques, travaillant entre silences, bruits et / ou paroles - comme John Cage (1912-1992), Karlheinz Stockhausen (1928-2007), Robert Moog (1934-2005) et Laurie Anderson (1947-). Ces artistes, comme les créateurs contemporains de musique électronique, Amon Tobin et Xerxes de Oliveira, ont vu leurs possibilités élargies à la lumière de "l'accord du monde" entre paysages sonores, écoute et acoustique des objets et des environnements dans cet art du temps (Schafer, 2001; Wisnik, 2017) en communion avec les pratiques de remix - entre samples, loop et scratch etc. - tant à l'étranger (Dworkin, 2003; Lessig, 2008; Navas, 2012) qu'au Brésil des sound systems (Lemos, 2008).

Lors de l'exploration de différentes topologies - telles que les pignons aveugles, les CAVE, les dômes, les planétariums, les galeries, les différents objets, les corps, la végétation, etc., différents artistes ont enquêté plusieurs aspects de l'acte de projection (Artigas, 2015). Par exemple, alors que Hélio Oiticica, Bill Viola, Pipilotti Rist, Eder Santos, Willian Kentridge, Eija-Liisa Ahtila et Douglas Gordon travaillent en immersion dans leurs installations avec plusieurs écrans dans des boîtes noires de galeries, des artistes tels que Grahame Weinbren, Myron Krueger, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Golan Levin, Ryoji Ikeda, Lucas Bambozzi, Sandra Kogut et le duo féminin "mm não é confete", historiquement, ils ont incité leurs téléspectateurs à devenir des participants, des interacteurs ou même des interactants (parmi Neville d'Almeida, Julio Plaza, Lev Manovich et Bill Seaman); c'est-à-dire agir aux différents niveaux d'interactivité avec les œuvres - un appel du sujet à l'action. Si des artistes comme Anthony McCall, James Turrell, Marc Lee et Joan Jonas exécutent d'autres modes d'interférence spatiale dans les galeries, Daniela Kutschat, Studio Azzurro, TeamLab et Tony Oursler travaillent sur des projections des logiques CAVE aux boîtes noires sur plusieurs écrans jusqu'aux sculptures vidéo, alors que des artistes comme Rafael Lozano-Hemmer et Roberta

Carvalho, entre autres, explorent des architectures relationnelles aux interventions dans les paysages urbains ou naturels.

Ainsi, nous proposons un numéro avec des contributions qui mettent en lumière les méthodes, structures et pratiques de ces expériences et d'autres, liées aux réflexions concernant les observateurs et la perception (Crary, 2013) ou à la nature du spectateur projeté (Mondloch, 2010; Simanowski, 2011). Dans ces innombrables machines et pratiques artistiques (Machado, 2001), parmi les multiples médias associés à travers des expériences socio-esthétiques et des opérations qui se propagent dans l'acte de projection, nous nous interrogeons:

Quelles opérations imprègnent l'acte de projeter les réalités?

Pour chaque modalité, une projection?

Comment les audios et les images sont-ils articulés entre les observateurs et/dans les différents médias?

Lorsque nous amenons l'acte de la projection (Flusser, 2007), nous nous écartons des modèles identitaires et déterministes technologiques, en nous tournant vers l'aspect relationnel qui constitue toute la pratique artistique, vers le modus operandi particulier présent dans chaque processus de créativité jusqu'à la projection, comme des expériences d'imagerie visuelle et sonore. L'acte de projeter des mondes extra-particuliers que nous créons selon nos expériences techno-esthétiques - image / interface / appareil / projection - change toujours entre représentation et contrôle par l'action du sujet (activités corporelles-spatiales dans l'acte de projection, de contemplation et participation à l'interactivité - un jeu de gestes et d'œil public).

Par conséquent, en plus de l'excès technologique fétichisé - jonglage numérique à travers l'image informatisée tridimensionnelle - nous recherchons également des contributions concernant l'immersivité, la participation ou l'interactivité proposées par les expériences topologiques dans les projections en architecture: à la fois spécifiques comme les voûtes, les projecteurs et les systèmes sonores pour les fulldomes ainsi que les typiquement traités comme des interventions urbaines ou au-delà.

Nous invitons au présent numéro du magazine Vazantes, Arts de la projection à canaux multiples: opérationnalités visuelles et sonores, chercheurs ou artistes à contribuer avec leurs problématisations, expériences et réflexions pertinentes à de telles pratiques dans le domaine de l'Art, hier et aujourd'hui, afin d'élargir les dialogues de connaissances entre les processus visuels et sonores en projection:

- Projections sur des planétariums, des architectures de dômes ou des emplacements spécifiques - la place de l'observateur dans les simulacres projectifs (par exemple fulldome, 360, VR - réalité virtuelle, CAVE, etc.)

- Appropriation politique de l'espace urbain - projections dans la ville en tant qu'acte citoyen (par exemple, vidéographie, graffitis lumineux, projections mobiles, vj'ing - jockey visuel, etc.)
- Des historiographies de projection à l'état de l'art - problèmes contemporains du numérique, ou non, au Brésil et dans le monde (par exemple, images holographiques, installations vidéo, test de film projectif, logique de base de données, etc.)
- Installations de projections de flux dans des espaces d'exposition (par exemple cinéma d'exposition et logique de boucle, visualisation de données, intelligence artificielle, etc.)
- Projection du son au-delà de l'image (par exemple paysage sonore, installation acoustique, stéréophonie, conception sonore, etc.)
- Pratiques collectives et collaboratives dans l'acte de projection (par exemple projets et processus collectifs de projection dans différents dispositifs audiovisuels.)
- Architecture et topologie de l'espace dans les déconstructions projectives (par exemple sculpture vidéo, mur d'images, projection vidéo, etc.)
- L'espace relationnel dans les projections audiovisuelles (par exemple performances télématiques, événements, etc.)
- Esthétique interactive en post-cinématographie (par exemple, écrans de télécommande entre les mains du public, installations vidéo ou médias et milieux sensoriels, projections avec différents capteurs pour la manipulation de données en temps réel, etc.)
- Aspects esthétiques ou sociaux du cinéma élargi - histoire, expériences et réflexions (par exemple graphiques animés, musique visuelle, cinéma en direct, cinéma expérimental, etc.)
- Différents moments cinématographiques dans les boîtes noires des cubes blancs (par exemple plusieurs écrans, installations vidéo, etc.)
- Visuels et sons stéréo dans différents médias audiovisuels (par exemple, typographie kynect, musique visuelle, cinéma expérimental, etc.)
- Autres environnements pour des projections asymétriques et / ou expérimentales - problèmes en ligne entre plusieurs supports audiovisuels (par exemple gifs, histoires, youtubers, etc.)

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>