

# Inovação e interatividade na exposição 'Pixel Park: SuperUber Arte e Tecnologia'

PRIMEIRA MOSTRA DE TRABALHOS DA PRODUTORA TRAZ INSTALAÇÕES MULTIMÍDIA INÉDITAS E UMA RETROSPECTIVA. NO INSTITUTO DE ARTES INTERATIVAS EM SÃO PAULO

Esculturas de luz e som, telas de multitoques, grafite eletrônico e espelhos interativos. Essas e outras experiências sensoriais que fazem parte do mundo interativo da SuperUber estarão ao alcance de todos que visitarem a exposição "Pixel Park: SuperUber Arte e Tecnologia", que acontece entre 11 e 30 de agosto no Instituto de Artes Interativas (iAi), localizado no espaço térreo da Casa Bola, em São Paulo (Rua Amauri, 352 – Jardim Paulistano). O local não poderia ser melhor: a versatilidade dos trabalhos da SuperUber encontraram eco na proposta do iAi, um instituto criado para disseminar o conhecimento em design e tecnologia, e desmistificá-la.

Em um espaço multidisciplinar, o visitante poderá - pela primeira vez - ver, ouvir e interagir com as instalações escolhidas para esta mostra pela produtora. Por um lado ateliê criativo e por outro laboratório de tecnologia, a SuperUber é liderada por Liana Brazil, Russ Rive e Marcelo Pontes, que unem suas habilidades em arte, design, tecnologia e cenografia para criar instalações interativas e projetos multimídia.

O objetivo é explorar o uso criativo de tecnologias para comunicar idéias – como elas podem conectar, trazer arte e imaginação para a vida das pessoas. A interatividade gera uma cumplicidade que faz do espectador co-autor de cada instalação.

O que atribui sentido ao trabalho são as relações criadas durante os percursos - a relação entre visitante e instalação é o que cria a mensagem. Sempre há algo mais prestes a ser descoberto ou revelado.

Um dos desafios da produtora é prever o comportamento do público diante das instalações, criando uma cumplicidade que faz do espectador co-autor de cada instalação. A SuperUber atua na criação, curadoria, design interativo, vídeo e animação, cenografia, direção de arte e de tecnologia para exposições, festivais e eventos, nas áreas de cultura, educação, entretenimento e propaganda.

*- Instalações multimídia e interativas utilizam tecnologia para comunicar uma ideia, e essa comunicação é o nosso objetivo principal. É preciso entender a tecnologia e incorporá-la, não deixar que fique em sua função pré-definida. Na Pixel Park, mostraremos ao público alguns de nossos principais projetos. É uma boa oportunidade para as pessoas verem a versatilidade do nosso trabalho – afirma Liana Brazil, diretora da SuperUber.*

## As instalações em exposição

**Super Sombras** - Os movimentos do corpo revelam, em tempo real, imagens até então ocultas na projeção. Você também toca, levanta e deixa cair uma "chuva" de pequenas animações que reagem aos seus movimentos. O resultado são pessoas interagindo com imagens que só existem no plano da projeção. O visitante se torna co-autor da instalação, ela só existe na interação entre visitante e imagem. A instalação já passou por festivais como a São Paulo Fashion Week, e o Festival Cognizance na Índia.



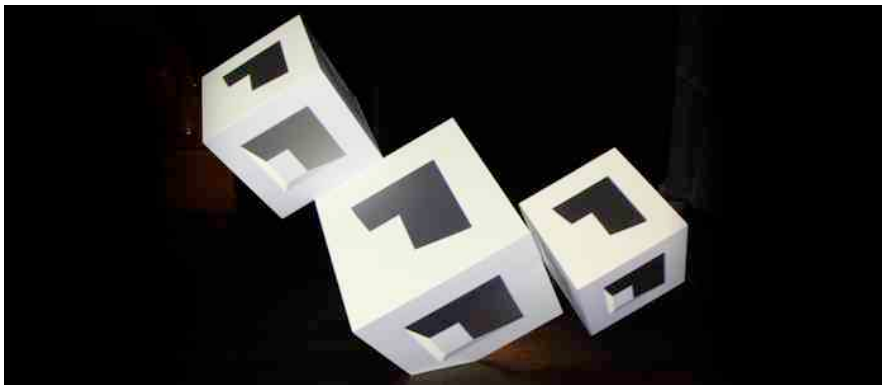
**Sopro** - A instalação é uma reflexão sobre o efêmero, usando o sopro para tornar a imagem viva. O ponto de interação lembra um aro de bolhas de sabão. A sequência de interações é uma surpresa - a cada imagem, você interfere de uma forma diferente. A instalação amplifica uma ação essencial do corpo, que faz do visitante parte essencial da instalação; seu ar é o que mantém a imagem viva, e sem ele ela volta ao seu estado de descanso.



**Super Tela:** Interfaces multitoques são o futuro e vão se tornar cada vez mais presentes na vida de todos. A SuperUber desenvolveu a primeira tela multitoques no Brasil, com tecnologia própria: várias pessoas podem interagir, ao mesmo tempo, com o conteúdo dinâmico de fotos, vídeos e animações. A interação é intuitiva, e as imagens mostram o "backstage" das próprias obras da SuperUber. Este tipo de interação existe há muito tempo na imaginação das pessoas - há referências de telas semelhantes em filmes como Tron (1982), e mais recentemente Minority Report (2002).



**Escultura de luz:** A escultura explora áudio e vídeo para criar movimentos em um volume estático. A instalação adiciona uma camada digital à escultura, transformando-a em um volume de luz e movimento. O conteúdo brinca com a percepção visual, criando distorções, efeitos volumétricos, movimento e sincronia entre as formas. A interação existe na relação entre o ponto de vista do visitante e o volume em movimento. É uma instalação criada para a Pixel Park.



**Super Pong:** Inspirado no Pong, um dos primeiros video games, e no popular Pebolim (ou Totó). Até 8 pessoas podem jogar. Todos os elementos principais de um jogo estão presentes, a competitividade, adrenalina, precisão e coordenação - a diferença para os video-games atuais é a complexidade gráfica. O Super Pong não exige instruções, é simples e direto - com ele, a SuperUber traz a estética minimalista dos video games antigos para o público atual. Já foi exibido na exposição PeléStation em Berlim (2006), no Festival Techkriti na Índia (2008) e no NAVE no Rio (2008-2009).



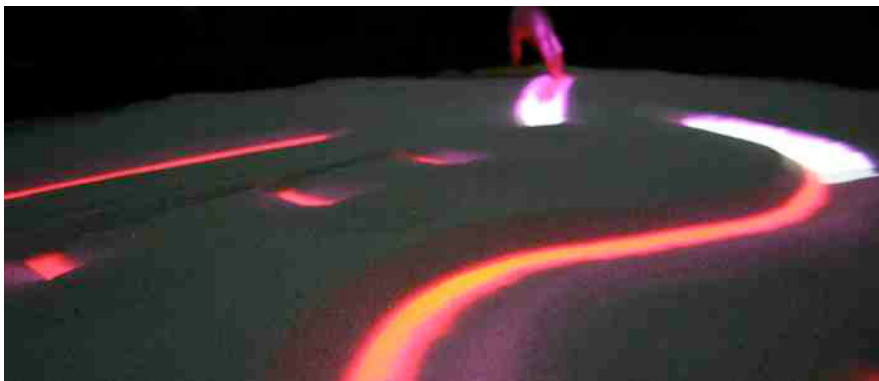
**Mapeamento Casa Bola** – Uma instalação de *projection mapping*, ou mapeamento com projeção: um ou mais projetores criam uma imagem sobre um volume, que pode ser uma fachada de um prédio, as linhas do interior de um ambiente ou objeto. Com animações especiais, as linhas do interior do galpão da Casa Bola ganham movimento e se transformam em arquitetura viva. O conceito foi usado no Claro Cine de 2008, que teve cenografia e projeto multimídia da SuperUber.



**Grafite Eletrônico:** As pessoas se expressam desenhando com os dedos e acionando animações de luz, que vão surgindo na projeção em escala urbana. Inspirados nos primeiros trabalhos do Graffiti Research Lab de NY, a SuperUber foi uma das pioneiras nesta intervenção urbana no Brasil. Os desenhos são amplificados para o espaço público. A instalação já passou pelas ruas do Rio no início de 2007 e pelo Tim Festival no Rio, São Paulo e Curitiba.



**Areia Musical:** A instalação explora o limite entre meio físico e digital. A interface é original e expressiva - o visitante pode desenhar numa superfície coberta por areia. O desenho então gera sons, cores e formas minimalistas que ressaltam a linha desenhada. É uma versão digital do jardim zen japonês, que traduz as diferentes formas do desenho em cores e sons. Várias pessoas podem interagir, colaborando para criar um mesmo desenho. A instalação está sendo exibida pela primeira vez na Pixel Park.



**Espelho interativo:** O visitante se aproxima do espelho e vê sua imagem refletida, coberta por grafismos, rostos, cores e formas que existem somente no plano virtual. Em instalações, costumamos ver nossa imagem digitalizada. No espelho interativo, o visitante vê sua imagem refletida com intervenções digitais involuntárias sobre ela. A instalação está sendo exibida pela primeira vez na Pixel Park.



### Sobre a SuperUber

A produtora SuperUber une tecnologia à criatividade e ao seu estilo único de design para desenvolver projetos multimídia e instalações que buscam interação, comunicação e informação. Tendo à frente Liana Brazil, designer com mestrado em multimídia na New York University (NYC), Russ Rive, engenheiro eletrônico, com três patentes na área de tecnologia nos Estados Unidos, e Marcelo Pontes, arquiteto e cenógrafo, a SuperUber realiza curadoria, design interativo, vídeo e animação, cenografia, direção de arte e de tecnologia para instalações, festivais e exposições, nas áreas de cultura, educação, entretenimento e propaganda. Entre os principais projetos estão: a instalação "Beco das palavras", no Museu da Língua Portuguesa (SP); o projeto multimídia para o festival Claro Cine, no Jockey (RJ); projeções interativas para a última edição do Tim Festival; o projeto multimídia para a primeira loja-conceito da Embratel (RJ); e o jogo "Super Pong", que integrou a exposição "Peléstation - The Legend in Action" em Berlim, durante a Copa do Mundo de 2006. A SuperUber participa também de exposições e eventos nos principais centros culturais do Brasil (CCBB, Paço Imperial, Museu da Língua Portuguesa, Instituto Tomie Ohtake, dentre outros), além de trabalhos nos EUA, Índia e Europa (Spring Dance na Holanda e Open Air em Portugal, entre outros).

Portfólio: [www.superuber.com](http://www.superuber.com)

### Sobre o iAi

O Instituto de Artes Interativas (iAi) é um local de ensino, exposição e disseminação de conhecimento de tecnologia para "experts" e "curiosos". Tem como missão desmistificar e humanizar a tecnologia, fomentar a criatividade e a inovação, e agregar talentos. Localizado debaixo da Casa Bola na Rua Amauri, em São Paulo, o iAi é o primeiro a oferecer cursos de desenvolvimento de aplicativos para iPhone no Brasil.

Site: [www.iaibrasil.com.br](http://www.iaibrasil.com.br)

### Sobre a Sol Audiovisuais

A exposição conta com a parceria da Sol Audiovisuais. A Sol fornece todos os projetores e computadores da Pixel Park. É uma empresa jovem, focada em locação, venda, montagem e operação de equipamentos audiovisuais.

Site: [www.solaudiovisuais.com.br](http://www.solaudiovisuais.com.br)

### Exposição "Pixel Park: SuperUber Arte e Tecnologia"

De 11 a 23 de agosto. Abertura dia 11 de agosto, de 18 às 22 hs

Local: iAi – Instituto de Artes Interativas – Casa Bola

Rua Amauri, 352 – Jardim Paulistano – São Paulo.

Aberta todos os dias de 10h às 20h. Entrada franca.

Mais informações entre em contato com [Catia Rejane](mailto:catiarejane@belemcom.com.br) [catiarejane@belemcom.com.br](mailto:catiarejane@belemcom.com.br),  
[Kátia Carneiro](mailto:katia@belemcom.com.br) [katia@belemcom.com.br](mailto:katia@belemcom.com.br), ou ligue para (11) 3034 3003 | (21) 3826 2490