

Web Arte/Net Arte

Obras	Hibridismo	Interatividade	Imersão	Mobilidade	Cibridismo	Pode estar em mais de uma categoria? Em quais?
<p>www.jodi.org</p> <p>Ano: 1995, Holanda</p> <p>Autor: Grupo Jodi (abreviatura de Joan Heemskerk e Dirk Paesmans)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mesclagem de códigos e imagens já existentes (Ex: HTML, Alfabeto, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> Conforme o usuário/fruidor vai clicando nos <i>links</i>, diagramas de hidrogênio e bombas de urânio vão surgindo. O funcionamento da obra depende diretamente da intervenção (<i>click</i>) do usuário para acontecer. 	<ul style="list-style-type: none"> Requer que o participante se utilize da Internet para ter acesso a obra (Virtual). 	X	X	<p>Sim. Na Software Arte, pois o projeto tem como um de seus objetivos ironizar o usos dos códigos HTML e do próprio browser.</p>
<p>Plural Maps</p> <p>Ano: 2002, 25ª Bienal de São Paulo</p> <p>Autora: Lúcia Leão</p>	<ul style="list-style-type: none"> Uso de fotografias da cidade, web-cams e <i>links</i> pré-selecionados pela artista 	<ul style="list-style-type: none"> Participantes enviam suas fotos da cidade de São Paulo para o site da obra. Posteriormente, essas fotos são integradas a cartografia (obra). 	<ul style="list-style-type: none"> Labirintos construídos em VRML 	X	X	<p>Sim. A obra também é uma Ciberinstalação e integrou a 25ª Bienal de São Paulo.</p>
<p>Recanto Abaetetuba</p> <p>Ano: 2009, FILE Rio</p> <p>Autor: Fabian Antunes Silva</p>	X	<ul style="list-style-type: none"> A obra se constituiu num site, onde os visitantes, reais ou virtuais (avatars) podem se hospedar numa pousada virtual. O visitante pode interagir com toda e qualquer ferramenta presente (como visitantes, hóspedes, artistas, funcionários da pousada) ou não, no ambiente do site, sejam elas blogs, sites de redes sociais, fóruns, sistemas de notícias, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> O visitante pode entrar nos quartos da pousada, no restaurante, no jardim, etc. A pousada virtual é toda construída em VRML 	X	X	<p>Sim. A obra foi apresentada como uma Ciberinstalação no último FILE Rio.</p>
<p>Arquiteturas Improváveis</p> <p>Ano: 2008</p> <p>Versão: Apresentado no Images Festival, Toronto, Canadá</p> <p>Autora: Giselle Beiguelman</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mescla entre as possibilidades da arquitetura e do corpo, num espaço virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> A partir do uso do game <i>Second Life</i>, o participante vai percorrendo arquiteturas improváveis (suspensas, transparentes, sem colunas e com formatos inusitados). Para que a obra tenha sentido, necessariamente, o participante deve navegar no interior e exterior destas construções, atravessando as paredes e mesclando-se com a estrutura. A presença do visitante faz modificar as cores e texturas do ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> O participante imerge no ambiente virtual desenvolvido especialmente para este projeto. 	X	X	<p>Sim. Ela parte de uma Ciberinstalação de mesmo nome. Era a partir da ciberinstalação que as pessoas tinham acesso à obra. Ainda podemos incluí-la na categoria de Software Arte, uma vez que, toda a obra é baseada no <i>software/game Second Life</i>.</p>
<p>Desertejo</p> <p>Ano: 2000</p> <p>Versão: Apresentado no Programa Rumos Novas Mídias do Itaú Cultural, São Paulo</p> <p>Autor: Gilberto Prado</p>	X	<ul style="list-style-type: none"> Os visitantes são convidados a clicar em pedras que caem suavemente da caverna (ambiente virtual). Após o clique, o participante é transportado para um novo ambiente, no qual carrega essa pedra. 	<ul style="list-style-type: none"> A obra é um ambiente virtual imersivo multiusuário, construído em VRML Os participantes partilham o mesmo espaço e tempo, podendo ainda modificar o ambiente 	X	X	<p>Sim. Esta obra também é uma Ciberinstalação.</p>

Ciberinstalação

Obras	Hibridismo	Interatividade	Imersão	Mobilidade	Cibridismo	Pode estar em mais de uma categoria? Em quais?
<p><i>Corposcópio</i></p> <p>Ano: 2006-2007, São Paulo</p> <p>Autora: Lúcia Leão</p>	<ul style="list-style-type: none"> A dança dos participantes é captada por câmeras e manipuladas (remixagem) no computador. O resultado, combinado com a música que toca, é exibido num telão. 	<ul style="list-style-type: none"> A obra acontece a partir da captação da dança, em grupo, dos voluntários. Assim, os participantes se tornam "matéria-prima" da obra, que se torna resultado direto de suas intervenções. Em tempo real, os participantes acompanham o resultado da combinação. Se o movimento deles muda, a imagem no telão também muda. 	X	X	X	<p>Sim. A obra usa de uma rede <i>off line</i> para transmitir os dados entre os equipamentos (câmeras, computador, telão). Assim, em certa medida, ela é também Net Arte. Além de Software Arte, já que temos um <i>software</i> manipulando as imagens.</p>
<p><i>MAR-CISO</i></p> <p>Ano: 2006, evento "Uns e Outros" da Unicamp.</p> <p>Autor: Grupo SCIArts</p>	<ul style="list-style-type: none"> A obra combina o movimento do corpo (ato de se olhar no espelho) com a geração de imagens. 	<ul style="list-style-type: none"> Quando os visitantes se aproximam para visualizem sua própria imagem refletida na água, há a projeção de uma outra imagem (telão), que se movimenta para um outro lugar, afastando-se da imagem refletida. 	X	X	X	<p>Não. Esta é uma das poucas obras que só podem ser classificadas como Ciberinstalação.</p>
<p><i>My Body, My Blood</i></p> <p>Ano: 1997, International Symposium on Electronic Art, Isea 97, em Chicago, Estados Unidos.</p> <p>Autora: Diana Domingues</p>	<ul style="list-style-type: none"> Para criar o "trance xamânico", a artista combina sons de tambor e de batidas de um coração, imagens projetadas numa tela, bacia com um líquido vermelho (simulando sangue) e o movimento dos participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> A obra se ativa a partir dos movimentos dos visitantes. Sensores infravermelhos captam a aproximação dos participantes e convertem isso em metamorfoses (os sons de tambor, a bacia que se movimenta) com o intuito de gerar um ritual xamânico/eletrônico, um "vir-a-ser". 	<ul style="list-style-type: none"> A idéia é fazer o visitante se sentir no meio de um ritual xamânico, a partir das tecnologias. 	X	X	<p>Não. Este é um clássico exemplo de Ciberinstalação.</p>
<p><i>The Viewer</i></p> <p>Ano: 2009, FILE Rio</p> <p>Autores: Cacilda Sánchez e Julio Obelleiro</p>	<ul style="list-style-type: none"> A obra mescla o movimento do corpo dos visitantes com alta tecnologia de captação. 	<ul style="list-style-type: none"> A Interatividade total. Em uma espécie de um espelho (telão + sensores) há um "espectador virtual" (personagem digital posicionado na frente do público) que imita, em tempo real, os movimentos realizados pelos visitantes. Assim, a obra se torna o resultado direto da intervenção do participante. 	<ul style="list-style-type: none"> Há uma certa imersão subentendida, na medida em que o "espectador virtual" funciona como um avatar do fruidor no mundo digital. 	X	X	<p>Sim. Com a Software Arte, uma vez que, foi desenvolvido um <i>software</i> específico, capaz de interagir em tempo real com o público.</p>
<p><i>Ornitórrinco no Éden</i></p> <p>Ano: 1994</p> <p>Versão: Apresentado simultaneamente em três cidades: Seattle, Chicago e Lexington.</p> <p>Autor: Eduardo Kac</p>	<ul style="list-style-type: none"> Para realização do projeto foram utilizados: TVs, computadores interligados pela Internet, três telefones, um robô e a participação das pessoas. 	<ul style="list-style-type: none"> Um dos primeiros projetos a permitir que usuários em espaços públicos pudessem acessar remotamente um robô e ainda alterar o seu posicionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Pequena. O participante assume de forma efêmera o controle e identidade do robô. 	X	X	<p>Sim. Como todo o funcionamento da obra depende de uma conexão às redes telemáticas, poderíamos classificá-la também como de Web Arte/Net Arte.</p>

Obras	Hibridismo	Interatividade	Imersão	Mobilidade	Cibridismo	Pode estar em mais de uma categoria? Em quais?
<p><i>INSN(H)AK(R)ES</i></p> <p>Ano: 2001, 13º Simpósio Brasileiro em Computação Gráfica e Processamento de Imagens (Sibgrapi), Gramado, RS</p> <p>Autora: Diana Domingues</p>	<ul style="list-style-type: none"> O projeto consiste em das redes de telecomunicações sensoriais e telemáticas, uma cobra-robô e um serpenteário real, além da participação do público. 	<ul style="list-style-type: none"> O trabalho propõe que o visitante compartilhe o corpo de uma cobra-robô que vive num serpenteário real. A partir do site da obra é possível movimentar, em tempo real, a cobra-robô. 	<ul style="list-style-type: none"> A ideia é que o participante tenha a experiência de "ser" a cobra por alguns instantes. 	X	X	Sim. Este trabalho utiliza-se de redes <i>on</i> e <i>off line</i> , portanto também é um exemplo de Web Arte/Net Arte.
<p><i>OP_ERA: Sonic Dimension</i></p> <p>Ano: 2005</p> <p>Versão: Apresentado no Beall Center for Arts and Technology, Califórnia, Estados Unidos.</p> <p>Autoras: Daniela Kutschat e Rejane Cantoni</p>	<ul style="list-style-type: none"> A interface de entrada é um conjunto de microfones, que coletam sons produzidos pelos visitantes. Uma vez captado, esse som é analisado, filtrado e convertido a informação em um output correspondente – se o participante produz uma nota Fá, ele ouvirá u 	<ul style="list-style-type: none"> O participante é capaz de tocar um violino virtual, projetado nas paredes da instalação imersiva. As cordas virtuais vibram com uma frequência (de luz e de som) que varia de acordo com a posição relativa e a ação do visitante. 	<ul style="list-style-type: none"> O projeto foi pensado de maneira a dar a sensação ao participante de que ele está "envolvido" pelo instrumento musical. 	X	X	Não. Esta obra só se encaixa na descrição da categoria Ciberinstalação.
<p><i>9/4 Fragmentos de azul</i></p> <p>Ano: 1997-2005</p> <p>Versão: Apresentado na Exposição Corpos Virtuais, no Espaço Telemar, Rio de Janeiro.</p> <p>Autor: Gilberto Prado</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conjunto de nove monitores com telas táteis, dispostos sobre as cabeças dos participantes. Mesclagem de imagens. 	<ul style="list-style-type: none"> Conforme tocam nas telas, os participantes vão interrompendo e modificando a seqüência de sons e imagens. Como resultado, a obra/animação vai se tornando fragmentada pelo observador, que adiciona um ritmo próprio e imprevisível. 	X	X	X	Não. Trata-se apenas de uma Ciberinstalação.
<p><i>Legible City</i></p> <p>Ano: 1991</p> <p>Autor: Jeffrey Shaw</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mescla e correspondência entre a ação de pedalar do visitante e as imagens geradas pelo computador. 	<ul style="list-style-type: none"> O participante ao pedalar numa bicicleta fixa no solo, se desloca entre letras (imagem virtual) que simulam prédios de três cidades (a imagem em movimento é projetada em tempo real por um telão). 	<ul style="list-style-type: none"> O visitante é convidado a "passear" com sua bicicleta por esse espaço virtual. 	X	X	Não. Apenas uma criativa e interessante Ciberinstalação.
<p><i>1º Subsolo</i></p> <p>Ano: 2009, FILE Rio</p> <p>Autor: Sílvia Laurentiz e Andre Thomaz</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mescla entre o movimento dos participantes na instalação, sensores e um software desenvolvido especialmente para a obra. 	<ul style="list-style-type: none"> Os visitantes navegam, apenas com o deslocamento do corpo, por um cenário infinito cujos limites nunca são alcançados. Para se deslocar pelo cenário virtual, os participantes devem se locomover pela sala da ciberinstalação. 	<ul style="list-style-type: none"> Mais alto grau de imersão. Os visitantes devem chegar a um acordo sobre sua movimentação, para corrigir a aparente inclinação do cenário. 	X	X	Sim. O projeto conta com o exclusivo software EyesWeb, que processa as imagens do ambiente virtual e o movimento dos visitantes, mesclando. Com isso, essa obra poderia ocupar um espaço na categoria Software Arte.

Software Arte

Obras	Hibridismo	Interatividade	Imersão	Mobilidade	Cibridismo	Podem estar em mais de uma categoria? Em quais?
<p>Avatar #1</p> <p>Ano: 2006, Estados Unidos</p> <p>Autor: Thomas Briggs</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mesclagem entre as regras e modelos científicos; a Matemática (manipulação de fractais) e as possibilidades do software de animação. 	X	X	X	X	Não. O trabalho de Briggs só pode ser classificado como um exemplo de Software Arte.
<p>ReamWeaver</p> <p>Ano: 2002, Estados Unidos</p> <p>Autora: Cue P. Doll, pseudônimo de Amy Alexander</p>	<ul style="list-style-type: none"> A obra modifica diretamente o código de programação. Assim é possível mesclar, em tempo real, informações diversas à sites corporativos (paródia). Exemplo de <i>Hacker Art</i>, defende a livre remixagem de dados digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> É o usuário/fruidor que, pela net, monta a sua paródia, a partir de algum site corporativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Pequena. O usuário/fruidor precisa estar conectado a Internet para ter acesso a obra. 	X	X	Sim. Mesmo baseado num software de autoria própria, a única forma de se ter acesso a obra é através da Internet, o que obriga o uso de <i>browsers</i> (Web Arte/Net Arte).
<p>Apartment</p> <p>Ano: 2001-2004, Whitney Museum of American Art, Ars Electronica, the London ICA, Estados Unidos/Áustria/Inglaterra.</p> <p>Autores: Martin Wattenberg e Marek Walczak</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mescla entre sistemas computacionais, as relações semânticas existentes entre as palavras e a participação do público.. 	<ul style="list-style-type: none"> Enquanto o visitante digita palavras em caixas de texto, um espaço no formato de uma planta baixa de arquitetura ia sendo criado. Assim, para a palavra digitada “milk”, uma “kitchen” surgia, já para a palavra “book”, uma “library” era criada. 	X	X	X	Sim. A obra também é uma Ciberinstalação.

Performance Artística

Obras	Hibridismo	Interatividade	Imersão	Mobilidade	Cibridismo	Pode estar em mais de uma categoria? Em quais?
<p><i>Fertilidade: duas estações</i></p> <p>Ano: 2001, apresentada no Espaço Nova Dança e no Congresso Graphica, em São Paulo.</p> <p>Autor: Tânia Fraga</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mesclagem entre a performance da atriz grávida (captados por sensores e transformados por softwares em imagens no telão) e os mundos virtuais (cibercenários). 	<ul style="list-style-type: none"> A atriz grávida, manipulando um mouse sem fio, interagia em tempo real com os nichos virtuais que compunham o cibercenário. A cada movimento dela, ia se criando uma cena resultante das escolhas da personagem. 	<ul style="list-style-type: none"> O sentido da peça se dá na interação entre a atriz e o cibercenário e suas imersões no mundo virtual proposto. 	<ul style="list-style-type: none"> O Uso de mouse sem fio (conexão por raios infravermelhos). 	X	<p>Sim. É um exemplo de que mescla algumas características de Software Arte e Arte Eletrônica Móvel.</p>
<p><i>EvEnTo 3 Movimentos para Orquestra</i></p> <p>Ano: 2008, FILE Rio</p> <p>Autores: Orquestra de Laptops de São Paulo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Combinação entre alta tecnologia (<i>softwares e laptops</i>), videoprojeções, movimento dos músicos/artistas, música eletrônica e vocais. Instrumentista se transforma num "piloto-músico-produtor", tudo em tempo real. 	<ul style="list-style-type: none"> Três performances femininas, e suas videoprojeções, são transformadas por softwares, ocorrendo uma interação entre os corpos presenciais dos artistas e a própria obra. 	X	<ul style="list-style-type: none"> Uso de notebooks e da mobilidade proporcionada por esses aparelhos. 	X	<p>Sim. O instrumento musical dos artistas é o notebook, que, por sua vez, permite que eles se movimentem no palco e também se comuniquem por redes sem fio (Arte Eletrônica Móvel). Além disso, temos o uso de <i>softwares</i> específicos (Software Arte).</p>
<p><i>Skinstrument</i></p> <p>Ano: 2009, apresentado no FILE Rio.</p> <p>Autor: Daan Brinkmann</p>	<ul style="list-style-type: none"> Corpo do visitante se torna parte do sistema/obra. 	<ul style="list-style-type: none"> Ao tocar na obra, o participante se torna parte de um circuito que ativa o instrumento, que, por sua vez, começa a gerar som. A intensidade do toque é que vai determinar a frequência do som. O visitante se torna o "DJ" da obra. 	X	X	X	<p>Sim. A obra foi apresentada também como uma Ciberinstalação.</p>

Arte Transgênica

Obras	Hibridismo	Interatividade	Imersão	Mobilidade	Cibridismo	Podem estar em mais de uma categoria? Em quais?
<p>Time Capsule Ano: 1997, apresentado na Casa das Rosas, São Paulo Autor: Eduardo Kac</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kac implanta no seu próprio tornozelo esquerdo um microchip contendo um número de identificação registrado num banco de dados norte-americano. 	X	X	<ul style="list-style-type: none"> O microchip é um <i>transponder</i>, permitindo que o número memorizado no chip seja recuperado por meio de um <i>tracker</i>. 	X	Não. A obra guarda características de Arte Eletrônica Móvel, uma vez que, explora questão da localização do artista no espaço.
<p>Genesis Ano: 1999, apresentado durante o festival Ars Electronica, Áustria. Autor: Eduardo Kac</p>	<ul style="list-style-type: none"> Um trecho em inglês do Velho Testamento é convertido para código Morse e depois transplantado para um gene em bactérias. 	<ul style="list-style-type: none"> Visitante controla remotamente (Internet) uma caixa com raios ultravioleta que, ao contato com as bactérias provoca uma mutação do código genético e assim do texto contido no corpo das bactérias. Após a exposição, o gene foi traduzido para o inglês, e o texto mutante publicado no site da obra. 	X	X	X	Sim. A obra foi apresentada também como uma Ciberinstalação. Além disso, toda a ação do participante ocorre pela Internet (típico da Web Arte/Net Arte).
<p>An Ear On An Arm Ano: 2006- , Austrália. Autores: Stelarc</p>	<ul style="list-style-type: none"> O ciberartista implantou no próprio braço, através de uma cirurgia plástica, um "ouvido" biônico formado por um molde de silicone e um microfone. 	<ul style="list-style-type: none"> Futuramente, Stelarc pretende conectar esta orelha-dispositivo a Internet e permitir que qualquer internauta possa ouvir remotamente o que se passa no ambiente em que ele estiver. 	<ul style="list-style-type: none"> Ao final do projeto, Stelarc e seus componentes máqunicos estarão imersos na virtualidade da Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> A conexão entre a orelha-dispositivo e a Internet será feita via <i>bluetooth</i>. 	X	Sim. A obra possui elementos de Web/Net Arte e Arte Eletrônica Móvel.

Arte Eletrônica Móvel

Obras	Hibridismo	Interatividade	Imersão	Mobilidade	Cíbridismo	Podem estar em mais de uma categoria? Em quais?
<p>Sticker Maps</p> <p>Ano: 2008, São Paulo</p> <p>Autores: Alunos da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) e <i>Stickers</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mescla entre fotografias, espaço urbano AV. Paulista), adesivos (etiquetas com <i>QR Codes</i>) e softwares (<i>Shozu</i> e <i>Nokia Map</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> Os participantes realizar um mapeamento fotográfico da Avenida Paulista, a partir de um celular e, posteriormente, com a utilização de redes Wi-Fi ou 3G, fizeram o upload destas imagens em tempo real. Uma vez com essas fotos na Internet, todos os pontos fotografados da avenida receberam <i>Geotags</i> e um adesivo com um <i>QR Code</i>, que direciona para o site do projeto. 	<ul style="list-style-type: none"> Os participantes estão imersos num espaço cíbrido o tempo todo. 	<ul style="list-style-type: none"> O projeto é baseado na mobilidade permitida pelos celulares e em sua capacidade de ler conteúdos agregados ao espaço urbano. 	<ul style="list-style-type: none"> A obra agrega informações digitais no e sobre o espaço da avenida. 	<p>Sim. Porque parte obra é executada ou completada pela Internet (Web Arte/Net Arte).</p>
<p>Lençóis.art.br</p> <p>Ano: 2007, apresentado durante o festival Sumidialogia#3.</p> <p>Autora: Karla Brunet</p>	<ul style="list-style-type: none"> A obra combina práticas situacionistas (o movimento das pessoas pela cidade de Lençóis) com tecnologias (celulares), além das informações de uma mapa em papel da cidade. Há também uso da Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> Os habitantes da cidade foram convidados a saírem a deriva pela cidade experimentando e acrescentando informações sobre o seu percurso e sobre a cidade. As informações poderiam ser de dois tipos: analógicas (riscando o percurso realizado no mapa em papel da cidade, entregue aos participantes) e digitais (mandando fotos, áudio e vídeo para o site do projeto, o que, posteriormente, gerou um mapa animado). 	X	<ul style="list-style-type: none"> O projeto é baseado no uso de Mídias Locativas como forma de construir "mapas" da cidade. 	<ul style="list-style-type: none"> O projeto faz uma mistura de <i>low</i> e <i>high tech</i>. O <i>low tech</i> por se utilizar de mapas fotocopiados em papel A3 e <i>high tech</i> pela utilização das possibilidades que um telefone celular com câmera tem de 	<p>Não. Esta é uma das poucas obras que só podem ser classificadas como Arte Eletrônica Móvel.</p>
<p>Grafite Brasil</p> <p>Ano: 2007, apresentado durante o MobileFest.</p> <p>Autores: Liana Brazil e Russ Rive</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mescla entre a prática da grafiteagem, projetores e mensagens SMS. 	<ul style="list-style-type: none"> A obra projeta em uma parede as mensagens SMS enviadas pelos celulares dos visitantes. 	X	<ul style="list-style-type: none"> A obra explora a capacidade dos telefones celulares enviarem mensagens curtas entre si e para outras Mídias Locativas. 	<ul style="list-style-type: none"> O grafite eletrônico projetado pela obra ampliava as informações sobre o local, uma vez, que os SMSs dos visitantes traziam suas impressões e opiniões a cerca do festival. 	<p>Não. Apenas pode estar na categoria de Arte Eletrônica Móvel.</p>
<p>Invisibles</p> <p>Ano: 2007, Arte.Mov, Belo Horizonte.</p> <p>Autor: Bruno Viana</p>	<ul style="list-style-type: none"> A obra se utiliza de celulares, um software específico e o espaço real do Parque Américo Renné Giannetti, em Belo Horizonte. 	<ul style="list-style-type: none"> O participante é convidado a caminhar pelo parque e, através da câmera do celular, ir descobrindo personagens virtuais – antigos frequentadores históricos do parque – que estão sobrepostos a imagem. 	<ul style="list-style-type: none"> O visitante está imerso no espaço cíbrido produzido pela obra. 	<ul style="list-style-type: none"> A localização dos personagens virtuais sobrepostos na imagem é rastreada pelo posicionamento do celular em relação à antena do projeto. 	<ul style="list-style-type: none"> O A obra adiciona informações (personagens virtuais) ao espaço do parque. Tal dado só é possível de ser visto através de celulares. 	<p>Sim. Com a Software Arte, uma vez que, foi desenvolvido um <i>software</i> específico. Além disso, o projeto permitiu a abertura do código de programação do <i>software</i> para o público, assim, qualquer um podia baixar a programação e criar sua própria história com realidade aumentada.</p>
<p>Poética</p> <p>Ano: 1994, São Paulo</p> <p>Autora: Giselle Beiguelman</p>	<ul style="list-style-type: none"> A obra combina símbolos, sons e figuras pré-selecionados, três painéis eletrônico, situados na Galeria Vermelho e nas avenidas Paulista, Consolação e Rebouças e mensagens SMS. 	<ul style="list-style-type: none"> As pessoas e a ciberartista criam poemas visuais (com os símbolos, sons e figuras pré-selecionados), a partir de qualquer lugar, e enviados, via SMS, Internet fixa ou móvel para o servidor do projeto. Uma vez no servidor, elas são disponibilizadas, simultaneamente, em três painéis eletrônicos situados na Galeria Vermelho e nas avenidas Paulista, Consolação e Rebouças. 	<ul style="list-style-type: none"> A obra trabalha com o conceito de estar imerso em espaço cíbridos, uma vez que, os poemas visuais neste contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> Os poemas visuais partem dos mais diversos lugares. De pessoas que estão no espaço urbano com seus celulares. 	<ul style="list-style-type: none"> Beiguelman explora o espaço cíbrido como fio condutor de sua obra. Mas do que isso, a obra funciona porque existe este espaço cíbrido 	<p>Sim. O telão localizado na Galeria Vermelho funcionava com uma Ciberinstalação.</p>
<p>Burro sem Rabo</p> <p>Ano: 2007, Arte.Mov, Belo Horizonte.</p> <p>Autores: Grupo Hapx</p>	<ul style="list-style-type: none"> A Mescla entre um carrinho de sucatas, onde foi instalado um sistema de som com samplers, laptop, microfones e diversos alto-falantes, e um celular com GPS. Ao descolar o carrinho, uma onda sonora correspondente era gerada. 	X	X	<ul style="list-style-type: none"> Todo o movimento do carrinho era acompanhado por um GPS, acoplado a um celular. Assim, o Hapax podia não só enviar as coordenadas do seu trajeto via Internet, como também disponibilizar o som gerado durante o percurso. 	<ul style="list-style-type: none"> Obra trabalha com e nas interconexões entre as redes <i>off</i> (sistema de som) e <i>on</i> (celular com GPS e Internet) <i>line</i>. 	<p>Sim. Como na obra há uma performance dos ciberartistas também, logo, ela se aproxima da categoria Performance Artística.</p>

Obras	Hibridismo	Interatividade	Imersão	Mobilidade	Cibridismo	Pode estar em mais de uma categoria? Em quais?
<p>Egoscópio 2.0</p> <p>Ano: 2004, apresentado durante a exposição “Hiper” do Santander Cultura, Porto Alegre</p> <p>Autora: Giselle Beiguelman</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema multiusuário composto por um servidor, um telão e pela inserção simultânea de textos, imagens e animações em Flash. O objetivo era tentar misturar o maior número de mídias possível num único trabalho. 	<ul style="list-style-type: none"> • Os participantes enviavam, via SMS, MMS e Internet, os mais diversos dados de produção própria (textos, imagens, vídeos), que o servidor ia combinando e apresentando, em tempo real, através de um grande telão em uma instalação especialmente montada para a obra. 	<ul style="list-style-type: none"> • A obra trabalha com a idéia de que estamos o tempo todo imersos em espaços cibernéticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • O projeto parte do pressuposto de que, com as Mídias Locativas, é possível enviar e receber dados em total mobilidade. 	<ul style="list-style-type: none"> • A obra é resultado das várias combinações e interconexões existentes no espaço cibernético. 	<p>Sim. O projeto conta com uma Ciberinstalação, que foi apresentada na exposição “Hiper” do Santander Cultura.</p>
<p>Roaming</p> <p>Ano: 2009, apresentada no FILE Rio.</p> <p>Autores: Soraya Braz e Fábio Fon</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A obra se utiliza de um painel revestido de vidro que possui pequenos sensores de radiofrequência. Esses sensores tornam-se luminosos ao captarem o uso de telefones celulares no ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Basta o visitante aproximar o seu próprio celular para ativar e dar sentido a obra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ao detectar a presença de redes móveis, a obra trabalha com a idéia de que estamos o tempo todo imersos em espaços cibernéticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • O A obra torna “visível” a presença das redes móveis. Neste sentido, os ciberartistas retomam os dois sentidos da palavra inglesa “Roaming”: o tecnológico, que serve para designar a transmissão de aparelhos em locais distintos da sua região de origem; e o literal que é “viajando”, mas que também pode significar “andar a esmo”, “vagar”. 	<ul style="list-style-type: none"> • O projeto discute justamente a presença dos nossos “corpos invisíveis”, formados pelas informações digitais nesses espaços cibernéticos, interativos e que só podem ser acessados através dos dispositivos móveis 	<p>Não. Esta é uma das poucas obras que só podem ser classificadas como Arte Eletrônica Móvel.</p>
<p>Pillow Fight</p> <p>Ano: 2009, Parque do Ibirapuera, São Paulo.</p> <p>Organizadores conhecidos: Caio Trigoli Komatsu e Edmond Saab</p>	X	<ul style="list-style-type: none"> • O projeto consiste em mobilizar diversos voluntários e seus travesseiros para “guerrear” em pleno espaço urbano. 	<ul style="list-style-type: none"> • O projeto, em certa medida, explora a idéia de que a maior parte da pessoas está imersa em ambientes cibernéticos, uma vez que, o uso de Mídias Locativas está disseminado na população. 	<ul style="list-style-type: none"> • A data, hora e local da manifestação são divulgados pelas redes móveis (via SMS), muitas vezes, minutos antes do evento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicação instantânea e descentralizada com aplicação no espaço urbano. 	<p>Não. Apenas pode estar na categoria de Arte Eletrônica Móvel.</p>
<p>No Pants</p> <p>Ano: 2009, Metrô de São Paulo.</p> <p>Organizadores: Não divulgado</p>	X	<ul style="list-style-type: none"> • O projeto consiste em mobilizar diversos voluntários para tirar as calças ou saias em espaços públicos. O objetivo é “ficar confortável, surpreender e levar bom humor a um dia comum das pessoas”. 	<ul style="list-style-type: none"> • O projeto, em certa medida, explora a idéia de que a maior parte da pessoas está imersa em ambientes cibernéticos, uma vez que, o uso de Mídias Locativas está disseminado na população. 	<ul style="list-style-type: none"> • A data, hora e local da manifestação são divulgados pelas redes móveis (via SMS), muitas vezes, minutos antes do evento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicação instantânea e descentralizada com aplicação no espaço urbano. 	<p>Não. Apenas pode estar na categoria de Arte Eletrônica Móvel.</p>
<p>Suíte para Mobile Tags</p> <p>Ano: 2009, FILE Rio</p> <p>Autores: Maurício Fleury e Giselle Beiguelman</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A obra combina <i>ringtones</i>, telefones celulares, <i>QR Codes</i> e conceitos da Música Eletrônica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Quando o visitante aponta seu celular para algum dos quadros com <i>QR Code</i>, um número de telefone é discado (a partir da leitura do <i>QR-Code</i>) que por sua vez dispara o <i>ringtone</i>. • De acordo com os ciberartistas, a obra permite que 16 milhões de combinações de <i>ringtones</i> sejam realizadas pelo participante. Possibilitando assim a criação de músicas únicas e personalizadas. 	X	<ul style="list-style-type: none"> • A obra explora a mobilidade de dados proporcionada pela Mídias Locativas, evidenciando as possibilidades de combinações entre esses dados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uma vez que o projeto aplica <i>QR Codes</i> ao espaço físico, está agregando informação digital e com isso transformando-o em espaço por excelência cibernético. 	<p>Sim. A obra está organizada como uma Ciberinstalação.</p>