

A Revista Arteriais chega ao seu volume 10, número 16 com produções que ressaltam a importância do campo da Arte em processos de pesquisa múltiplos. Divido em quatro momentos, ele traz: o portfólio com produções contemporâneas do artista Lucas Bambozzi; a primeira parte do dossiê temático *Contextos e práticas do audiovisual experimental* com artigos e ensaios visuais; artigos de fluxo contínuo e uma partitura.

O Portfólio busca visibilizar, neste primeiro número do Dossiê Temático, a produção de Lucas Bambozzi, para reafirmar o território sobre o qual estamos nos propondo debater. Artista multimídia, cineasta, pesquisador atento aos novos meios e experimentações com a imagem, Bambozzi atravessa mídias diversas e ainda articula coletivamente proposições e intervenções urbanas. Apresentamos aqui um conjunto diverso de sua produção audiovisual.

O Dossiê *Temático Contextos e práticas do audiovisual experimental | Parte I*, organizado por Danilo Baraúna (UNESP / FAPESP), Cássia Hosni (USP), Hosana Celeste (UFPA), Orlando Maneschy (UFPA) e Anderson Paiva (UFRR), é composto por dezesseis artigos e quatro ensaios visuais. Ele articula, segundo os organizadores, reflexões acadêmicas e “objetiva mapear pesquisas sobre o estado da imagem em movimento, na contemporaneidade, por meio da ideia de “experimentação” como uma chave conceitual que pode conectar esses diferentes contextos” ao campo do cinema e da arte contemporânea.

Na seção Fluxo Contínuo, temos quatro artigos de pesquisadores e pesquisadoras dedicados à reflexão do campo da Arte, que versam sobre conceitos estéticos e na transversalidade entre cinema, literatura e museologia. Sander Cruz Castelo, em *ÉDIPO DE NEON: ESTILO E NARRATIVA DO FILME APENAS DEUS PERDOA (ONLY GOD FORGIVES, DIN/FRA, 2013)*, objetiva refletir sobre os processos receptivos do filme

Apenas Deus perdoa (Only God Forgives) de Nicolas Winding Refn. Em seguida, Paulo Uiris da Silva Gomes, Jorge Leal Eiró da Silva e José Mariano Klautau de Araújo Filho discutem, em *SOBRE O SUBLIME E O SUBLIME TECNOLÓGICO*, os conceitos de Sublime e Sublime Tecnológico, numa perspectiva filosófica no decorrer da história, contextualizando o debate em autores como Mario Costa, David Nye e Vincent Mosco. Já em *QUANDO A FEBRE VEM DA ALMA: UMA ANÁLISE DO MÍSTICO E O INSÓLITO NO FILME A FEBRE (2019) E ENSAIO SOBRE A CEGUEIRA (1995)*, Enzo de Sousa Pereira e Naiara Sales Araújo apresentam os resultados de uma investigação sobre a “manifestação do elemento insólito e do místico na obra cinematográfica *A Febre* (2019), de Maya Da-Rin e na obra literária *Ensaio Sobre a Cegueira* (1995), de José Saramago”. A seção finaliza com o texto *O MUSEU DIANTE DA INTRUSÃO DE GAIA: MUSEU DE ARTE E DEVIR DECOLONIAL DIANTE DA REALIDADE MATERIAL CAPITALISTA*, de autoria de Fabricia Jordão, que se propõe “a refletir e problematizar sobre os sentidos, limites e potencialidades do museu de arte na contemporaneidade”.

O número finaliza com a partitura *JINGLE SALADA MISTA*, de Débora Andrade, uma canção criada com a finalidade de introduzir a divisão vocal, em coros infantis iniciantes, pertencentes a um programa de extensão universitária, sob a regência da artista.

Os editores desejam uma boa leitura!



Subterrâneos (Hades)
 Dimensões: 10 x 15cm
 Multi-channel videoinstalação multicanal com 6 projeções de vídeo e 3 TVs
 1997

LUCAS BAMBOZZI DE OLHOS BEM ABERTOS

Apresentar a produção de Lucas Bambozzi, neste Portfolio, é tratar sobre a potência das imagens técnicas, a partir de sua subversão sensível e da crítica ao estatuto das imagens presentes em diversos momentos de sua obra. Vídeoartista, cineasta, ativista, articulador de coletivos, artista multimídia, Bambozzi atravessa diversas linguagens e modos de atuação em que o audiovisual se constitui como campo fundamental para a materialização de suas ideias e ideais. Reunir, no dossiê *Contextos e práticas do audiovisual experimental*, um conjunto expressivo de projetos foi um desafio, uma vez que a produção deste artista multimídia é vastíssima e desejamos apresentar obras que se desdobraram em outras iniciativas, nas quais o sentido amplia-se no tempo e alarga a percepção de seu trabalho, potencializando a proposta desse dossiê.

Optamos por contextualizar suas ações em dimensões que favorecem o entendimento no fluxo de sua trajetória, agregando projetos e descrições das obras por parte do autor, constituindo um documento que reverbera dimensões e perspectivas do trabalho do artista. A partir de uma sequência de imagens e conceituações o recorte sugere perceber a eloquência e a diversidade de sua obra, entendendo-a como um programa crítico sobre a própria *natureza* da imagem técnica. Esse é o processo que nos trouxe a elaboração desse Portfolio, que ganha a dimensão de um verdadeiro dossiê da percepção de Bambozzi acerca do universo das imagens, seus usos e suas muitas possibilidades.

O Portfolio inicia com a instalação *site-specific Subterrâneos (Hades)*, 1997, obra desenvolvida para o projeto Arte/Cidade III, em uma perspectiva especular e semidocumental. Ali, a captura das imagens é pensada considerando o contexto sociocultural da região para a qual a obra se destinou, com tomadas de imagens de cima para baixo, adequando a forma de ver à perspectiva do próprio espaço da instalação, trazendo para o piso superior, acontecimentos e vestígios de um nível inferior, sugerindo talvez, que Hades possa ser nossa própria realidade social. Há aqui um giro epistêmico que nos convida a refletir sobre a cidade e seus habitantes, sobre as camadas sociais apagadas por processos de gentrificação. São questões que atravessam a produção de Bambozzi, marcada por discussões em torno da urbe, dos impactos das tecnologias e do capital, da presença e da invisibilidade dos sujeitos.

As instabilidades da tecnologia, com suas obsolescências, ou de nossa perspectiva do Real, com as transformações que impactam nossa compreensão de mundo, tangenciam diversos projetos, em que a relação tempo-imagem se revela de diversas maneiras, ora sutil e delicada, mas insistente, como em *Postcards* (2000-2016); ora vertiginosa, como em *Pêndulo* (2005), ocupando espaços distintos em situação de complexidade, investigando a natureza informacional do espaço em ambientes atravessados por interferências de toda sorte. O artista instiga o espectador a um posicionamento a partir dos contextos que suas obras conclamam.

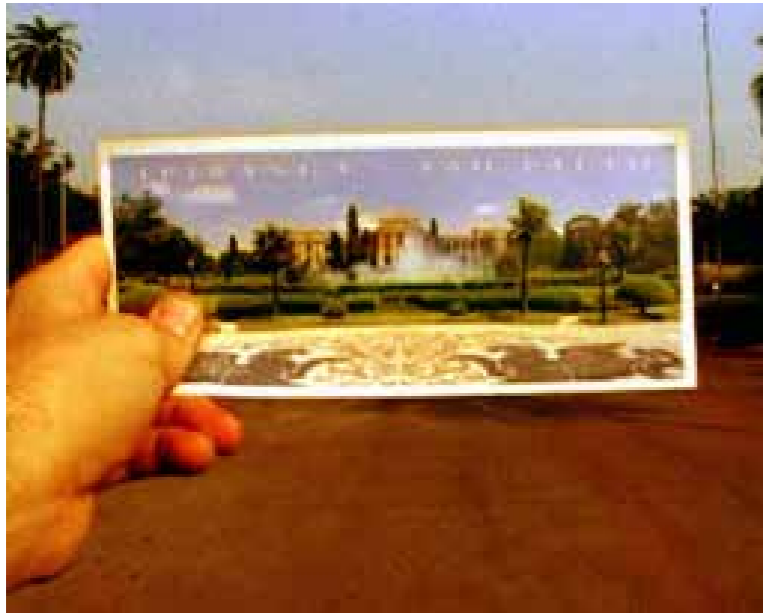
Impossível não se situar diante do que seus projetos audiovisuais, em grande parte instalativos, nos apresentam, pois nos convidam e capturam, - fisicamente mesmo -, para o universo que articula, seja dentro de uma sala, seja na dimensão da cidade com projeções no espaço público. Abre portas, janelas e se reflete em paredes, nos arremessa de seu território para o mundo, nos lembrando que somos partes singulares da multidão, como humanos e como imagem. E precisamos nos posicionar enquanto membros de um grande coletivo, teia, formigueiro, cobaias das reviravoltas da noção de civilização. E já não podemos apenas aguardar a passagem do tempo diante das traquitanas que inventamos, para dar conta da nossa própria vulnerabilidade, diante do inexorável retorno à imagem.

Orlando Maneschy



Instalação site-specific criada para o projeto Arte/Cidade III, A Cidade e suas Histórias, ocupando o prédio que abrigou as fábricas Matarazzo, na ocasião abandonado. As Imagens foram criadas em um processo semi-documental, que levou em consideração o contexto social da região e as características espaciais do local, sempre gravadas de cima pra baixo, de forma a sugerir um ambiente desconhecido no andar de baixo. Além das projeções de vídeo de maior escala que foram captadas ao longo de meses na região central da cidade, pequenas telas de TV incrustadas nos buracos do piso convidavam o público a conhecer pequenas ações cotidianas de seus habitantes.

Subterrâneos (Hades)
Dimensões: 10 x 15cm
multi-channel videoinstalação multicanal com 6 projeções de vídeo e 3 TVs
1997



Uma coleção de lugares, situações e pequenas memórias. Trata-se de um projeto em constante execução: visitar lugares e buscar a síntese dessa experiência, por mais fugaz que seja, numa imagem. São situações tipicamente retratadas em cartões postais, situadas entre a obviedade e a particularidade.

O projeto existe em formatos de videoinstalação, web e single-channel video. No formato instalação uma projeção de pequenas dimensões acontece nos próprios cartões - presos individualmente entre duas placas de vidro e suspensos no espaço expositivo. Os cartões são os mesmos utilizados na gravação 'in-loco' das cenas - que coincidem com os lugares onde os próprios cartões foram fotografados. No verso de cada cartão são projetadas as imagens em vídeo, que mostram tanto o cartão como a realidade atualizada da paisagem que ele retrata - confrontando o aspecto realista da imagem em vídeo com a estética "glamorizada" da maioria dos cartões postais.

Postcards
10 x 15cm
Videoprojeção sobre cartões-postais
parte 1, parte 2 e instalação versão 1
2000-2016



1+1 [taxidermia e outdoor]

Trabalho apresentado na Bienal 50 Anos (exposição comemorativa de 50 anos da Bienal de São Paulo)

Dimensões: 7 x 30 x 20 metros

Tela de 4x3m em formato sanfonado, taxi Santana, 3 projetores, 3 DVD players 2001



A instalação se apropria de dois veículos da cidade: o taxi e o anúncio (no caso, um outdoor eletromecânico). Envolvendo experiências com video-projeções sobre objetos urbanos, os dois objetos ou "veículos" da instalação 1 + 1 relacionam situações aparentemente desconstruídas da cidade e expõem acontecimentos urbanos bastante extremos. As atrações e os conflitos entre os indivíduos na cidade são refletidos na obra de forma explícita e direta. O trabalho se situa entre os espaços que esses "veículos" ocupam na cidade. O desenho de nossas metrópoles valoriza o automóvel, um veículo que permite ver apenas aquilo se mostra como excesso.

O Taxi: uma mistura de veículo público e privado, é uma espécie de memória viva das situações cotidianas. Se formassem um grupo coeso (como em algumas cidades do mundo), eles seriam um termômetro eficiente do grau de ebulição da cidade. Em São Paulo, apesar de conduzirem menos de 5% da população, eles têm voz ativa, influem na política da capital e são uma presença marcante na paisagem da cidade, apesar dos carros brancos, discretos e relativamente novos. Arriscando um arquétipo, o motorista de taxi paulista é um habitante típico: a maioria tem origem nordestina e o carro parece ser seu bem mais importante. Neste trabalho, com acento intencionalmente documental, eles relatam os excessos e as loucuras dos passageiros delineando um retrato de si mesmos.

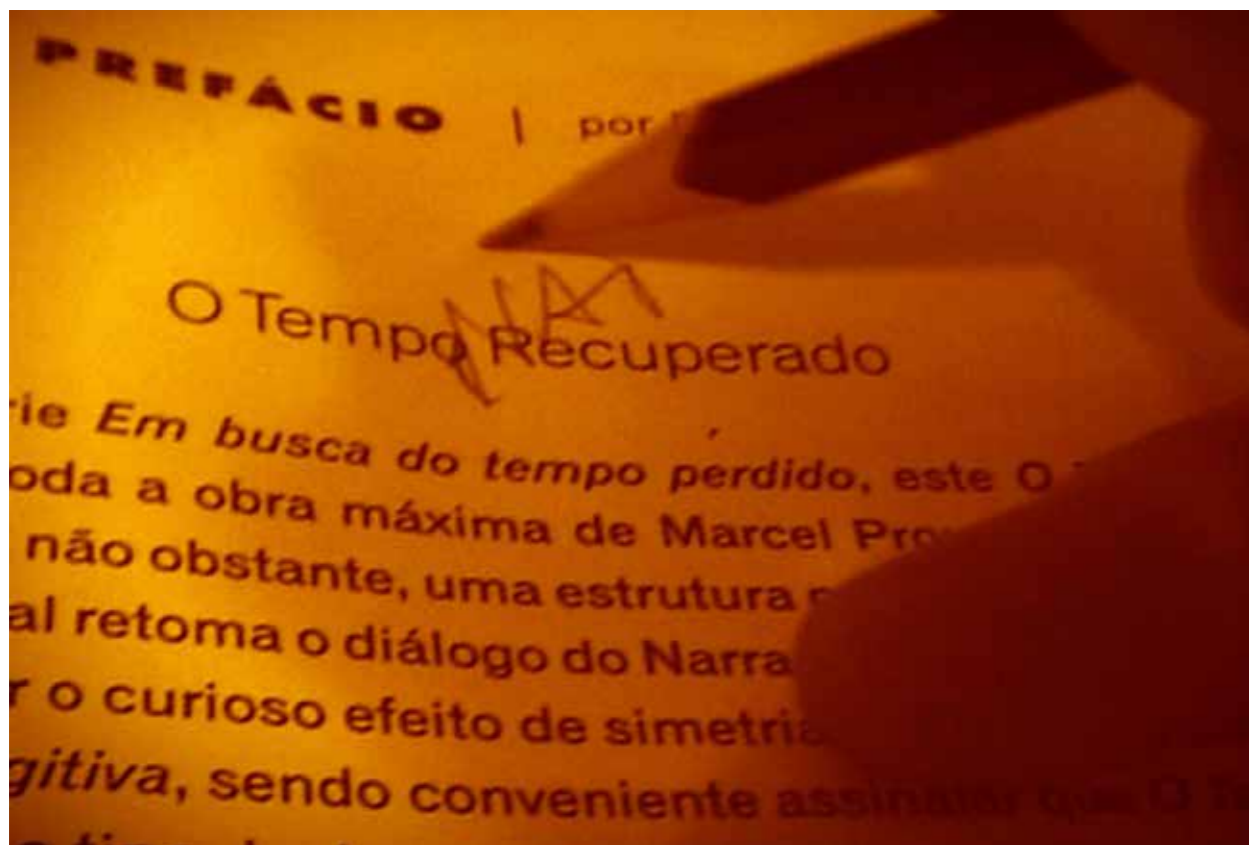
1+1 [taxidermia e outdoor]

montagem realizada a partir de diferentes pontos de vista

Trabalho apresentado na Bienal 50 Anos (exposição comemorativa de 50 anos da Bienal de São Paulo)

Dimensões: 7 x 30 x 20 metros

Tela de 4x3m em formato sanfonado, taxi Santana, 3 projetores, 3 DVD players 2001



O Tempo Não Recuperado é o resultado de uma busca de imagens em um arquivo pessoal transpostas para formatos de narrativa não-linear e interativa. Na forma de videoinstalação e em formato DVD, o trabalho reprocessa vestígios dos propósitos que motivaram a captação dessas imagens de modo a permitir novos sentidos e reconfigurações atualizadas às imagens encontradas.

Trabalho realizado através da Bolsa Estímulo do 4º Prêmio Sergio Motta, 2003.



O Tempo Não Recuperado (montagem da instalação em Annecy, França)
Dimensões da instalação (min.): 5 x 12 x 10 metros
Técnica e materiais utilizados:
Instalação: 5 projetores de vídeo, 5 DVD players
DVD-ROM: computador, tela de LCD ou projetor de vídeo
Duração linear aproximada: 70 minutos
2004-2005



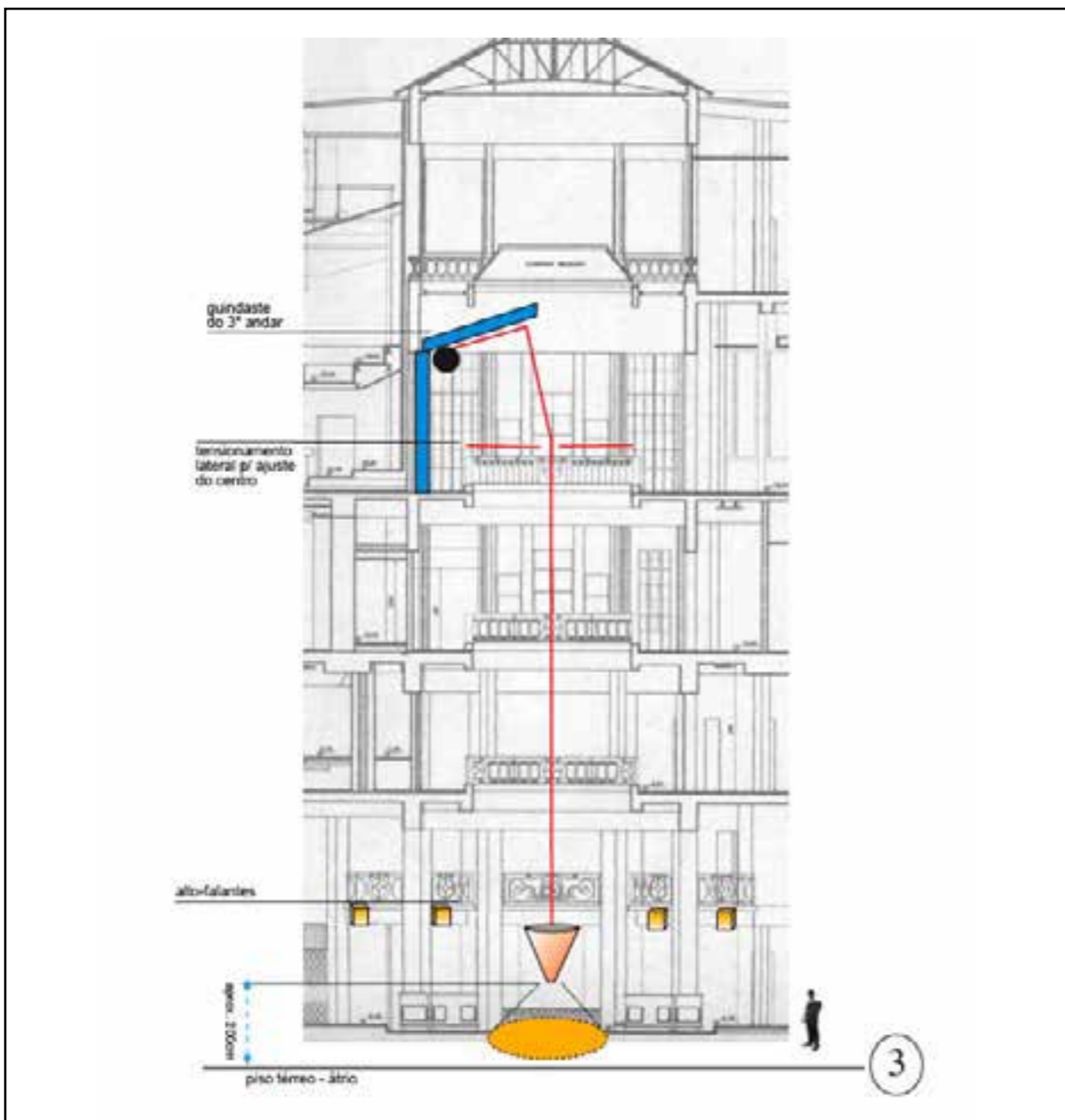
O projeto 4 PAREDES (4walls) leva adiante experiências anteriores onde o artista realiza video-projeções sobre objetos semitranslúcidos, sugerindo pequenas histórias e fazendo reverberar conceitos sobre o uso público e privado de determinados objetos urbanos. Em 4 PAREDES, ações no espaço físico da instalação podem causar mudanças nas imagens em movimento projetadas nos objetos. Nesta versão do projeto, o objeto escolhido é uma grande janela, resgatada de demolições, que deve carregar vestígios da parede a que pertenceu. Em sua superfície são projetadas imagens relacionadas a situações íntimas e privadas - que acontecem geralmente entre 4 paredes normalmente na ausência de uma audiência inibidora.

O Tempo Não Recuperado (a instalação na exposição Corpos Virtuais)
Rio de Janeiro
Dimensões da instalação (min.): 5 x 12 x 10 metros
Técnica e materiais utilizados:
Instalação: 5 projetores de vídeo, 5 DVD players
DVD-ROM: computador, tela de LCD ou projetor de vídeo
Duração linear aproximada: 70 minutos
2004-2005

4walls
Em versão apresentada na exposição Intimidade, Paço das Artes
Dimensões: 4 x 2 x 10 metros
Videoprojeção, sensores de proximidade, interface analógico-digital, computador
Software utilizado nas primeiras versões do trabalho: Max/Msp e Simple Nato (2003 e 2005) convertido em 2011 para Pure Data, em Linux Ubuntu
2003



4walls
Dimensões: 4 x 2 x 10 metros
Videoprojeção, sensores de proximidade, interface analógico-digital, computador
Software utilizado nas primeiras versões do trabalho: Max/Msp e Simple Nato
(2003 e 2005) convertido em 2011 para Pure Data, em Linux Ubuntu
2003-2005



Pêndulo
 Dimensões (altura, largura e profundidade): 21 x 20 x 30 metros
 Técnica: instalação interativa, reage a ruídos do ambiente
 Materiais utilizados: projetor de vídeo, computador, microfone, transmissor/receptor wireless, webcam, tracking positioning system
 Softwares utilizados: Pure Data e Linux Ubuntu (versão 2011)
 2005



A instalação Pêndulo remete ao imaginário suscitado pela experiência realizada por Léon Foucault em 1851 em Paris, em suas tentativas de evidenciar a rotação da terra. O projeto realizado inicialmente para o átrio do CCBB-SP consistiu na instalação de um pêndulo suspenso a 23 metros de altura, atravessando todos os andares do prédio. Da extremidade inferior do mecanismo, instalado dentro do objeto pendular, um projetor de vídeo exibe, no piso do átrio, imagens aéreas do centro de SP. A oscilação do pêndulo é simbólica, uma vez que as imagens é que oscilam, em função do ruído ambiente do saguão de entrada do prédio, bem como a partir da proximidade das pessoas com relação ao pêndulo, ficando mais "nervosas" e caóticas quanto mais ruidoso estiver o ambiente. As imagens, produzidas especificamente para o projeto, evidenciam aspectos subjetivos e sociais ligados à ocupação das ruas da região onde o projeto é instalado. Na versão apresentada na cidade do México foram criadas imagens pendulares a partir de mapas e imagens encontrados na Internet, em confronto com imagens gravadas localmente. Versões específicas foram criadas e montadas nas cidades de Cachoeira e Salvador, na Bahia.

Pêndulo (vista do Segundo andar do CCBB-SP)
 Documentação online em vídeo: http://www.youtube.com/watch?v=fXxljcsZr_U
 Dimensões (altura, largura e profundidade): 21 x 20 x 30 metros
 Técnica: instalação interativa, reage a ruídos do ambiente
 Materiais utilizados: projetor de vídeo, computador, microfone, transmissor/receptor wireless, webcam, tracking positioning system
 Softwares utilizados: Pure Data e Linux Ubuntu (versão 2011)
 2005



Pêndulo (na nave central do Laboratório Arte Alameda, México)
 Dimensões (altura, largura e profundidade): 21 x 20 x 30 metros
 Técnica: instalação interativa, reage a ruídos do ambiente
 Materiais utilizados: projetor de vídeo, computador, microfone, transmissor/
 receptor wireless, webcam, tracking positioning system
 Softwares utilizados: Pure Data e Linux Ubuntu (versão 2011)
 2005



Pêndulo
 (na nave central do Laboratório Arte Alameda, México, em interação com a
 instalação 4walls)
 Dimensões (altura, largura e profundidade): 21 x 20 x 30 metros
 Técnica: instalação interativa, reage a ruídos do ambiente
 Materiais utilizados: projetor de vídeo, computador, microfone, transmissor/
 receptor wireless, webcam, tracking positioning system
 Softwares utilizados: Pure Data e Linux Ubuntu (versão 2011)
 2005



As imagens ao vivo são enviadas do subsolo, onde há uma porta fechada e outros elementos que compõem o trabalho. a imagem do subsolo é projetada ao lado de uma porta real, que durante a exposição permaneceu vigiada separando os espaços e sugerindo dois contextos distintos, com rigoroso esquema de vigilância.

A instalação se constitui como um trabalho do tipo context-specific: que dialoga com o histórico e o contexto da exposição 'Paralela' que remete a procedimentos típicos de feiras do mercado da arte. O trabalho explicitou a substituição das atividades anteriores ao estabelecimento da exposição, explicitando a substituição de uma indústria [processamento de dados e multas] por uma indústria ligada às feiras de arte [entretenimento artístico de feições mercadológicas, de implementação de paredes brancas e estruturas modulares, que valoriza os processos de comodificação da obra]. Ao criar um sistema de transmissão de imagens em tempo real, conectando distintos espaços do pavilhão da exposição, o trabalho se desloca da lógica operante, negando o processo de objetificação geralmente operado pela maioria das galerias.

Mantenha a porta fechada [Keep the door shut]
 Instalação 'context-specific' com 3 componentes, dimensões variáveis
 Técnica e materiais:

- 1) Circuito de transmissão de vídeo ao vivo, câmera CCTV, DVD, projeção em vídeo e portas [Live video transmission, CCTV camera, DVD, video projection and doors];
 - 2) Depoimento em vídeo DVD [Statement on DVD video];
 - 3) Porta, câmera CCTV e transmissor de vídeo sem fio [door, CCTV camera and wireless video transmitter]
- 2006



A instalação se constitui como um trabalho do tipo context-specific: que dialoga com o histórico e o contexto ligado a exposição 'Paralela' que remete a procedimentos típicos de feiras do mercado da arte. O trabalho explicitou a substituição das atividades anteriores ao estabelecimento da exposição, explicitando a substituição de uma indústria [Prodam, que processa dados e multas no estado de SP] por uma indústria ligada às feiras de arte [entretenimento artístico de feições mercadológicas, de implementação de paredes brancas e estruturas modulares, que valoriza os processos de comodificação da obra]. Ao criar um sistema de transmissão de imagens em tempo real, conectando distintos espaços do pavilhão da exposição, o trabalho se desloca da lógica operante, negando o processo de objetificação geralmente operado pela maioria das galerias. Apontou ainda para novas acepções do trabalho pós fordista, algo em comum entre as duas formas de organização que dividiram o espaço.

Mantenha a porta fechada [Keep the door shut]
 Instalação 'context-specific' com 3 componentes, dimensões variáveis
 Técnica e materiais:

- 1) Circuito de transmissão de vídeo ao vivo, câmera CCTV, DVD, projeção em vídeo e portas [Live video transmission, CCTV camera, DVD, video projection and doors];
 - 2) Depoimento em vídeo DVD [Statement on DVD video];
 - 3) Porta, câmera CCTV e transmissor de vídeo sem fio [door, CCTV camera and wireless video transmitter]
- 2006



Mantenha a porta fechada [Keep the door shut]

Acima: funcionário da empresa que ocupava o espaço cedido à Paralela mostra detalhes anteriormente existentes no prédio

Abaixo: cena de ambiente de telemarketing projetado na parede que separa a Prodam do espaço expositivo da Paralela

instalação 'context-specific' com 3 componentes, dimensões variáveis

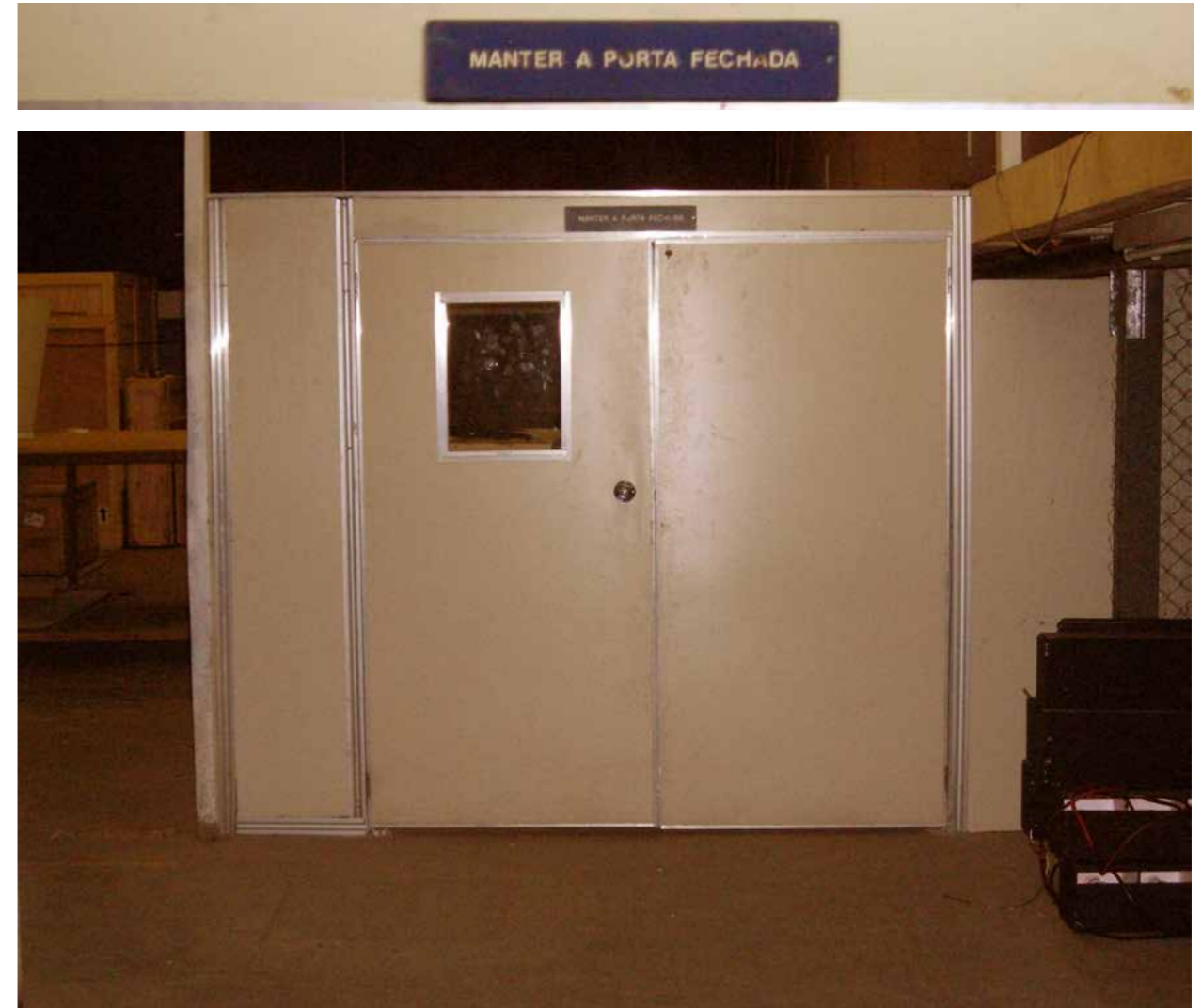
Técnica e materiais:

1) Circuito de transmissão de vídeo ao vivo, câmera CCTV, DVD, projeção em vídeo e portas [Live video transmission, CCTV camera, DVD, video projection and doors];

2) Depoimento em vídeo DVD [Statement on DVD video];

3) Porta, câmera CCTV e transmissor de vídeo sem fio [door, CCTV camera and wireless video transmitter]

2006



Mantenha a porta fechada [Keep the door shut]

Porta encontrada no subsolo cuja imagem inerte era transmitida para o segundo piso

Instalação 'context-specific' com 3 componentes, dimensões variáveis

Técnica e materiais:

1) Circuito de transmissão de vídeo ao vivo, câmera CCTV, DVD, projeção em vídeo e portas [Live video transmission, CCTV camera, DVD, video projection and doors];

2) Depoimento em vídeo DVD [Statement on DVD video];

3) Porta, câmera CCTV e transmissor de vídeo sem fio [door, CCTV camera and wireless video transmitter]

2006



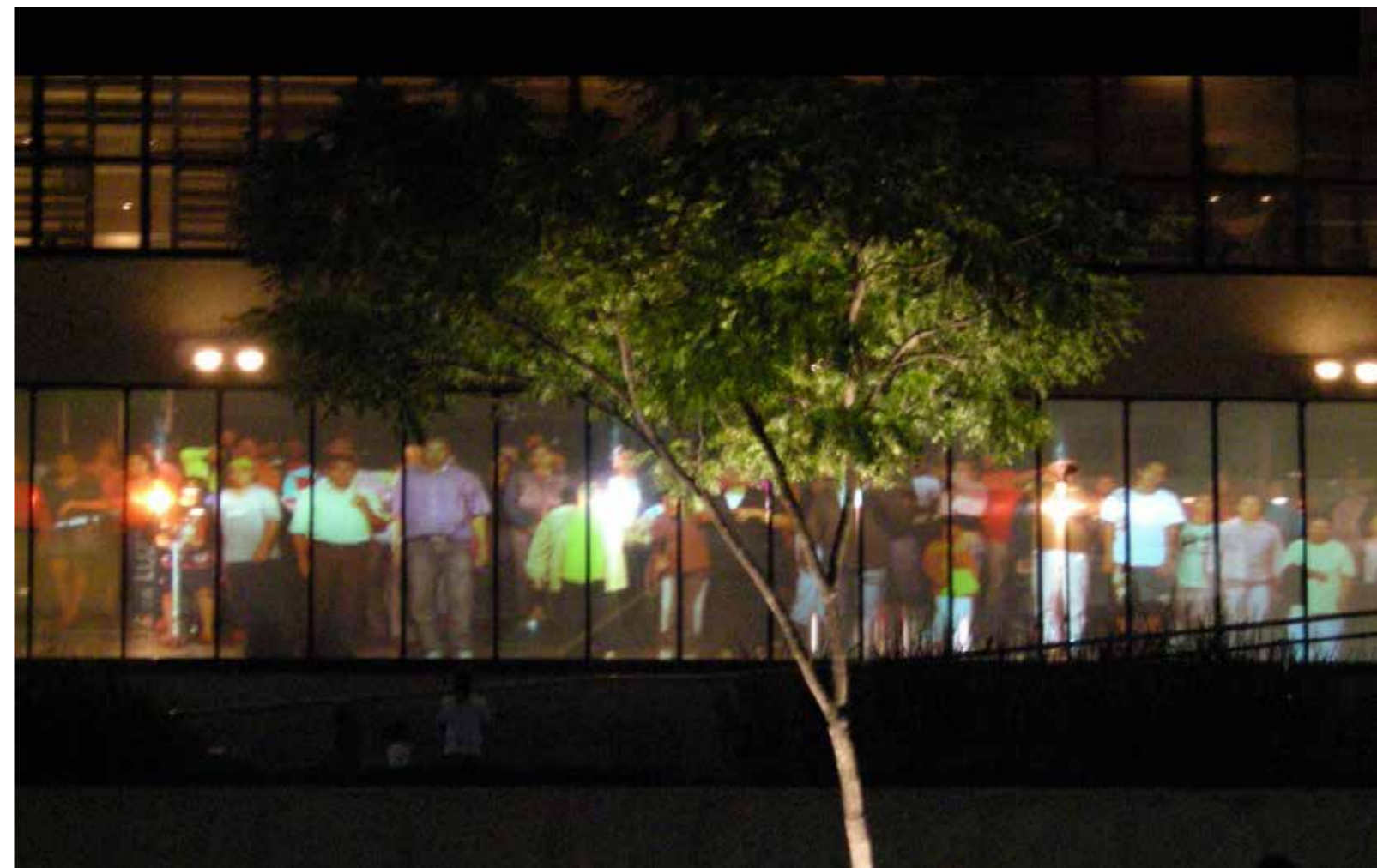
A instalação Multidão foi criada como uma obra do tipo 'site-specific' para a exposição Luz da Luz (curadoria de Ana Barros). Trata-se de uma projeção feita sob medida para a fachada do Sesc Pinheiros [uma parede de vidro de cerca de 19 metros de extensão e 3 metros de altura, preparada para receber uma projeção panorâmica formada por 3 fontes de vídeo contíguas] que leva em conta uma possível representação em escala de verossimilhança, como se a multidão pudesse estar presente no espaço da projeção. As imagens consistem na gravação de uma situação que se passa no espaço público adjacente ao Sesc, e que se constitui em uma seqüência-síntese que permite leituras múltiplas: o fluxo de trabalhadores na região, o perfil improvável de uma multidão, o embate entre o popular e o erudito, o individual e o coletivo, a condição do sujeito como interator no campo da arte e tecnologia.

Trabalho criado originalmente para a exposição Luz da Luz, no Sesc Pinheiros, SP em 2006.

Multidão
Técnica: videoinstalação - projeção panorâmica com 3 canais de vídeo sincronizados
Duração: cerca de 5 minutos (loop)
Documentação online: <https://www.lucasbambozzi.net/archives/93>
2006/2007



Multidão (estudo para composição das gravações)
Técnica: videoinstalação - projeção panorâmica com 3 canais de vídeo sincronizados
Duração: cerca de 5 minutos (loop)
Documentação online: <https://www.lucasbambozzi.net/archives/93>
2006/2007

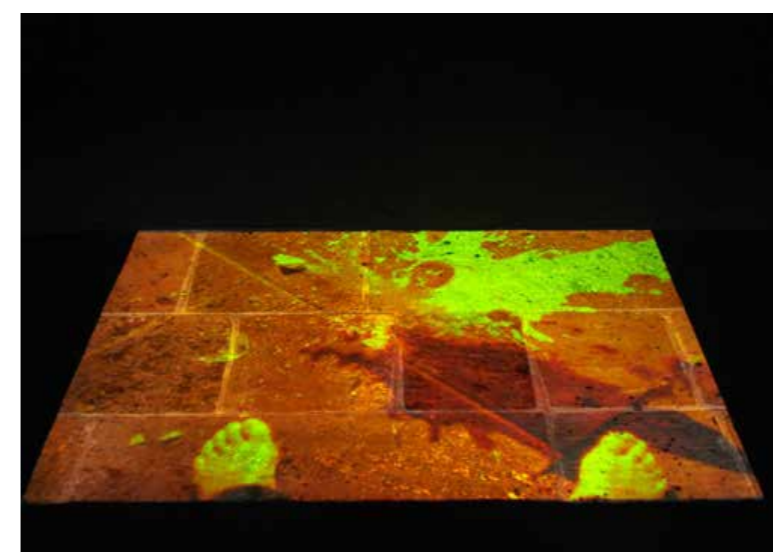


Multidão (vista da rua Paes Leme, em São Paulo)
Técnica: videoinstalação - projeção panorâmica com 3 canais de vídeo sincronizados
Duração: cerca de 5 minutos (loop)
Documentação online: <https://www.lucasbambozzi.net/archives/93>
2006/2007

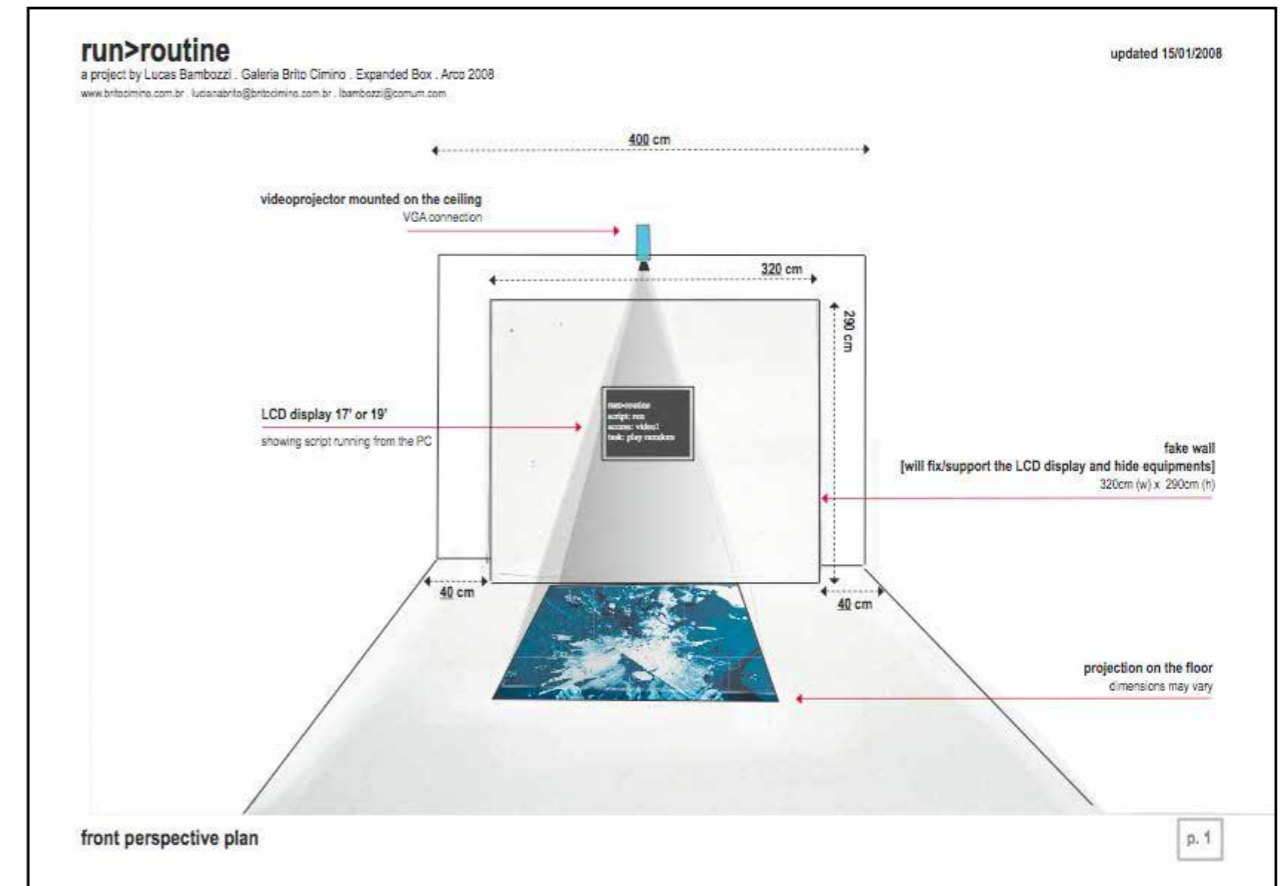
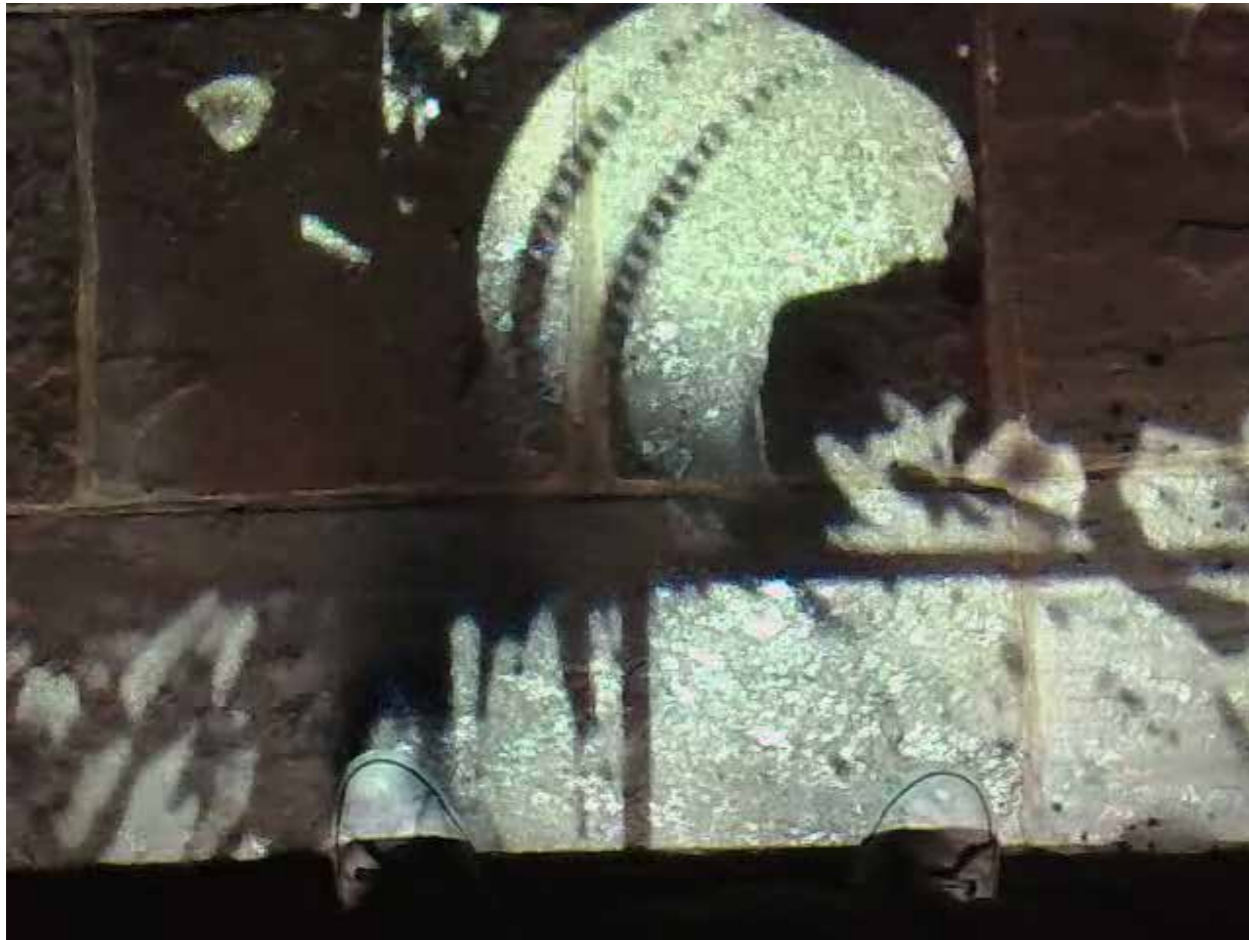


Multidão
Instalação criada para a Exposição Travessias 2, realizada no Complexo da Maré no Rio de Janeiro
A encenação desta versão foi pensada no sentido de reiterar a dignidade, altivez e identidade de cada um dentro de uma pequena multidão
Essas questões foram discutidas com todos os envolvidos em um encontro viabilizado pela produção da exposição no Observatório da Maré, com apoio das oficinas ESPOCC (Escola Popular de Comunicação Crítica)
Abril de 2013

```
run> routine
read> buffering playlist
      26 media files found.
random set> random 1, 26
           16 selected.
execute> vctrl loadfile "16_crash.wmv"
         loading media file ...
         acquiring codec ...
         done
execute> vctrl rendbuffer "16_crash.wmv"
         done
execute> vctrl setoutput display2
         sending media file ...
         done
execute> vctrl play "16_crash.wmv"
         playing ...
```



Run: routine
Técnica: projeção em vídeo, rotina de execução computadorizada
dimensões mínimas: sala: 5m x 5.5m
Projeção # 1: 1.68m (Largura) x 3m (Altura) projeção # 2: 3.7m x 5m
Documentação em vídeo: <https://vimeo.com/9845111>
2007-2008



Run, na linguagem computacional, é uma espécie de cacoete associado à execução de comandos, scripts, programas ou rotinas de programação: um comando, que dispara eventos. A palavra rotina afirma o caráter irônico do projeto, pois sugere menos um hábito e mais uma repetição de pequenos acidentes, cotidianos. O trabalho associa as rotinas de código às rotinas domésticas. Se as primeiras são programáveis, supostamente infalíveis, as segundas são quase sempre carregadas de imprevistos, quase sempre conturbadas.

Trata-se de um sistema sincronizado, com duas telas, uma rodando um script de programação que dispara os vídeos de forma aleatória, e outra com os pequenos clips que são os acidentes, geralmente coisas caindo, produzindo uma repetição de pequenas seqüências caóticas, ruidosas.

Trabalho criado originalmente para a exposição Ctrl C e Ctrl V (Sesc Pompéia), onde previa-se a criação de trabalhos baseados em operações associadas ao computador.

A convite de Claudia Gianetti foi desenvolvida uma versão para o Expanded Box, durante a Arco Madrid 2008.

Uma nova versão com um canal adicional de vídeo foi criada em 2010, para a exposição Restraint, produzida pelo Grupo Molior, junto ao New Media Art Montréal, Canadá, sob curadoria de Julie Bélisle e Kiki Mazzuchelli.

Run: routine
Técnica: projeção em vídeo, rotina de execução computadorizada
Dimensões mínimas: sala: 5m x 5.5m
Projeção # 1: 1.68m (Largura) x 3m (Altura) projeção # 2: 3.7m x 5m
Documentação em vídeo: <https://vimeo.com/9845111>
2007-2008

Run: routine
Técnica: projeção em vídeo, rotina de execução computadorizada
Dimensões mínimas: sala: 5m x 5.5m
Projeção # 1: 1.68m (Largura) x 3m (Altura) projeção # 2: 3.7m x 5m
Documentação em vídeo: <https://vimeo.com/9845111>
2007-2008



Time Shift
Técnica: videoinstalação - objeto em madeira com retroprojeção de vídeo
Duração: cerca de 5 minutos (loop)
Dimensões: 32 x 32 x 50 cm
2007



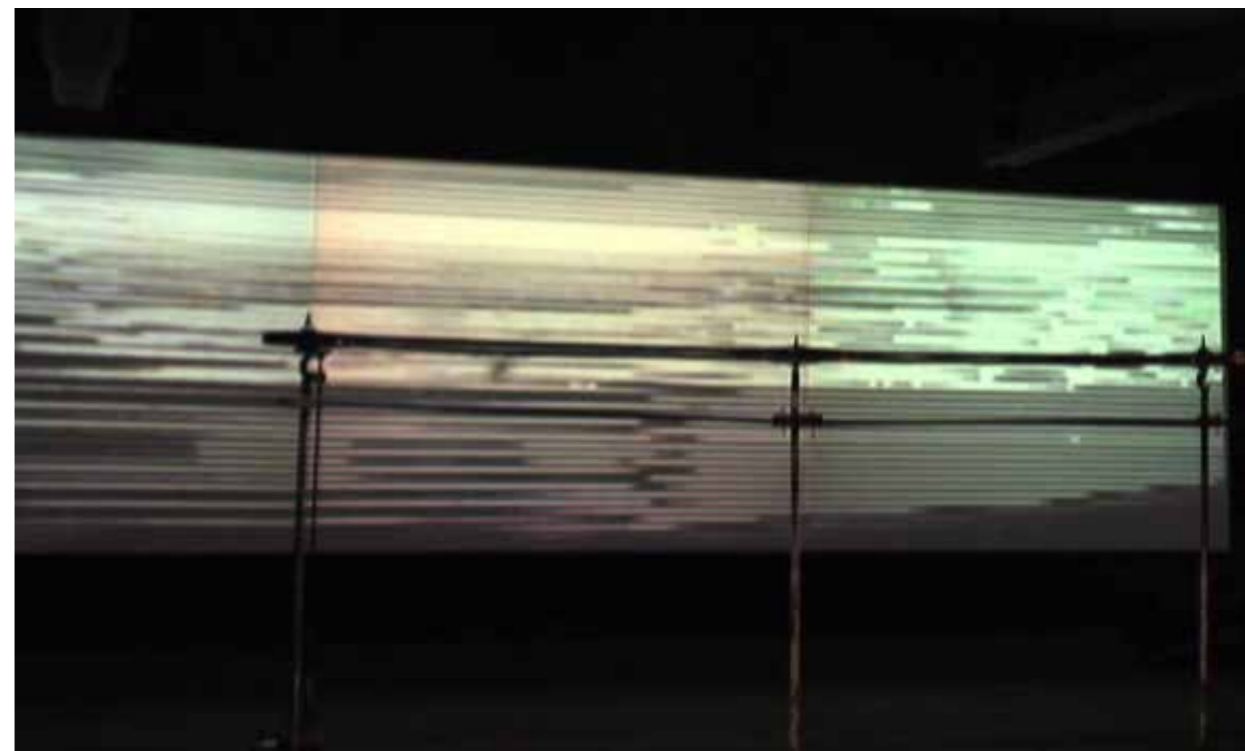
Projeto criado para projeção de vídeo realizado a partir de inúmeros relógios gravados restaurantes e padarias em momentos subseqüentes. As imagens dos relógios mostram, além das horas que se aceleram em ritmo crescente e vertiginoso, marcas de companhias e empresas de vários lugares do mundo em seus mostradores.

Trabalho apresentado em 2007 durante a Arco FERIA Madrid mas ainda não exibido em exposições de arte.

Time Shift
Técnica: videoinstalação - objeto em madeira com retroprojeção de vídeo
Duração: cerca de 5 minutos (loop)
Dimensões: 32 x 32 x 50 cm
2007



Traquitanas 1 e Traquitanas 2
 Duração - loops de diversas durações
 Técnica: transmissão direta de vídeo via camera sem fio
 Dimensões: variáveis
 Documentação em vídeo: <https://vimeo.com/5329221>
 2007



Projetos experimentais envolvendo transmissão de vídeo wireless sujeitos a interferências por parte do público. Os objetos apresentados foram 1 liquidificador modificado e uma esteira longitudinal fabricada com pedaços de bicicletas e motores velhos. As traquitanas foram equipadas com câmeras sem fio, cujas imagens eram transmitidas para um conjunto de projetores formando um sistema de visualização panorâmica em transmissão simultânea ou através de sessões performáticas de manipulação de imagens. Os trabalhos foram realizados a partir do convívio e trocas com Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, Vera Sala e o grupos O Grivo e Cena 11 (Tiago Romagnani e Alejandro Ahmed).

Trabalho apresentado em 2007 como parte da exposição 14x32 no 3º criada coletivamente para os espaços do Sesc Paulista.

Traquitanas 1 e Traquitanas 2
 esteira longitudinal de condução de câmera CCTV com transmissão de imagem para tela panorâmica formada por 3 projetores: o público se vê na tela de forma distorcida pela velocidade, podendo acompanhar a câmera para reter sua imagem
 Duração - loops de diversas durações
 Técnica: transmissão direta de vídeo via camera sem fio
 Dimensões: variáveis
 Documentação em vídeo: <https://vimeo.com/5329221>
 2007



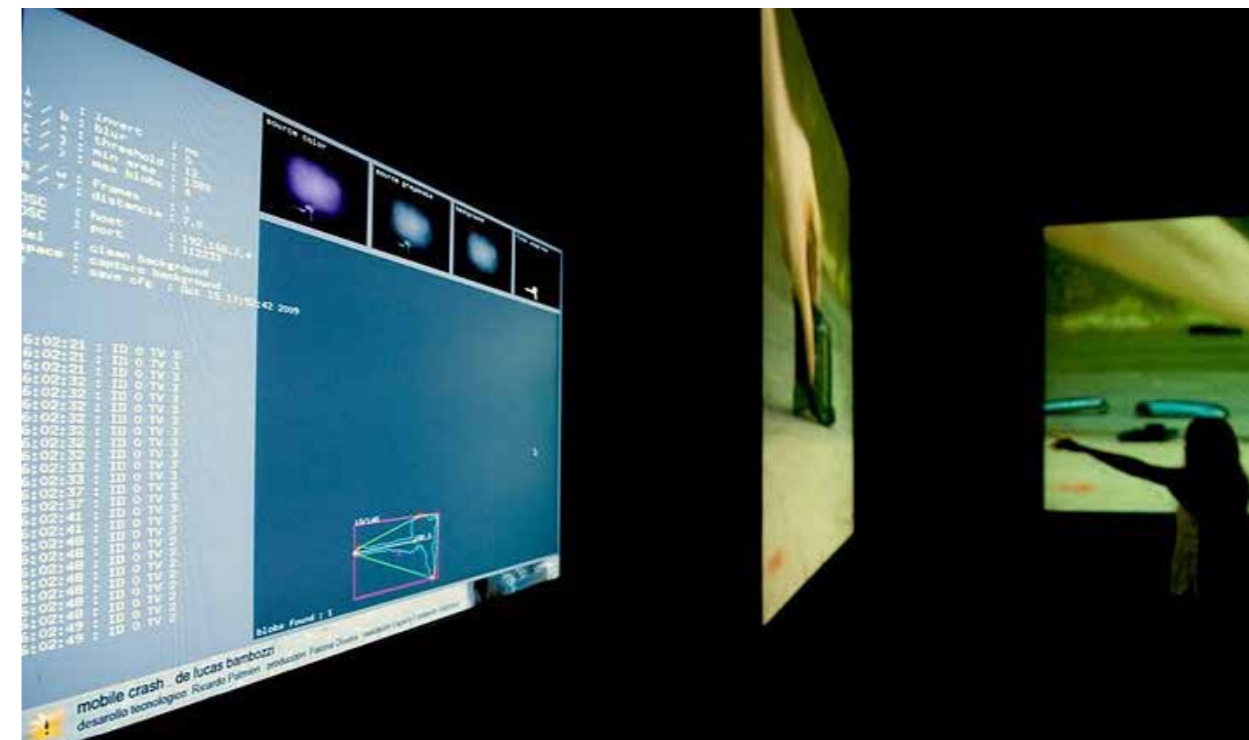
O Dia Em Que São Paulo Parou
Instalação multicanal composta por: série de 5 vídeos single channel, projeto de videomapping e estratégias de inserção anônima em canais online
Dimensões: variáveis
Duração: vídeos entre 30" e 10'
Documentação da exposição: <https://vimeo.com/3004652>
2009



O espetáculo midiático desfilado pelo PCC que culminou nas ações que praticamente paralisaram São Paulo no dia 15 de maio de 2006 assombrou todo e qualquer artista, mídia ativista ou net-artista. A perspicácia do uso das tecnologias móveis reverbera agora não mais como discurso, mas como ativismo extremo. A estratégia do bloqueio aos transportes de massa foi de um impacto jamais visto. O poder de swarm (efeito enxame) ridicularizou ainda mais os modelos de flash-mobs que por aqui se ensaiaram. A sociedade percebeu que mal se organiza em rede de forma compartilhada.

O projeto 'O dia em que São Paulo parou' procura recriar, em diversos ângulos de abordagem, incidentes relacionadas a esse contexto. Fazem parte do trabalho uma série de vídeos que registram supostas ações ou desdobramentos conectados aos ataques do PCC. Os vídeos foram gravados como se fossem registros autênticos e espontâneos de situações particulares, registros ao acaso em aparelhos celulares ou cameras digitais de pequeno porte, encontrados eventualmente em pontos onde houveram tais incidentes. Os trabalhos focalizam um lado B das ações espetacularizadas pelas mídias, ou chamam a atenção para aspectos ligados ao uso estratégico da rede tecnológica apropriada pelas facções supostamente ligadas ao PCC.

O Dia Em Que São Paulo Parou
Instalação multicanal composta por: série de 5 vídeos single channel, projeto de videomapping e estratégias de inserção anônima em canais online
Documentação de O Dia Que São Paulo Parou, na exposição Re:akt!
reconstruction, re-enactment, re-reporting, em Bucareste, Romênia
Dimensões: variáveis
Duração: vídeos entre 30" e 10'
Documentação da exposição: <https://vimeo.com/3004652>
2009



Mobile Crash é uma instalação formada por um sistema de projeção quádrupla que formam composições sonoras e visuais. A partir de interações por parte do público podem ser compostas uma série de "frases" ou sequências rítmicas que são reproduzidas numa escala crescente de intensidade, potência sonora e dramaticidade da ação. As imagens mostram equipamentos em estado de obsolescência sendo martelados, convidando o público a compartilhar as ações em uma espécie de catarse, que pode ser coletiva ou individual.

O que vemos ao disparar as sequencias é a destruição sistemática de uma série de produtos tecnológicos, a maioria deles obsoletos ou beirando a obsolescência -- mídias como floppy disks, fitas VHS, cartuchos de impressora, teclados de computador, impressoras, lâmpadas e principalmente aparelhos celulares. São cerca de 60 sequências de vídeo com duração entre 2 e 6 segundos, que se 'remixam' a partir da interação física do público.

Projeto apresentado nas exposições:

- 2009 . Espacio Fundación Telefónica . Buenos Aires, Argentina
- 2010 . Centro Fundación Telefonica . Lima, Peru
- 2010 . ISEA 2010 . Dortmund, Alemanha
- 2010 . Ars Electronica (documentação) . Linz, Áustria
- 2011 . WRO Media Art Biennale . Wroclaw, Polonia

Mobile Crash

Instalação imersiva com 4 canais de projeção de vídeo, tracking system por vetores e áudio quadrifônico

Operating systems: Linux Ubuntu + Mac OSX 10.5.4

Software: Pure Data and OpenFrameworks

Documentação online do projeto: <https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/mobile-crash>
2009-2014

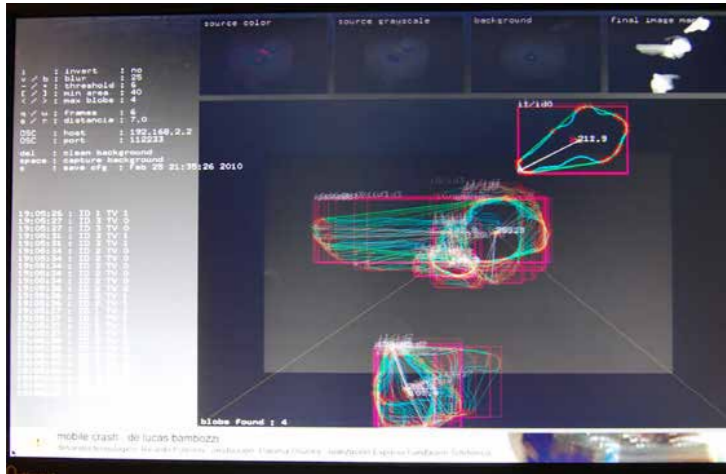
Mobile Crash

Instalação imersiva com 4 canais de projeção de vídeo, tracking system por vetores e áudio quadrifônico

Operating systems: Linux Ubuntu + Mac OSX 10.5.4

Software: Pure Data and OpenFrameworks

Documentação online do projeto: <https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/mobile-crash>
2009-2014



Uma tela LCD na entrada da instalação mostra o sistema de tracking por vetores e evidencia o funcionamento da interação. A simples aproximação ou a ação de apontar com as mãos em direção a uma das 4 telas ativa a sequência de vídeo respectiva a essa tela. O gráfico na imagem ao lado mostra um triângulo que se forma quando a tela é ativada.



As ações ocorrem a partir de ações simples em uma zona sensibilizada (através de uma câmera que funciona como sensor) no centro da sala. O público faz com que as telas possam ser "tocadas" em sucessivos encadeamentos de clips, em criações rítmicas praticamente infinitas.



O público pode se relacionar com o sistema de forma livre e intuitiva, produzindo "mashups" instantâneos e imediatos. As interações sucessivas vão aumentando a intensidade das sequências, em uma progressão que que se torna cada vez mais tensa, ruidosa e ao mesmo tempo catártica. Na ausência de interações gestuais as sequências voltam regressivamente a um estágio de silêncio inicial.



Mobile Crash (página anterior e atual)
 Instalação imersiva com 4 canais de projeção de vídeo, tracking system por vetores e áudio quadrifônico
 Operating systems: Linux Ubuntu + Mac OSX 10.5.4
 Software: Pure Data and OpenFrameworks
 Documentação online do projeto: <https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/mobile-crash>
 2009-2014



A exposição 'Presenças Insustentáveis' cria um ambiente arquitetônico moldado por projeções de vídeo que modificam lentamente o espaço interior. A partir de um ambiente representando um apartamento residencial vazio, surgem conceitos que preenchem a obra de significados e indagações. São cenas de quartos e cômodos provisórios, às vezes empoeirados, às vezes com objetos deixados pelos moradores no ambiente - aparentemente não mais habitado. As paredes se descascam, as janelas se mostram entreabertas, portas se fecham lentamente, frestas permitem ver espaços incompreensíveis. As cenas foram captadas ao longo dos últimos 4 anos, quando o artista buscava apartamentos ou casas para alugar. Os ambientes são enquadrados sem pressa, em pensamentos que oscilam entre o que se vê e o que se imagina: o espaço se molda a um tempo interior. Partindo da idéia de que a presença do outro é sempre percebida subjetivamente, o trabalho discorre sobre as evidências que pontuam nossa percepção no espaço em relação às pessoas que o percorreram ou o habitaram. As imagens se transformam, as paredes se modificam, o espaço se reconfigura e atribui-se memória às paredes e espaços internos do ambiente.

Presenças Insustentáveis
Instalação para o andar térreo da galeria Luciana Brito
Técnica: projeção de vídeo mapeada em objetos variados e sobre paredes em gesso acartonado - 8 canais de vídeo
Documentação online do projeto: <https://vimeo.com/16108992>

Presenças Insustentáveis
Instalação para o andar térreo da galeria Luciana Brito
Técnica: projeção de vídeo mapeada em objetos variados e sobre paredes em gesso acartonado - 8 canais de vídeo
Documentação online do projeto: <https://vimeo.com/16108992>



Presenças Insustentáveis
 Instalação para o andar térreo da galeria Luciana Brito
 Técnica: projeção de vídeo mapeada em objetos variados e sobre paredes em gesso acartonado - 8 canais de vídeo
 Documentação online do projeto: <https://vimeo.com/16108992>



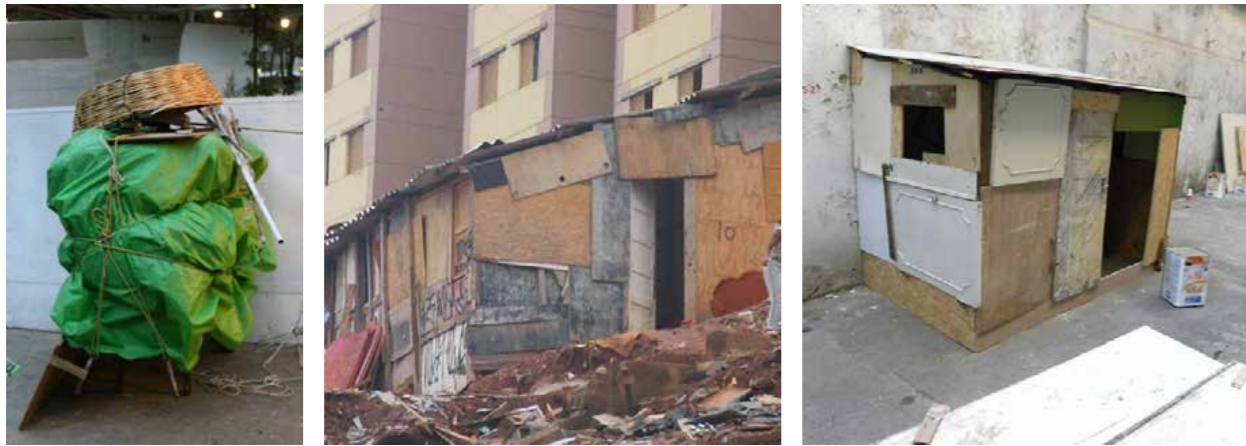
Presenças Insustentáveis
 Descrição: caixa com fotos polaroides tiradas em casal ao longo de 10 anos, todo dia 12 de cada mês. Uma projeção dentro da caixa, vista por fora como se fosse uma foto polaroide, é um dos vestígios encontrados nos espaços vazios de Presenças Insustentáveis
 instalação para o andar térreo da galeria Luciana Brito
 Técnica: projeção de vídeo mapeada em objetos variados e sobre paredes em gesso acartonado - 8 canais de vídeo
 Documentação online do projeto: <https://vimeo.com/16108992>



Presenças Insustentáveis
 Instalação para o andar térreo da galeria Luciana Brito
 Técnica: projeção de vídeo mapeada em objetos variados e sobre paredes em gesso acartonado - 8 canais de vídeo
 Documentação online do projeto: <https://vimeo.com/16108992>



Puxadinho
 Dimensões: 80cm (largura) x 110cm (altura) x 120cm (prof).
 Técnica: DVD, tela LCD e construção em alvenaria
 Duração: 3 minutos
 Documentação online em vídeo: <https://vimeo.com/13900370>
 2009/2010



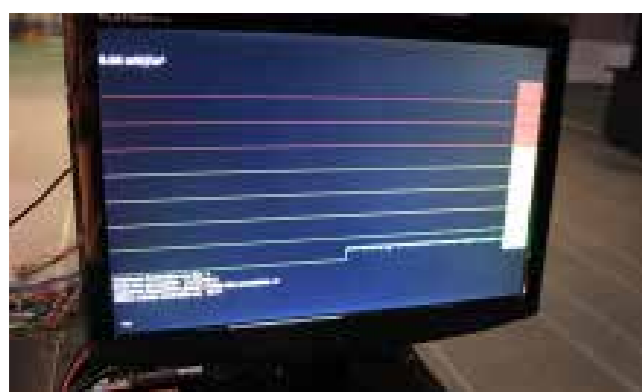
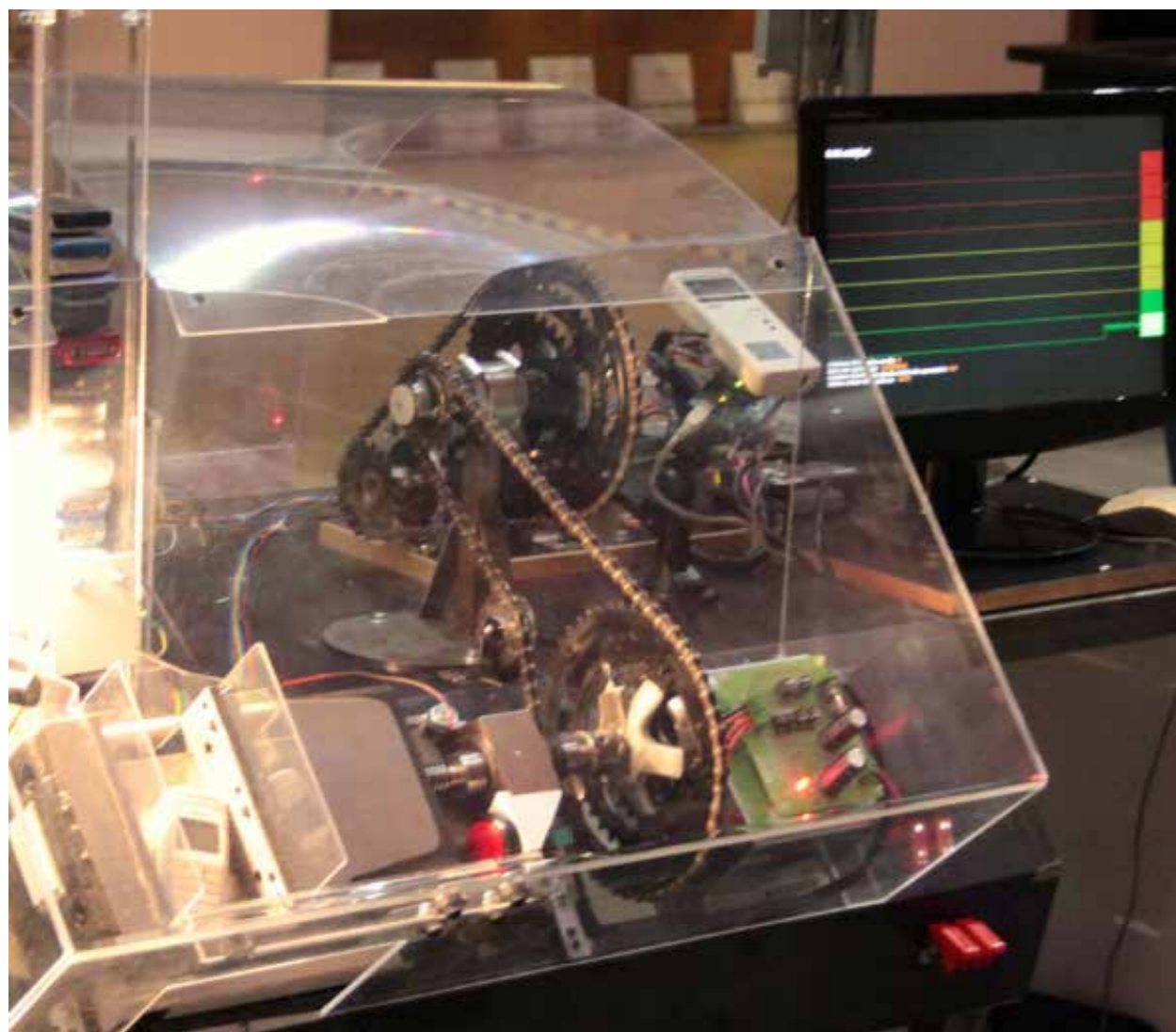
A primeira versão de Puxadinho foi uma pequena casa em alvenaria e sem reboco, nitidamente precária, construída na fachada frontal da galeria Luciana Brito. Em uma tela de LCD colocada frontalmente mostravam portas e superfícies fechadas sendo forçadas de dentro para fora, como se alguém estivesse tentando abrir esses ambientes fechados. As imagens e o som (abafado e contido) vindos de dentro da pequena casa, em uma situação típica, sugerem um embate entre esferas públicas e privadas, uma anseio em escapar para o espaço externo.

Puxadinho
 Dimensões: 80cm (largura) x 110cm (altura) x 120cm (prof).
 Técnica: DVD, tela LCD e construção em alvenaria
 Duração: 3 minutos
 Documentação online em vídeo: <https://vimeo.com/13900370>
 2009/2010



A versão II do projeto Puxadinho foi montada na exposição Paralela (2010, curadoria de Paulo Reis +), como um barraco nitidamente improvisado, a partir de restos de madeira e materiais de montagem da exposição. O local escolhido foi uma área externa do galpão do Liceu, reforçando os princípios do projeto de customização e adaptação aos espaços existentes.

Puxadinho III
 Na exposição O Espaço Entre Nós e os Outros
 Detalhes técnicos: 2 DVD players (com saída RGB ou HDMI); 1 TV LCD de 42 polegadas (resolução mínima de 720p, superfície de tela fosca, marca genérica); 1 monitor LCD de 22 polegadas (superfície de tela fosca, marca genérica); 1 sistema de amplificação de som stereo de 50 watts RMS por canal (com caixas tipo monitor compatíveis, marcas JBL, Mackie, KRK, Project ou similar)
 Cidade do México
 2011



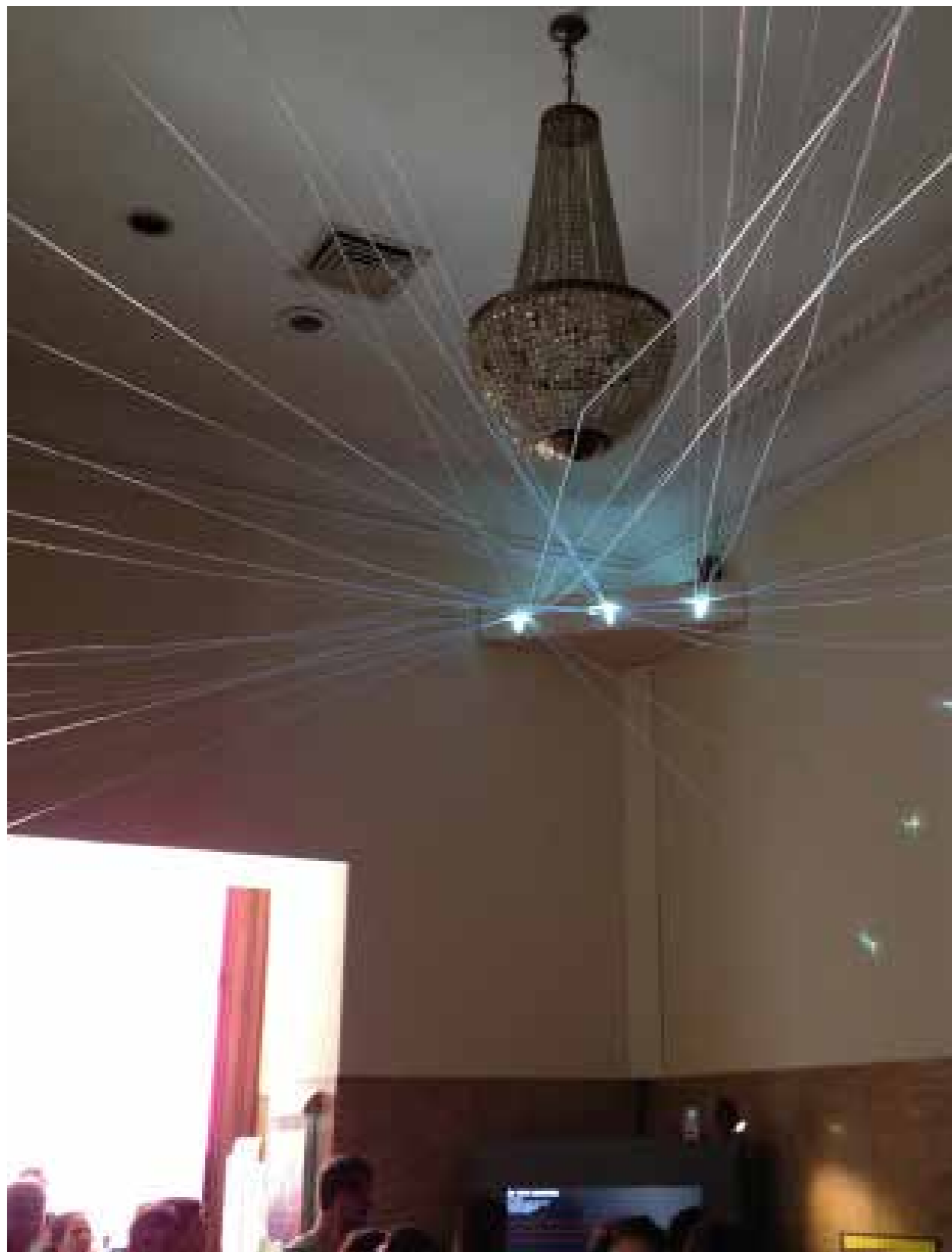
Das coisas quebradas (Máquina de consolidação de obsolescência a partir de campos eletromagnéticos)
 Concepção: Lucas Bambozzi
 Desenvolvimento tecnológico: Radamés Ajna
 Montagem e mecânica: Leonardo Ceolin
 Apoio técnico: Guima San
 Assistência e produção: Luciana Tognon
 Projeto comissionado pela Mostra 3M de Arte Digital 2012



Das coisas quebradas segue as pesquisas anteriores em torno das obsolescências tecnológicas que originaram diferentes trabalhos (Da Obsolescência Programada em 3 atos e Mobile Crash, este último realizado em 3 distintas versões).

A Das Coisas Quebradas (uma livre alusão ao termo Internet of Things) trata do fluxo de comunicação que nos rodeia e de sua potencial transformação em detritos. Somos usuários de um sistema em teste contínuo, que jamais estará pronto. Utilizamos hardwares disfuncionais e nos deixamos regular por redes que cada vez mais avançam sobre nossas vidas. A onipresença da comunicação aumenta e passamos a ser agentes, operadores e reféns desse fluxo. "Das coisas quebradas" é uma máquina autônoma, que toma suas decisões a partir da intensidade dos campos eletromagnéticos que pairam sobre nós. É a simulação física de um mecanismo contínuo, que opera entre as redes e o mundo real, onde a autonomia eventualmente caduca, os princípios se mostram obsoletos e percebemos que estamos na era da Internet das coisas quebradas.

Das coisas quebradas (Máquina de consolidação de obsolescência a partir de campos eletromagnéticos)
 Concepção: Lucas Bambozzi
 Desenvolvimento tecnológico: Radamés Ajna
 Montagem e mecânica: Leonardo Ceolin
 Apoio técnico: Guima San
 Assistência e produção: Luciana Tognon
 Projeto comissionado pela Mostra 3M de Arte Digital 2012



Do Teto Invisível
Instalação com fibra ótica e leitor de campos eletromagnéticos
Desenvolvimento tecnológico: Radames Ajna
Desenho técnico: Leonardo Ceolin
Produção em São Paulo: Larissa Alves
Produção geral: equipe Virei Viral
Projeto comissionado pela Mostra Virei Viral para o CCBB- RJ
2013



O projeto busca formas de ver o uso de aparelhos celulares em atividades em espaços de circulação e as intensidades de fluxos invisíveis ao nosso olhar. A rede no espaço aéreo é uma forma de “ver” esses campos que nos rodeiam, e que de alguma forma influenciam nossos corpos. Essa trama de linhas luminosas no espaço aéreo da exposição é como uma rede física, que se expande a partir das paredes do CCBB. As linhas desse cabeamento “desenham” formas sugestivas de ondas, com o uso de fibras óticas de espessas e do tipo “side-light”, como se essa rede de radiofrequências estivessem literalmente nos envolvendo no espaço (e que de fato, estão).

Do Teto Invisível
Instalação com fibra ótica e leitor de campos eletromagnéticos
Desenvolvimento tecnológico: Radames Ajna
Desenho técnico: Leonardo Ceolin
Produção em São Paulo: Larissa Alves
Produção geral: equipe Virei Viral
Projeto comissionado pela Mostra Virei Viral para o CCBB- RJ
2013



Em meio às árvores, notamos uma montanha de TVs de tubo, no solo da praça Victor Civita. Aparentemente sem funcionamento, parecem ali há algum tempo, como mais uma forma de descarte de material eletrônico. Mas ocasionalmente vemos a tela de algumas cintilar, como uma descarga de luz, um lampejo de imagens aprisionadas, em curto-circuito reincidente.

Uma espécie de videowall abandonado, formado por TVs que pulsam uma imagem 'entranhada', efeito colateral de sua condição eletrônica pré-digital. Em estado de entropia com a natureza, emitem um "último suspiro" de raio catódico. Retrato de precariedades e da obsolescência voraz nas tecnologias de imagens, há algo de incômodo nesse refluxo, talvez por sermos testemunhas de uma arqueologia que opera em nosso presente.

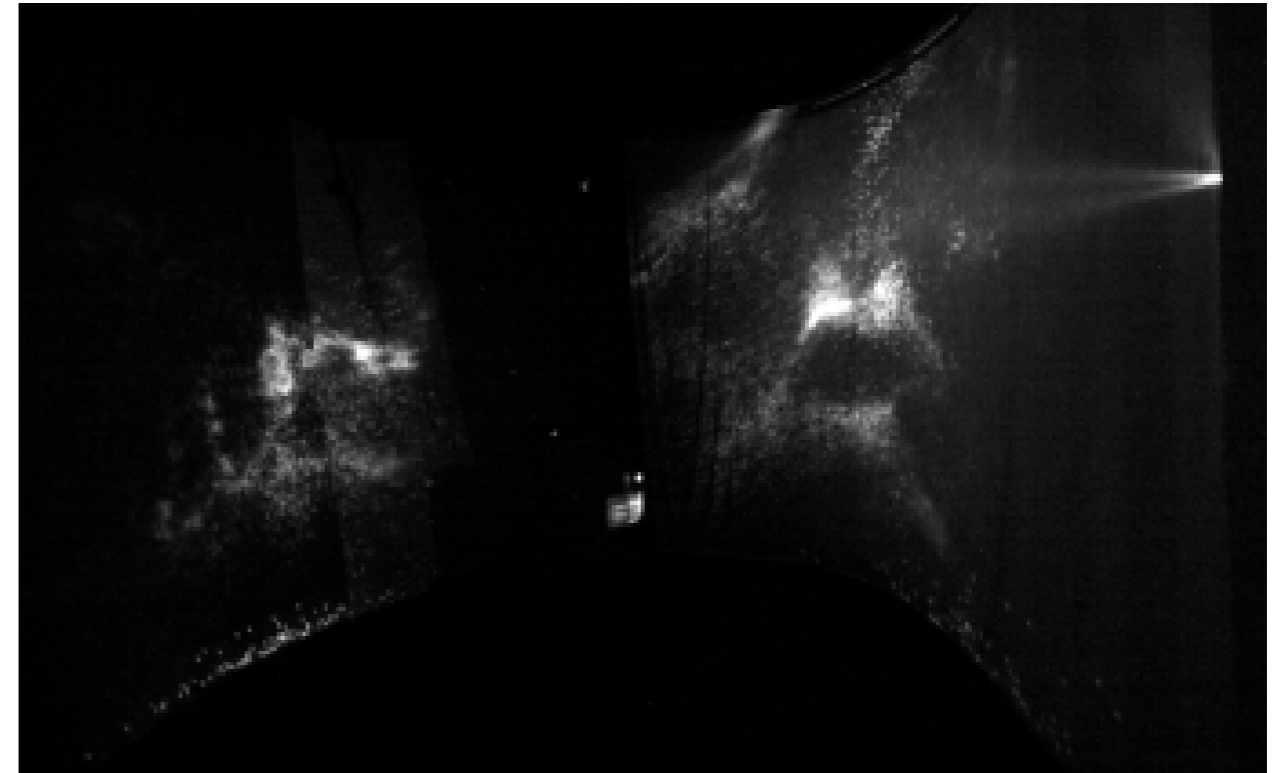
CURTO-CIRCUITO [Último Suspiro]
Instalação com 30 TVs de tubo, criada como obra site-specific para o Projeto ECOS 2014 e realizada na Praça Victor Civita em São Paulo
Coordenação: Sonia Guggisberger
Produção: Cleysson Vidal
Criação: Lucas Bambozzi
Produção criativa: Larissa Alves
Desenvolvimento e cenografia: Leo Ceolin
Cinotécnica: Sergio Lippe
2014

CURTO-CIRCUITO [Último Suspiro]
Instalação com 30 TVs de tubo, criada como obra site-specific para o Projeto ECOS 2014 e realizada na Praça Victor Civita em São Paulo
Coordenação: Sonia Guggisberger
Produção: Cleysson Vidal
Criação: Lucas Bambozzi
Produção criativa: Larissa Alves
Desenvolvimento e cenografia: Leo Ceolin
Cinotécnica: Sergio Lippe
2014



O GABINETE DE ALICE

Técnica: Instalação imersiva com 4 projetores, som quadrifônico, telas translúcidas, computadores, 2 Kinects
Direção artística: Lucas Bambozzi e Joãozito Pereira
Roteiro multimídia: Lucas Bambozzi
Conceito fisiológico e supervisão: Alê Duarte
Desenho cenográfico: Joãozito Pereira
Desenvolvimento tecnológico: Toni Oliveira e Javier Cruz
Trilha sonora: Pedro Augusto Dias
Produção executiva: Tiago Tao
2014



A instalação convida o público a vivenciar situações sensoriais através de recursos associados à manipulação da percepção a partir de imagens e gráficos que respondem à presença e interações do público. Sons, padrões visuais, pulsações luminosas e sensores de movimento conduzem o visitante em uma viagem narrativa pontuada por diferentes intensidades. O projeto faz referência aos Gabinetes de Curiosidades, ou Quartos das Maravilhas (Wunderkammer), populares nos séculos XVI e XVII, que de certa forma antecederam os museus e exposições atuais. O projeto é resultado de uma analogia entre essas referências, o espaço informacional que nos rodeia e a percepção alterada de Alice de Lewis Carrol - em alusão livre e colateral.

O GABINETE DE ALICE

Técnica: Instalação imersiva com 4 projetores, som quadrifônico, telas translúcidas, computadores, 2 Kinects
Direção artística: Lucas Bambozzi e Joãozito Pereira
Roteiro multimídia: Lucas Bambozzi
Conceito fisiológico e supervisão: Alê Duarte
Desenho cenográfico: Joãozito Pereira
Desenvolvimento tecnológico: Toni Oliveira e Javier Cruz
Trilha sonora: Pedro Augusto Dias
Produção executiva: Tiago Tao
2014



Interior da instalação O Gabinete de Alice, montada na Galeria do Jardim no Museu de Arte da Bahia, no Corredor da Vitória, em Salvador
 Projeto idealizada por Lucas Bambozzi, Laura Campos, Ale Duarte e Joãozito Pereira



Na época de chuvas em São Paulo, caem algumas árvores já maltratadas pelo crescimento urbano. Os motoristas se sentem infustigados por não poderem locomover seus veículos na velocidade desejada. Até que imagina-se uma espécie de resposta a esse estado de coisas. O projeto existe em mídia foto e em finalização no formato vídeo. Trata-se de um estudo para um projeto de instalação que pode envolver também carros reais dependurados em árvores.

A VINGANÇA É UMA ESPÉCIE DE JUSTIÇA SELVAGEM

Criação, edição e direção: Lucas Bambozzi

Tratamento e ampliações: José Fujocka

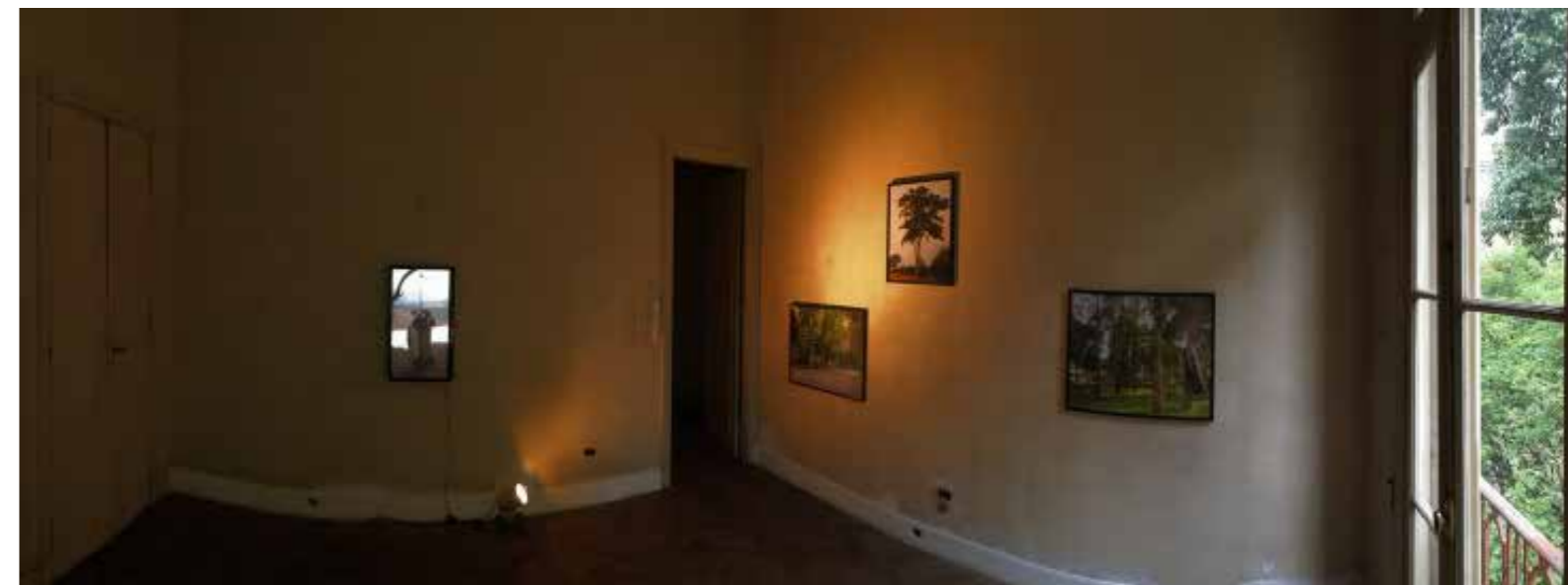
Formato: série de 3 fotos impressas com pigmento mineral sobre papel, video, full HD, estereo, 2min cada, loop (em processo)

Série #1: 3 fotos

Dimensões: 80 x 60cm, 50 x 60cm, 80 x 60cm

Dimensões do conjunto: 220 L x 60 A cm

Ano de produção: 2013 (fotos) 2014 (vídeos)



série #2
2 fotos
Impressão em metacrilato
Dimensões: 80cm A x 87,5cm L.
2015

Acima: A Montagem da Série 1 de fotos e do vídeo em uma TV suspensa que mostra o carro "instalado" em uma árvore. Galeria Emma Thomas, 2016.
Abaixo, à esquerda: A instalação monocanal a partir do vídeo consiste na sua exibição em uma TV LCD/LED (32 a 50 polegadas) dependurada por um cabo de aço, de forma que a imagem do cabo que suspende o carro na árvore coincide perfeitamente com o cabo que fixa a TV à parede (ou teto). A TV permanece suspensa como um fio prumo em equilíbrio.
Abaixo, à direita: projeção de vídeo mapeada realizada em conjunto com participantes de oficina de instalação site-specific, após a finalização da montagem de A Vingança é uma espécie de justiça selvagem, no Festival de Artes da Fazenda Serrinha.

A vingança é uma espécie de justiça selvagem
Técnica: videoinstalação monocanal com tela LCD suspensa por cabo de aço
Duração: 3 minutos
Ambos os cabos de suspensão (TV e vídeo) se coincidem como um fio prumo
Galeria Emma Thomas
Video sample: <https://vimeo.com/184574911>
2016





Cascata (Queda)
 Técnica: instalação com 10 TVS LCD
 Dimensões: 2m (largura) x 4-5m (altura) espaço maior que 50m2
 Duração dos vídeos: 3-5 minutos
 Documentação online em vídeo: <https://www.instagram.com/p/CrmiZButBJQ/>
 2017-2023



Portas Abertas
 Formato: projeção em porta fechada por tijolos na Ocupação 9 de Julho (MSTC)
 2019



Coleção de Bolso é uma série de trabalhos em vídeo que mostram obras renomadas e reconhecíveis de arte moderna e contemporânea, sendo manipuladas na tela de um dispositivo portátil e exibidas em telas LCD verticalizadas e disponibilizadas lado a lado no espaço expositivo.

As imagens das obras são desfiladas uma a uma, em um fluxo dinâmico e ao mesmo tempo contemplativo (sem interações técnicas), remetendo à ideia de manipulação, de reorganização de um grande banco de imagens disponíveis na rede hoje.

As obras escolhidas tem o comum a imagem de corpos como elemento central. São representações que envolvem movimento, sempre mediados por tecnologias de reprodução.

São obras-ícones de arte do século XX (fases moderna e contemporânea) cujas imagens circulam facilmente pela internet como *Étand Donnés* e *Nu descendo a escada nº2* do Duchamp, performances e caminhadas de Francis Alys e *Relation in Space* de Marina Abramovic e Ulay.

O projeto aponta para aspectos distintos do funcionamento dos sistemas de busca, da disponibilização de imagens repetidas nas redes, fazendo referência à reprodutibilidade infinita dessas representações, quase sempre limitadas em termos de direito autoral, ou mesmo representadas por imagens que não variam muito. Ao mesmo tempo, movimento de manipulação e passagem das imagens confere movimento e cinetismo às imagens, cujos referentes originais sempre envolvem movimento.

Trabalho comissionado para a exposição *Hiper Arte*, com curadoria de Lali Krotoszynski e Rogério Salatini - Sesc Santana, abril de 2016.

Coleção Particular [de bolso]
Série de vídeos com duração de 3 minutos cada
Formato: vídeo digital Full HD 1080x1920 [proporção vertical]
Edição: tiragem de 10 conjuntos de 10 pendrives com 10 TVs de 27 polegadas
2016

Paredes Abertas [projeto derivado da instalação *Portas Abertas*]
Formato: projeções em fachadas na região do minhocão
Documentação online em vídeo: <https://vimeo.com/554099139>
2021



Entropia Mineral

Autores: Lucas Bambozzi e Fernando Velázquez

Formato: exposição-instalação a partir de elementos minerais.

Descrição: O sistema explora propriedades minerais associados a motores, controladores, lanternas laser, monitor LCD, câmera, alto falantes e algoritmo personalizado

Projeto realizado a partir de residência junto ao Museu das Minas e Metais, Belo Horizonte
2021

Entropia Mineral

Autores: Lucas Bambozzi e Fernando Velázquez

Formato: exposição-instalação a partir de elementos minerais.

Descrição: O sistema explora propriedades minerais associados a motores, controladores, lanternas laser, monitor LCD, câmera, alto falantes e algoritmo personalizado

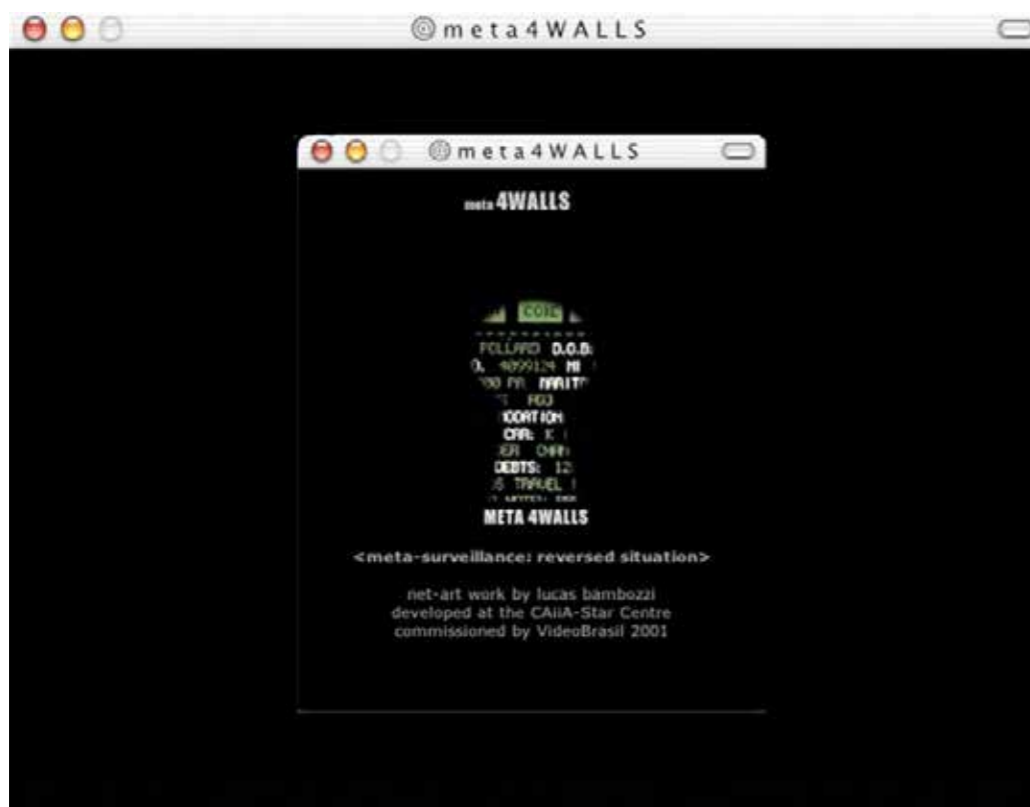
Projeto realizado a partir de residência junto ao Museu das Minas e Metais, Belo Horizonte
2021



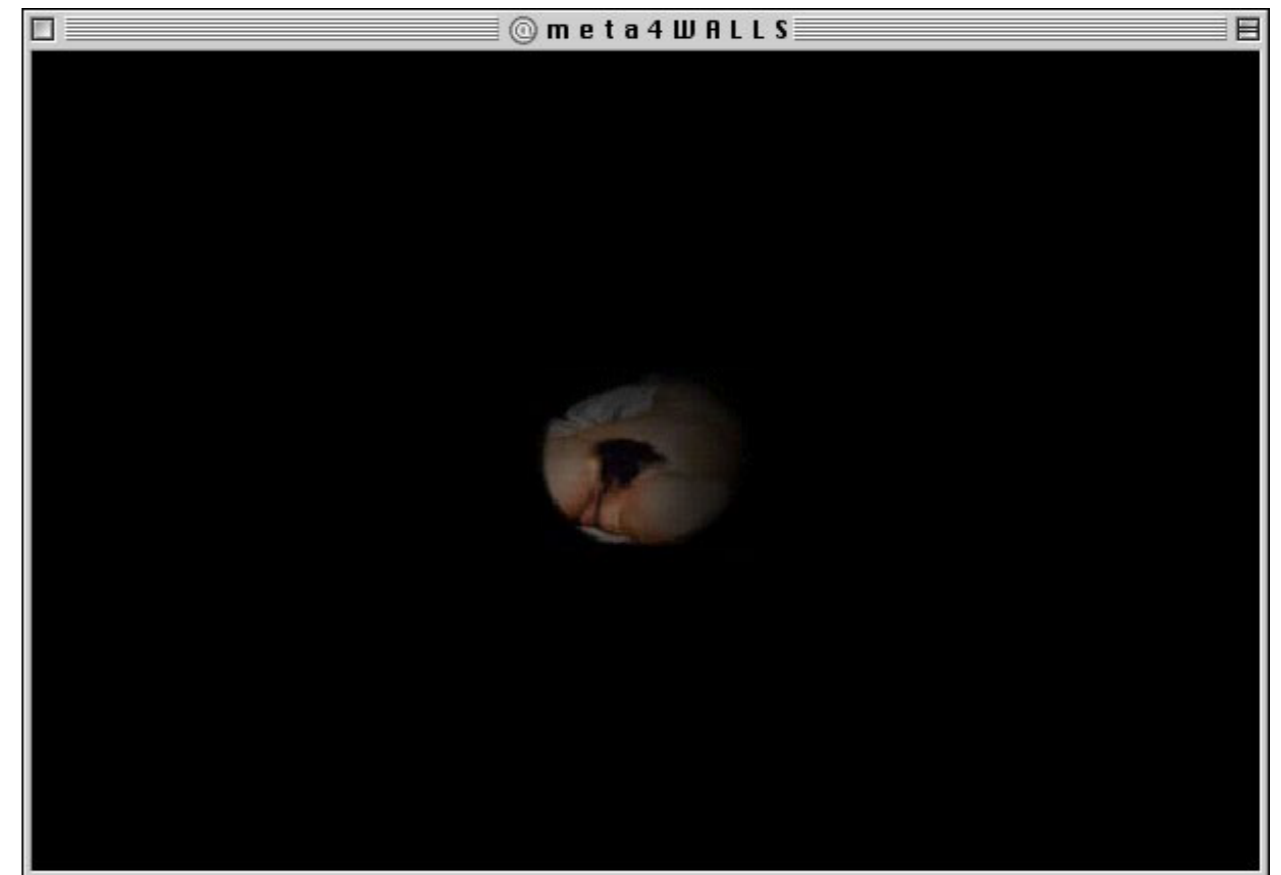
Mar é Onda
Formato: instalação com dois canais de vídeo projetados de forma sincronizada em paredes opostas, evidenciando duas formas distintas de repetição de ondas do mar
Trabalho comissionado pela exposição Década dos Oceanos
CCBB - Rio de Janeiro
2023



Mar é Onda
formato: instalação com dois canais de vídeo projetados de forma sincronizada em paredes opostas, evidenciando duas formas distintas de repetição de ondas do mar
Trabalho comissionado pela exposição Década dos Oceanos
CCBB - Rio de Janeiro
2023



Meta4walls
 Url's:
<http://www.comum.com/diphusa/meta>
<http://rhizome.org/artbase/2857/meta/index.html>
 Browsers: Internet Explorer 5 em Mac ou PC
 Plug-ins: Flash5
 Projeto 'context-specific': não comporta mais atualizações e não foi otimizado para browsers recentes

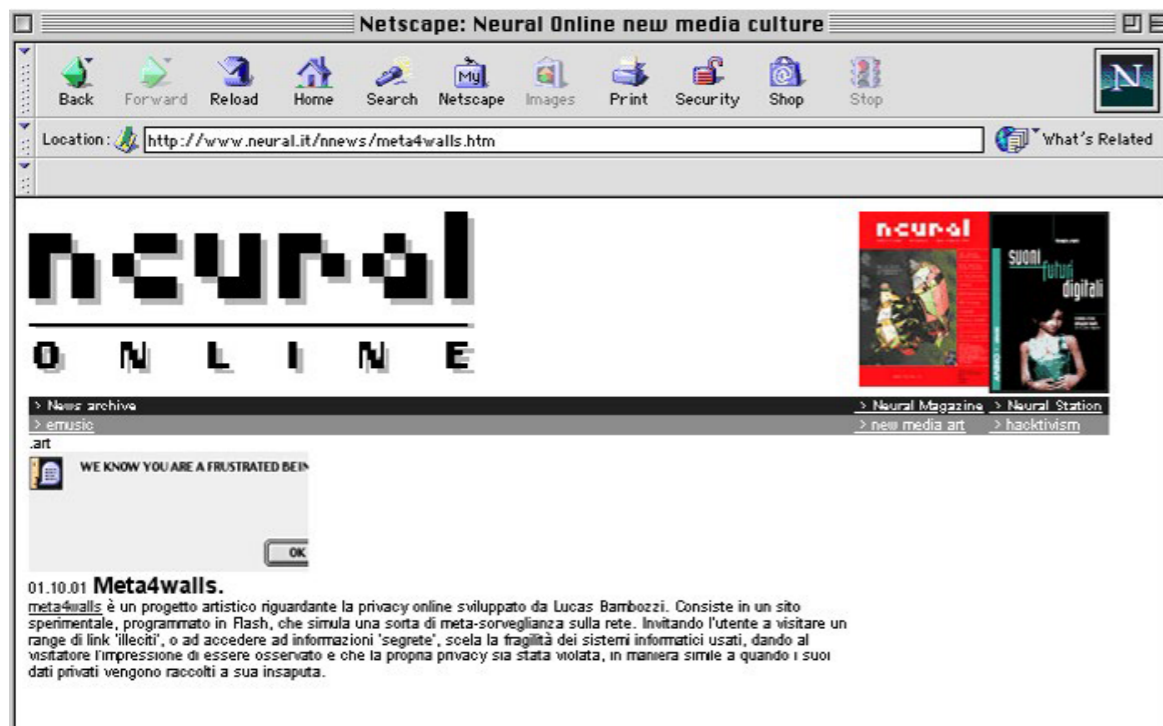


meta4walls é a simulação de um portal de serviços escusos e duvidosos. Enquanto navega por esses domínios, o sistema coleta dados do usuário e os devolve, contrangendo o público de uma certa forma [ao mesmo tempo em que torna transparente alguns mecanismos intrusivos largamente utilizados na internet]. Foi criado essencialmente a partir de e-mails considerados 'spams', que passaram a se tornar algo mundialmente relevante a partir de 2000, quando o trabalho foi desenvolvido [o trabalho resultou de uma certa coleção que passei a fazer desse tipo de unsolicited email].

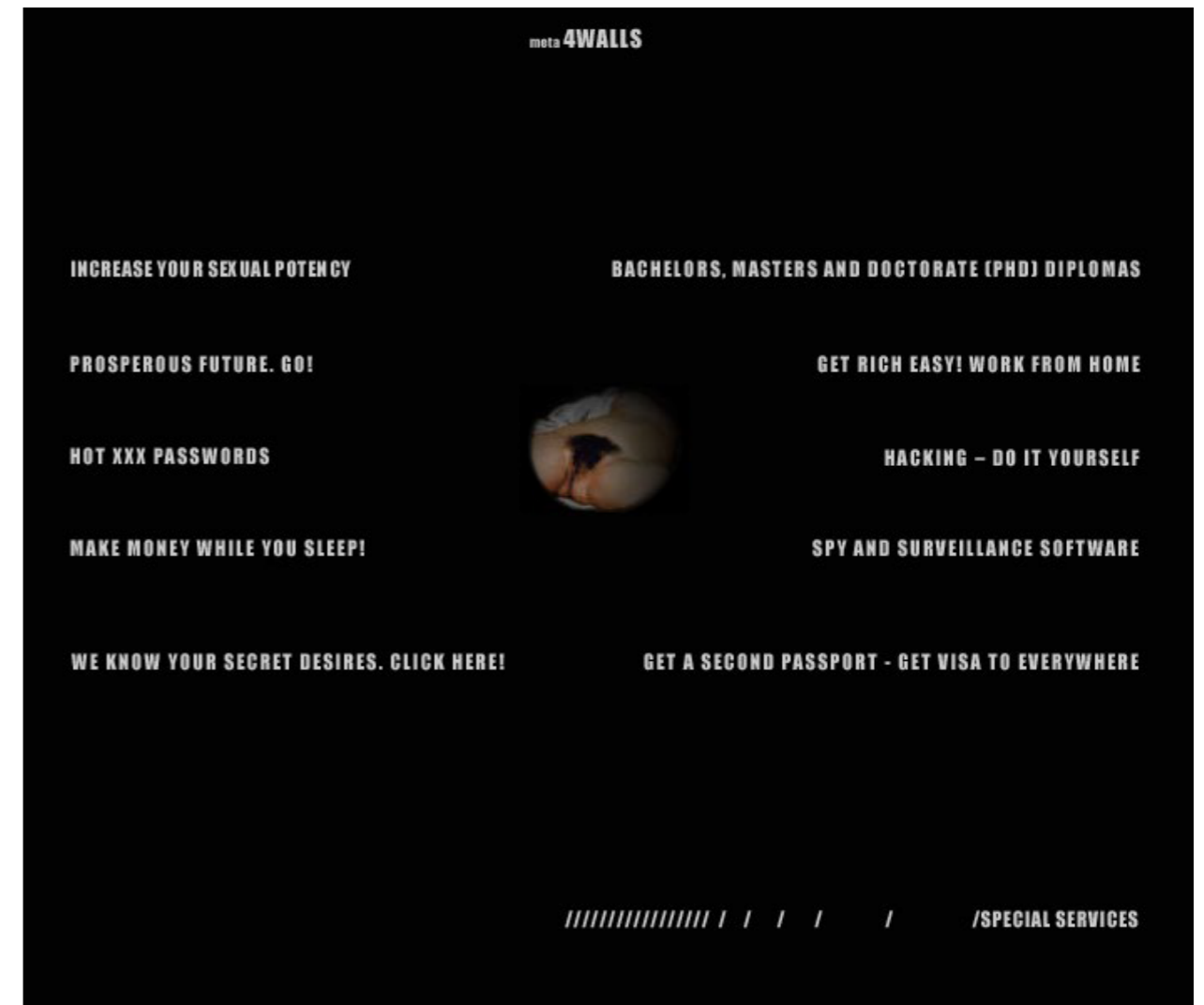
Dessa forma fazia parte da intenção original promover uma forma de devolução para o domínio público de um lixo despejado sobre um espaço privado. Para isso utiliza uma linguagem ambígua e talvez 'capciosa'. O funcionamento do portal prevê que o usuário navegue por sites que funcionam como atratores (pela oferta de serviços ilícitos ou estranhos). Após um tempo, ele/ela recebe um relatório na tela que devolve informações sobre o computador utilizado (através de cookies) como o sistema operacional, a resolução do monitor, os plugins e browsers instalados...

O trabalho se tornou para alguns uma obra-referência, que se relaciona com um contexto temporal e social específico.

Meta4walls
 Url's:
<http://www.comum.com/diphusa/meta>
<http://rhizome.org/artbase/2857/meta/index.html>
 Browsers: Internet Explorer 5 em Mac ou PC
 Plug-ins: Flash5
 Projeto 'context-specific': não comporta mais atualizações e não foi otimizado para browsers recentes

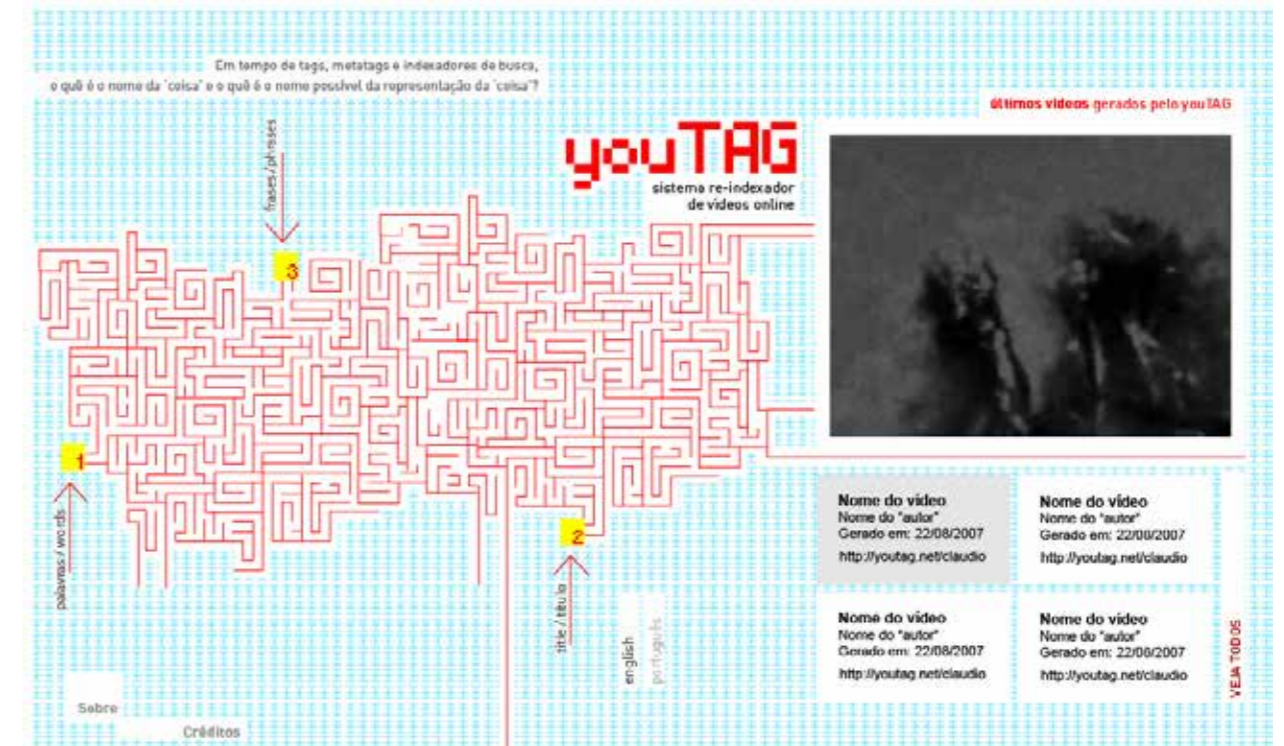


meta4walls
 Url's:
<http://www.comum.com/diphusa/meta>
<http://rhizome.org/artbase/2857/meta/index.html>
 Browsers: Internet Explorer 5 em Mac ou PC
 Plug-ins: Flash5
 Projeto 'context-specific': não comporta mais atualizações e não foi otimizado para browsers recentes



Trabalho apresentado nas exposições:
 2001 . Videobrasil International Electronic Art Festival . São Paulo, Brazil
 2002 . 25th São Paulo International Biennial . Net.art . São Paulo, Brazil
 2002 . Intimate Technologies/Dangerous Zones - New Media Institute, Banff, Canada (presented as a case study)
 2004 . Videoformes . XIX Manifestation Internationale d'art vidéo et nouveaux médias - Clermont Ferrand, France
 2004 . VAE8 - Video/Arte Electrónico - Realidad Visual - Galeria CCPUCP - Peru, Lima
 2005 . New Langton Arts, Cyphorg Citizens and Unwitting Avatars, Net Art Exhibition with Lucas Bambozzi, Radical Software Group and Brooke Singer, curated by Rick Rinehart, Berkeley, USA

Meta4walls
 Url's:
<http://www.comum.com/diphusa/meta>
<http://rhizome.org/artbase/2857/meta/index.html>
 Browsers: Internet Explorer 5 em Mac ou PC
 Plug-ins: Flash5
 Projeto 'context-specific': não comporta mais atualizações e não foi otimizado para browsers recentes



Inspirado no conceito de 'database movies' o projeto youTag: gerador e de-indexador de vídeos online é um dispositivo de busca de tags e palavras-chave na Internet, associados a vídeos e fotos, como forma de criação de peças audiovisuais remixadas, re-significadas e 'desautorizadas' (de autoria muitas vezes bastarda) a partir de material previamente existente e disponível na rede. O que está publicado geralmente está aceito, 'normalizado' e indexado. O projeto youTag: de-indexador de vídeos online propõe um deslocamento do estatuto de estabilidade associado aos tags e sistemas indexadores. youTAG é um projeto desenvolvido a partir do grupo Interfaces Críticas que envolve além do autor os pesquisadores Lucio Agra, Christine Mello, Priscila Arantes, Nancy Betts e Cláudio Bueno.

Referências:
O tempo não Recuperado. Lucas Bambozzi: [http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/o-tempo-nao-recuperado]

Projeto contemplado pelo Rumos Itaú Cultural Arte Cibernética 2006/2007, apresentado na exposição Emoção Art.Ficial 4.0, no Itaú Cultural em 2008, no formato de instalação interativa.

Solastalgia
Exposição-instalação com 9 canais de vídeo
Canal da exposição no Instagram: https://www.instagram.com/solast_algia/
Vídeo da projeção principal:
2022 . Arte Contemporâneo Museo de la Inmigración Bienal de la Imagen en Movimiento, Buenos Aires
2023 . MAC USP São Paulo 2023

Youtag . sistema gerador e de-indexador de vídeos online
Url: www.youtag.org
Técnica: gerador de vídeos a partir de palavras-chave
2007



Youtag . sistema gerador e de-indexador de vídeos online
Url: www.youtag.org
Técnica: gerador de vídeos a partir de palavras-chave
2007



Youtag . sistema gerador e de-indexador de vídeos online
Url: www.youtag.org
Técnica: gerador de vídeos a partir de palavras-chave
2007



Cubo
 Projeto coletivo envolvendo os grupos: A Revolução não será televisionada, Bijari, Cia Cachorra, Cobaia e Contra-Filé
 Documentação online em vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=M-zJ9EosH-U>
 2005

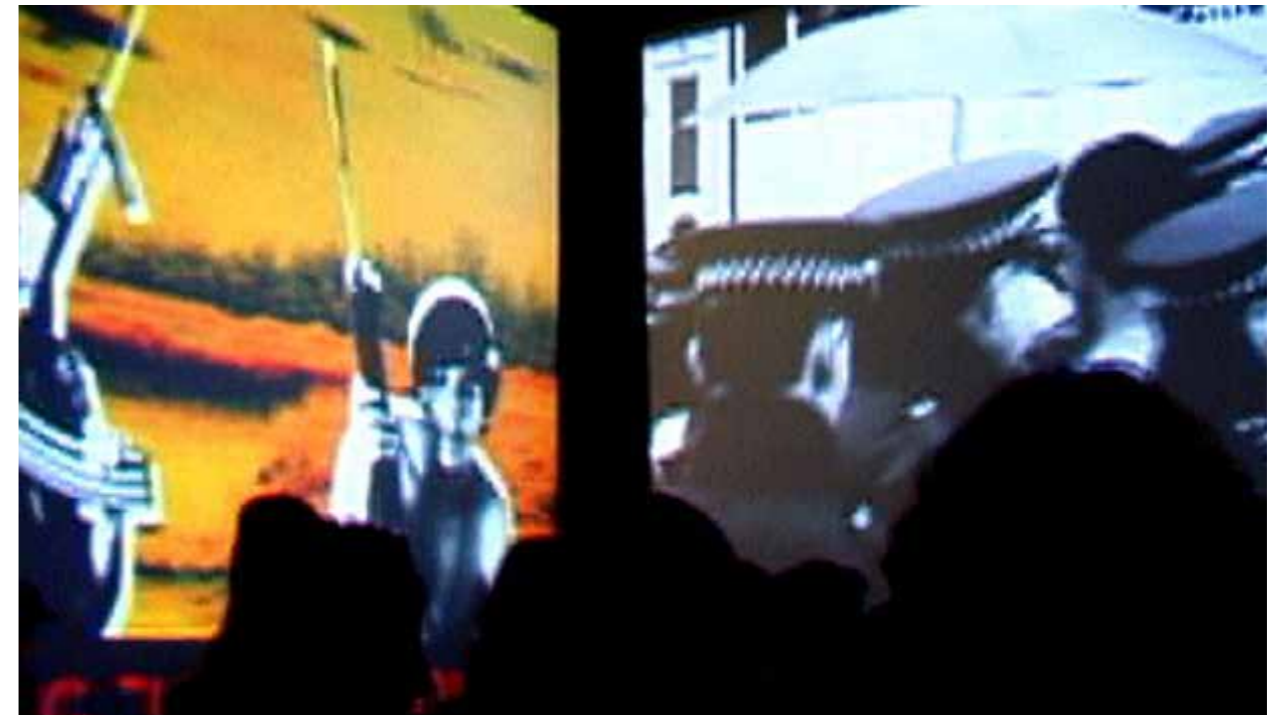


Cubo
 Projeto coletivo envolvendo os grupos: A Revolução não será televisionada, Bijari, Cia Cachorra, Cobaia e Contra-Filé
 Documentação online em vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=M-zJ9EosH-U>
 2005



O Cubo foi planejado como um dispositivo contrário à ideia de espetáculo, que buscava a interação com um tipo específico de público e plateia: o centro da cidade e seus habitantes, aqueles que efetivamente circulam ali e fazem daquele ambiente sua vida. Queríamos fazer um tipo de trabalho em que houvesse um diálogo mais estreito com esse público que se vê inserido hoje em um discurso de revitalização do centro, na iminência de ser expulso dali por conta de um processo eminente de gentrificação. O desenvolvimento do trabalho foi intenso e cuidadoso, com gravações e planejamentos ao longo de meses. As apresentações ocorreram durante 3 finais de semanas sucessivos, na Praça do Patriarca, Vale do Anhangabaú e Praça da Sé. Há um consenso de que apenas nas últimas apresentações o projeto funcionou em sua plenitude. Ou seja, nas primeiras apresentações havia uma opacidade entre os espaços internos e externos do Cubo: não havia diálogo direto entre o que acontecia fora e que acontecia dentro. No final as mediações foram se tornando mais transparentes, e estabeleceu-se um diálogo efetivo, potencializado por câmeras, microfones e uma cumplicidade entre a equipe e os transeuntes. Essa relação aconteceu de forma a construir um espaço comum, uma forma de compartilhamento de experiências. Falar de sinestesia pode ser um discurso meio vazio, mas isso aconteceu, tangenciando ideais que muitos almejam nessa relação entre mídias.

Cubo
 Projeto coletivo envolvendo os grupos: A Revolução não será televisionada, Bijari, Cia Cachorra, Cobaia e Contra-Filé
 Documentação online em vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=M-zJ9EosH-U>
 2005



O feitoamãos/FAQ se notabilizou em propostas de performances do tipo live-images com ênfase na narrativa e conteúdo político. As apresentações do grupo no Itaú Cultural (Monstruário Eletrônico, 2003), no XX VIDEOFORMES em Clermont-Ferrand/França (Trânsito, 2005) ou no XV VIDEOBRASIL (Carro Bomba, 2005) são consideradas por muitos como marcos importantes na ruptura da lógica do espetáculo audiovisual comumente associada à cultura dos DJ's e VJ's.

FAQ/feitoamãos
 Projeto coletivo de performances, narrativas improvisadas e live-images
 Integrantes: André Amparo, André Melo, Chico de Paula, Cláudio Santos, Lucas Bambozzi, Marcelo Braga, Rodrigo Minelli, Ronaldo Gino
 Documentações em vídeo: <http://www.vimeo.com/8961219> e <http://www.vimeo.com/23829456>
 2002 a 2005



Carro Bomba
Performance comissionada pelo Videobrasil
Documentação em vídeo: <http://www.vimeo.com/89612192005>



Breve História do Agora

Marca o retorno do FAQ/feitoamãos, um grupo multidisciplinar, com atividades específicas em live-images desde 2001

Registros online da apresentação: Flickr <http://www.flickr.com/photos/voltz2009/5204962250> | Vimeo <http://vimeo.com/23829456> 2010 e 2011

Breve História do Agora

Marca o retorno do FAQ/feitoamãos, um grupo multidisciplinar, com atividades específicas em live-images desde 2001

Registros online da apresentação: Flickr <http://www.flickr.com/photos/voltz2009/5204962250> | Vimeo <http://vimeo.com/23829456> 2010 e 2011

Ato 1: ilusão

A primeira parte da apresentação envolve uma experiência de mediação com o público: as pessoas que adentram no teatro são convidadas a deixarem seus aparelhos celulares e/ou câmeras fotográficas digitais ligadas. No início da apresentação o público será incitado (através de um texto projetado nas telas) a levantar seus braços com os celulares, mostrando os displays acesos voltados para cima. O processo de rastreamento dos movimentos dos celulares e câmeras (isqueiros inclusive) pelo público é feito através do software Vimus, desenvolvido por Jarbas Jacome.

Ato 2: organização e consumo.

A segunda parte da apresentação se inicia em sobreposição aos gráficos projetados na tela preta. Nesse momento, as telas do fundo se acendem e as imagens, são acompanhadas de ruídos, em sincronismo que ainda afetam as imagens projetadas na tela preta frontal.

Ato 3: determinação

As imagens deste ato consistem em sequências que registram a destruição de uma série de produtos tecnológicos, a maioria deles obsoletos ou beirando a obsolescência -- imagens que compõem também a instalação Mobile Crash. São mais de 100 sequências de vídeo distintas, gravadas em alta definição (em sutil slow-motion de 60p) com duração entre 2 e 6 segundos, que são manipuladas com sincronismo de áudio e vídeo, em uma espécie de duelo ou embate, formado pelas duas telas brancas ao fundo.

Da Obsolescência Programada em 3 Atos

Performance audiovisual em 3 atos, com interações via celular por parte do público e duelo entre telas

Duração total: cerca de 35 minutos (11 minutos cada ato)

Convidados/participantes: Paulo Beto, Jarbas Jacome

Realização: Itaú Cultural e Eletronika / Festival arte.mov

Documentação online: <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/crash>

2009



Ato 1:
Aos poucos as ações dos interatores vão resultando em gráficos e formas visuais autônomas e as luzes projetadas vão ganhando movimentos próprios.

Ato 3:
Duelo entre telas a partir de dispositivos midi que são tocados ao vivo, em uma operação de desafio e 'desforra', uma pequena vingança por conta de consumirmos tantos produtos tecnológicos que vão durar muito pouco em nossas vidas.

Da Obsolescência Programada em 3 Atos
Performance audiovisual em 3 atos, com interações via celular por parte do público e duelo entre telas
Duração total: cerca de 35 minutos (11 minutos cada ato)
Convidados/participantes: Paulo Beto, Jarbas Jacome
Realização: Itaú Cultural e Eletronika / Festival arte.mov
Documentação online: <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/crash>
2009



"faSing"
Performance audiovisual (soprano/performer + vídeo)
Duração total: cerca de 50 minutos
Comissionado para o Festival BAM!
Ackerstadt Palast (Berlim)
Criação: Katia Guedes e Lucas Bambozzi
Performer/soprano: Katia Guedes
2021



Ali é um lugar que não conheço

Sinopse: Ali é Um Lugar... comenta o fascínio pelo desconhecido, pelo que ainda não se possui, algo aparentemente próximo mas que foge ao verdadeiro encontro

Técnica e materiais utilizados: video e filme super 8 (single-channel video)

Roteiro: lucas bambozzi / cristiane mesquita

Elenco: cristiane mesquita

Trilha sonora original: Tetine (Bruno Verner e Eliete Mejorado)

Duração: 6 minutos

1996



O Fim do Sem Fim

Sinopse: Documentário de longa-metragem que tem como pano de fundo eminente desaparecimento de certos ofícios e profissões no Brasil

Direção: Lucas Bambozzi, Cao Guimarães e Beto Magalhães

Técnica: video, filme super 8 e filme 16mm (documentário)

Duração: 91 minutos

Trilha sonora: O Grivo

formato de exibição: 35mm

2001



Aqui de Novo

Sinopse: o vídeo single-channel é um ensaio sobre algumas contradições contemporâneas: fala sobre a defasagem entre o que se quer fazer e o que se faz de fato, sobre a disparidade entre o que se diz e o que se quer dizer, sobre o convívio nos espaços públicos e os desejos privados

Técnica e materiais utilizados: vídeo e filme super 8 (experimental)

Duração: 6 minutos

2003



Do Outro Lado do Rio

Sinopse: o filme é uma viagem aos limites do Brasil, uma investigação sobre a zonas indefinidas que separam a Guiana Francesa e o Brasil, ao longo do Rio Oiapoque, no extremo norte do Brasil. É o testemunho de um mundo em transito, fenômeno que constitui o maior fluxo migratório existente ao longo das fronteiras brasileiras. Para muitos essas são as portas para uma nova vida em território francês, com salários pagos em Euros ou em ouro

Técnica e materiais utilizados: vídeo e filme super 8 (documentário)

Trilha Sonora: Livio Tragtenberg e Wilson Sukorski

Duração: 89 minutos

2004



Pequenas Glórias Matinais

Sinopse: vídeo a partir de sombras em movimento. Ao acordar todos os dias pela manhã, percebo projeções de luzes e sombras nas paredes. Produzidas pela incidência natural de luz através de frestas das janelas, as projeções remetem a uma câmera pinhole em grande escala. São imagens monocromáticas e sutis, que trazem um pouco da rua para dentro do apartamento, às vezes de forma abstrata, às vezes nem tanto. Registro as imagens como uma rotina, em que uma coisa vai se transformando em outra. O vídeo cria uma narrativa a partir desses elementos.

Criação, edição e direção: Lucas Bambozzi

Design sonoro: Novi_Sad

Formato de apresentação: projeção cobrindo toda superfície de parede com dimensões aproximadas de 4m x 2.25m

Equipamentos: projetor de vídeo DLP 3500 ANSI, alto contraste, mediaplayer HD (codec Apple ProRes), equipamento de som 2.1 (estéreo + subwoofer) mínimo de 90 Watts RMS por canal

Formato: vídeo, full HD, estéreo, projeção em parede

Duração: 8 minutos

2014



Museu Dos Invisíveis

Projeto de Giselle Beiguelman e Lucas Bambozzi

Série de micro-documentários sobre a cidade de São Paulo, pensados a partir de situações à margem da visibilidade. Criado de forma colaborativa, o projeto aborda cinco vertentes temáticas, colocando foco nos corpos que a historiografia tradicional subtraiu do discurso sobre a cidade: mulheres, homossexuais, trans, negros, os moradores da periferia e os sem-teto e o poder biopolítico exercido na cidade. As discussões envolvem sexualidade, feminismo e políticas de gênero, segregação racial, periferia, vigilância, emergência, tribos queer e a vida nas ruas. Participam artistas, ativistas e pensadores, somadas a imagens produzidas por um grupo de alunos do curso de Design da FAUUSP

Câmera e edição: Lucas Bambozzi e Lucas Gervilla

Produção: Maya Messina

Entrevistados: André Soler, Aluizio Marino, Jaime Laureano, Fabiana Faleiros, Sue Nhamandu, Luciano Pereira, Raquel Rolnik, Claudio Bueno, João Simões

Comissionamento: SP Urban 2016

Formato: vídeo, full HD, estereo

Duração: entre 5 e 8 minutos cada vídeo

2016



Domingo no Golpe
Documentário experimental do tipo "ready media" (em processo)
Duração: 30'
Autoria: Giselle Beiguelman e Lucas Bambozzi
Realizado totalmente com câmeras de segurança do Palácio do Planalto (Brasília)
disponibilizadas para a imprensa
2024

Lucas Bambozzi

Lucas Bambozzi da Silveira é artista e pesquisador, possui graduação em Comunicação Social/Jornalismo pela Universidade Federal de Minas Gerais (1988) e MPhil pela Universidade de Plymouth (Reino Unido), concluído em 2006 e validado pela Escola de Belas Artes, da UFRJ. Foi professor na PUC-MG em 1991, PUC-SP em 2004 e na Faculdade SENAC de Comunicação e Artes entre 2004 e 2012. É doutor pela FAUUSP, com projeto na área de concentração História e Fundamentos da Arquitetura e do Urbanismo, linha de pesquisa em Fundamentos e Crítica das Artes com especialidade em arte digital e espaço informacional. Faz parte dos grupos LABOUTROS e Estéticas da Memória no Século 21 (CNPq), ambos ligados à FAUUSP. Foi um dos criadores do arte.mov, Festival de Arte em Mídias Móveis e do projeto Labmovel (menção honrosa no Ars Electronica 2013). É professor no departamento de Artes Plásticas da FAAP e na pós-graduação em Música e Imagem na Faculdade Santa Marcelina. Tem larga experiência em pesquisa e produção autoral na área de comunicação e artes, com ênfase em novas tecnologias da imagem e mídias interativas, atuando principalmente nas seguintes vertentes: documentário, videoarte, cinema digital, mídias móveis e projeções em escalas urbanas.

Orlando Maneschy

Orlando Maneschy é artista, professor-pesquisador e curador. Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Realizou estágio pós-doutoral na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. É professor na Universidade Federal do Pará. É coordenador do grupo de pesquisa Bordas Diluídas: Questões da Espacialidade e da Visualidade na Arte Contemporânea (UFPA/CNPq). É curador da Coleção Amazoniana de Arte da UFPA. Tem participado de diversos projetos, exposições, e foi contemplado com prêmios e bolsas de instituições como Funarte, CNPq e Capes. Seus focos de interesse são a arte brasileira e a museologia.