

Chamada para submissão de trabalhos

Exibição Online: Ciência do Despercebido



“Este núcleo infiltrado é um mundo em si mesmo. A miniatura se estende até as dimensões de um universo. Uma vez mais, o grande está contido no pequeno” — Gaston Bachelard

ENVIE SEU
TRABALHO

O que passa despercebido, imperceptível ou inaudível? Nesta exibição online, as obras de arte convergem com experiências científicas, utilizando ferramentas digitais para reinterpretar, de forma criativa, o imperceptível e a ciência do despercebido.

As obras de arte na “Ciência do Despercebido” (“Science of the Unseen”) refletem criativamente sobre as questões de escala e sobre como os processos invisíveis inspiram efeitos maiores. Através do uso de ferramentas digitais e de programas computacionais, vemos com um novo olhar esse material visual, desde células microscópicas ao universo cósmico.

A tecnologia cada vez mais altera os sentidos e nossa experiência nos campos biológico, astrológico e geológico. A partir de nossas novas formas de ver, surgem perguntas, tais como: como a nano-tecnologia reflete e amplia a arte da natureza? Como a visualização de tocas de insetos em árvores nos permite interpretar um ecossistema maior? Ou podemos também questionar o que ainda permanece despercebido: como os organismos criam novos hábitos imperceptíveis em resposta à tecnologia?

A arte pode ser tanto inspiradora quanto resistente às práticas científicas aceitas para a visualização do mundo. As obras de arte da exibição “Science of the Unseen: Digital Art Perspectives” exploram métodos de investigação inovadores, e examinam de forma crítica o que impulsiona as disciplinas da arte e da ciência. Nesta exibição, a interpretação artística do despercebido enfatiza a dinâmica política do público humano e das ecologias não humanas. Como a arte representa e empodera as relações entre o micro e o macro, entre o percebido e o despercebido, entre o local e o global, que seriam de outra forma invisíveis? O que a arte consegue ver que a ciência, por si só, não consegue?

Esta chamada de trabalhos acolhe com prazer a interpretação artística e as colaborações de trabalho a partir de qualquer disciplina dentro dos campos da arte e da ciência. “Science of the Unseen: Digital Art Perspectives” é uma exibição online coordenada pela ACM SIGGRAPH Digital Arts Community. <http://www.siggraph.org/connect/digital-arts>

Datas importantes

- Data final para submissão de trabalhos: 29 de fevereiro de 2016
- Aviso de aceite do trabalho: 02 de abril de 2016
- Lançamento da exibição: 02 de maio de 2016

Critérios para a seleção de trabalhos

- Qualidade estética da obra
- Uso inovador de técnicas digitais e mapas visuais, resposta artística e interpretação do tópico.
- Interpretação criativa do tópico
- Fenômenos matemáticos e computacionais - tais como fractais e algoritmos recursivos - estão fora do âmbito desta exposição, a menos que estejam diretamente relacionados ao tópico da reinterpretação da ciência do despercebido
- O uso de imagens de domínio público e de uso justo é aceitável, mas seus devidos créditos devem ser fornecidos pelos artistas participantes

<http://www.siggraph.org/connect/digital-arts/call-submissions-science-unseen>

mais informações: arts@siggraph.org

envie seu trabalho

<https://sis.siggraph.org/cgi-bin/DAC.py>

Formatos para Submissão

Os artistas podem submeter seus trabalhos em quaisquer dos 3 seguintes formatos:

Imagens Estáticas (Still Images)

- Um conjunto coerente de até 4 (quatro) imagens. Qualquer número de imagens pode ser submetido para exibição, porém não mais de 2 serão exibidas para cada submissão.
- As imagens devem ter no mínimo 1280x720 pixels para apresentações online, e não precisam ter qualidade para impressão. Arquivos maiores de 3000px na sua parte mais longa serão aceitos, mas poderão ser reduzidos para apresentação online. As imagens podem incluir fotos de trabalhos físicos (como, por exemplo, esculturas).

Animação/Vídeo

- Os artistas são fortemente encorajados a submeterem seus trabalhos em formato HD (1280x720 ou 1920x1080).
- Os vídeos devem ter aproximadamente 5 minutos, mas vídeos de 1 a 10 minutos de duração serão aceitos.
- Vídeos documentando trabalhos de instalações interativas podem ser submetidos, mas serão julgados quanto ao mérito artístico do vídeo, e não quanto ao mérito artístico da instalação.
- A galeria online vai incluir links para o canal Vimeo mantido pela ACM SIGGRAPH. Os artistas são fortemente encorajados a seguirem as instruções e normas de vídeo compressão de Vimeo (que podem ser encontradas em vimeo.com/help/compression) e a assegurarem que suas submissões estão de acordo com tais normas.

Trabalhos interativos na Web (Interactive Web-Based Works)

- A submissão de trabalhos interativos é encorajada, baseadas na exploração livre (open-ended), ou interações curtas e guiadas com meios de interação baseados em tempo (time-based media). Para trabalhos interativos com meios de interação por tempo, o tempo mínimo de interação do usuário com a obra interativa não deve exceder 5 minutos.
- Estes elementos devem ser executados utilizando JavaScript, e devem poder ser visualizados dentro de um elemento <div> em uma página.
- Plugins não devem ser necessários para a visualização dos trabalhos em um navegador normal. As tecnologias sugeridas incluem: D3D3.js, Processing.js ou outros marcos de visualização 2D WebGL / Three.js /X3DOM e outras tecnologias Web3D, que não requerem plugins de navegador web.
- Obras que rodem em HTML5 "canvas", que não requerem plugins.
- Artistas são encorajados a evitar a tecnologia "server-side", mas a utilizar a abordagem "client-side".
- Peças interativas também não devem requerer nenhum hardware adicional, como um LeapMotion ou Oculus Rift. Esta exposição on-line pretende ser acessível a um vasto público e a uma ampla audiência.

Seleção dos Trabalhos

Os trabalhos serão selecionados por um painel de especialistas internacionais, composto por indivíduos com experiências profissionais diversas nas áreas de arte, curadoria, ciência, e nos campos de colaboração entre arte + ciência.

A galeria online também poderá incluir trabalhos selecionados através de curadoria, a serem apresentados como principais exemplos do campo, incluindo-se nessa categoria contribuições do próprio comitê de especialistas.

Os artistas devem submeter uma curta sinopse (de aproximadamente 100 palavras) sobre sua obra. Em complemento à sinopse (obrigatória), encorajamos os artistas a incluírem também links para artigos científicos publicados, repositórios de dados e perfis científicos diretamente relacionados com a criação do trabalho submetido.

Afiliação

Os participantes são incentivados a se tornarem membros da ACM SIGGRAPH Digital Arts Community, mas este não é um requisito para a submissão de trabalhos <http://siggrapharts.ning.com>

As submissões devem ser feitas em língua inglesa. Para obter ajuda no aprimoramento de seu texto em inglês, prepare os documentos de sua submissão antes do dia 29 de janeiro e envie uma mensagem a arts@siggraph.org solicitando a revisão do idioma. Os artistas cujas obras sejam aceitas para a exposição podem solicitar assistência adicional para preenchimento das "declarações do artista" em inglês.

<http://www.siggraph.org/connect/digital-arts/call-submissions-science-unseen>
mais informações: arts@siggraph.org

envie seu trabalho

<https://sis.siggraph.org/cgi-bin/DAC.py>