

9º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#9.ART): sistemas complexos artificiais, naturais e mistos

Local: Museu Nacional da República de 10 a 13 de novembro de 2010, das 8h às 18h.

Abertura da exposição Arte Computacional

Data: 5 de novembro de 2010 às 19h

Local: Mezanino do Museu Nacional da República de 5 a 30 de novembro

Comunicações do #.9ART (apresentação de trabalhos selecionados)

Local: Universidade de Brasília:

Auditório do IdA: de 6 a 9 de novembro

Chamada de Trabalhos

O Programa de pós-graduação em Arte, linha de pesquisa em Arte e Tecnologia, do departamento de Artes Visuais, do Instituto de Artes, da Universidade de Brasília, iniciou a chamada de trabalhos para o 9º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#9.ART): sistemas complexos artificiais, naturais e mistos (#9.ART). A inscrição de resumos estará aberta entre 15 de abril e 5 de julho de 2010.

Informações gerais

O 9º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia acolhe, fundamentalmente, dois tipos de comunicação: as que tomem a teoria, a história e a crítica sobre arte e tecnologia como objeto de pesquisa, seja para analisar essa teoria, criticá-la ou desenvolvê-la e, as comunicações sobre prática artística com pesquisas em arte e tecnociência que se enquadrem nas propostas temáticas deste evento.

O pesquisador, artista, professor ou estudante interessado em inscrever seu trabalho deve indicar em qual tema ele se insere. Eventualmente, a Comissão Organizadora do #9.ART poderá remanejar a distribuição das propostas de um grupo temático para outro.

Os temas propostos são os seguintes:

Temas para inscrição:

- Populações e territórios: o global, o nacional e o local no agenciamento de identidades e na diversificação da cultura na era digital
- Políticas culturais de informatização de comunidades tradicionais para a inclusão
- Função da arte na era digital
- Linguagem de máquina e o artista programador
- Aspecto social da cibernética
- Arte computacional como arte da multidão e não do indivíduo
- Interfaces e simulação de processos de criação artística
- Gamearte
- Arte computacional: interfaces
- A tecnologia como parte da evolução das espécies no sentido darwinista

Formato dos resumos e textos

1. O resumo deve conter: título (máximo 700 caracteres, fonte verdana, corpo 11, negrito, usar itálico apenas para palavras estrangeiras e em latim); nome do autor ou autores em corpo 10 justificado à margem direita; o resumo deve até 10 linhas, sem divisão de parágrafos, corpo 11, espaço simples; palavras-chave (três a cinco) do trabalho; currículo resumido do autor ou autores deverá ser em nota de rodapé, corpo 9, espaço simples, e conter: titulação máxima, instituição de vínculo, endereço eletrônico e telefone de contato. Os resumos deverão ser enviados para o e-mail: suzetev@unb.br com cópia para fburgos@unb.br.

2. Os textos completos devem conter de sete a dez laudas, incluindo resumo, tabelas, gráficos, notas e as referências bibliográficas. O texto do trabalho completo deverá utilizar espaço simples, fonte verdana 11. O título, resumo, palavras-chave e notas, seguirão o mesmo padrão do resumo sendo que no currículo resumido do autor (titulação máxima, instituição de vínculo, e-mail) será dada como nota na primeira lauda. As eventuais notas serão feitas no decorrer do texto em corpo 9, espaço simples. Os textos devem ser enviados revisados (de acordo com as normas da ABNT de trabalhos acadêmicos) para o e-mail: suzetev@unb.br com cópia para fburgos@unb.br.

Tempo de Apresentação

A apresentação dos trabalhos ocorrerá da seguinte forma: 20 minutos para exposição e 10 minutos debate com os coordenadores da mesa e público.