

ARTE COMPUTACIONAL E SEUS MEIOS

IV Encontro de Cultura Artística

Leonardo Santos Bezerra Lopes, Antônio José Melo Leite Júnior, Clemilson Costa dos Santos

Arte eletrônica, arte computacional, arte interativa, arte generativa, esses são alguns dos nichos em que o (LAM), Laboratório de Arte e Multimídia desenvolve trabalhos. Para os encontros universitários de 2017 pretendemos mostrar o processo de desenvolvimento de dois deles, sendo um de arte generativa e outro de arte interativa. O primeiro trata-se de uma série de arte visual intitulada *Void*. O trabalho é caracterizado pelo desenho de linhas sobrepostas em um fundo branco. As imagens são construídas seguindo certos padrões de randomização, utilizando a linguagem de programação Processing, desenvolvida para o design e as artes visuais. O trabalho além de sua proposta conceitual que trata da ideia do vazio tem também o intuito de divulgar a programação como uma ferramenta criativa, demonstrando o processo simples que desenvolveu a obra. O outro trabalho é a *Harpa Laser*, que trata de um instrumento musical construído a partir de um Arduino, com esse projeto trabalhamos a interação por meio de sensores e lasers, sendo o uso de sensores algo estrutural para o desenvolvimento de instalações multimídia, ramo da arte computacional em que a obra é construída a partir da interação com o público, tornando o público um co-autor, parte integrante da obra. A arte computacional ainda é pouco explorada no ambiente artístico de fortaleza, mas já ocorre certo diálogo com as linguagens eletrônicas por meios de alguns artistas e coletivos. Com a divulgação desses trabalhos o LAM pretende mostrar o potencial da arte eletrônica/arte computacional como mais uma linguagem artística, fazendo um convite para os interessados a participar das atividades do grupo, que oferta oficinas regularmente.

Palavras-chave: Arte Computacional. Instalações Multimídia. Programação. Eletrônica.