

CAROLINA BERGER

PERFORMER _ MEDIA ARTIST
DIRETORA _ PESQUISADORA

@carolbergerperformer

carolinaberger.com.br

VR

_Realidade Virtual



C
O
R
P
O
E
T
E
C
N
O
L
O
G
I
A

AR

_Realidade Aumentada

MINI BIO

carolinaberger.com.br



Carol Berger é artista de performance, das novas mídias, diretora e pesquisadora. que tem o corpo e a presença como princípios de sua poética.

C.B. cria experiências imersivas ao vivo e em tempo real para resgatar nossa relação com atmosferas rituais e coletivas.

Seus trabalhos circulam entre realidade estendida (realidade virtual e realidade aumentada), videoarte, vídeo dança, vídeo instanação e fotografia.

Nasceu em Santa Maria, sul do Brasil, onde trabalhou com fotografia e documentário como diretora e roteirista.

Já apresentou trabalhos em Singapura, EUA e seus trabalhos de documentário passaram por festivais no mundo todo.

Atualmente vive e trabalha em São Paulo, onde é diretora do Avante Art Studio e pesquisadora no @artemidia - ECA/USP, e desenvolve a plataforma de pesquisa #DigitalSelfPresencaLab, sobre as experiências de presença e tecnologia.

|

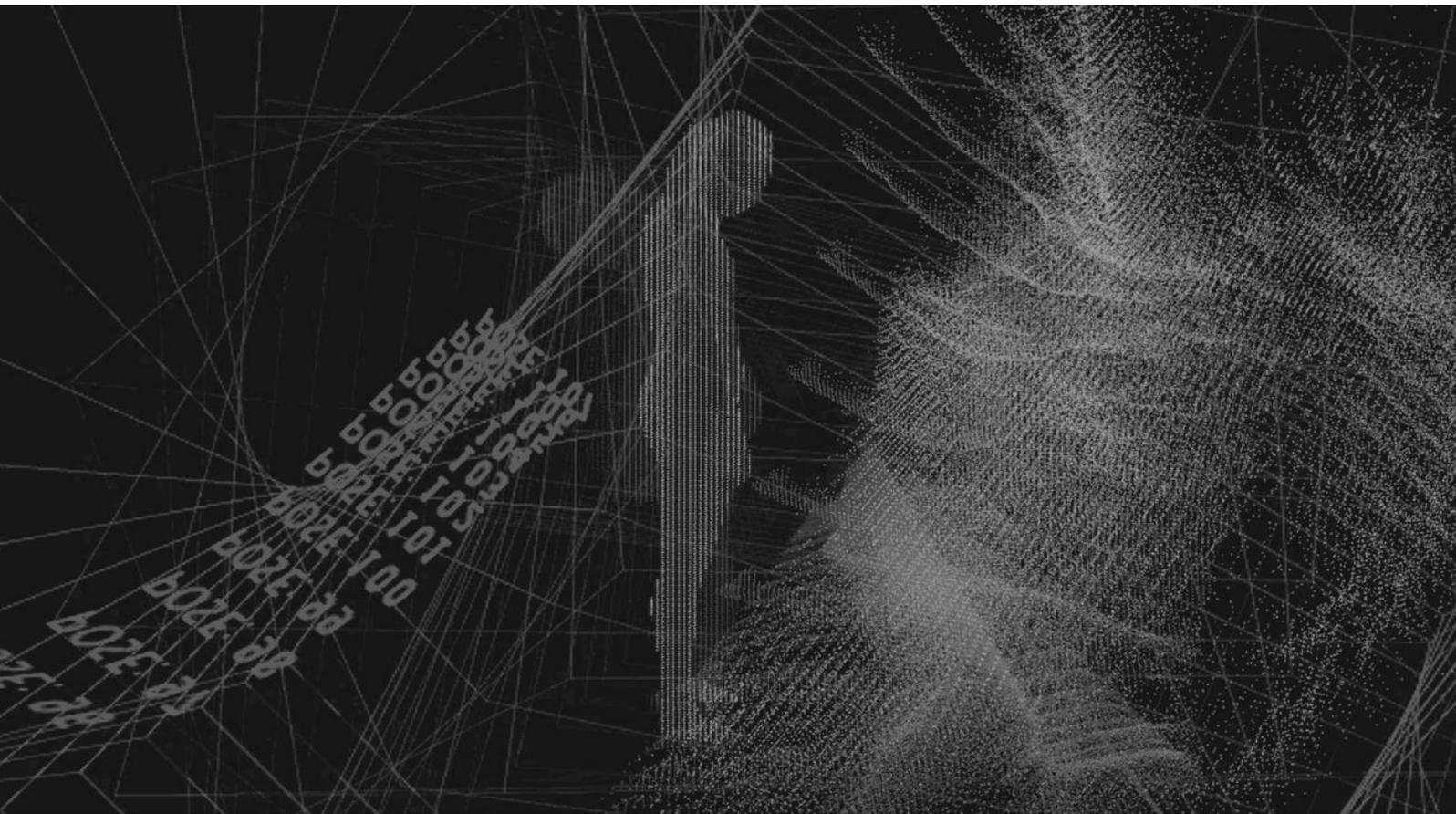
Carol Berger é PhD em Poética em Artes Audiovisuais e é pesquisadora de pós-doutorado no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de São Paulo.

Realiza Pós-doutorado sobre presença expressiva com tecnologias e múltiplas telas.

No projeto #DigitalSelfPresenceLab: laboratório de poéticas em performance intermídia realiza performances e pesquisa a presença expressiva com novas tecnologias, como o uso de biosensores e inteligência artificial em espetáculos imersivos ao vivo. Pesquisadora associada do LabArteMídia - ECA/USP onde realiza projetos de performance em Realidade Aumentada e em Realidade Virtual.

CORPO_ARTIFÍCIO

performance em realidade aumentada



Cada artefato que adicionamos às nossas ações são tecnologias com utilidade e significado. No projeto Corpo Artificio, o uso da Realidade Aumentada propõe a visualização de um outro espaço, ou lugar da performance orientada pelos movimentos condicionados ao uso dos artificios. Estreia USP_XReality - Junho 2019 - 2 exposições_ EBAC e ECA/USP.

Documentação

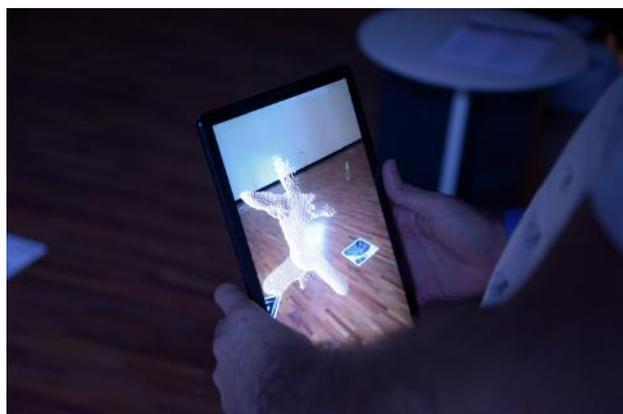
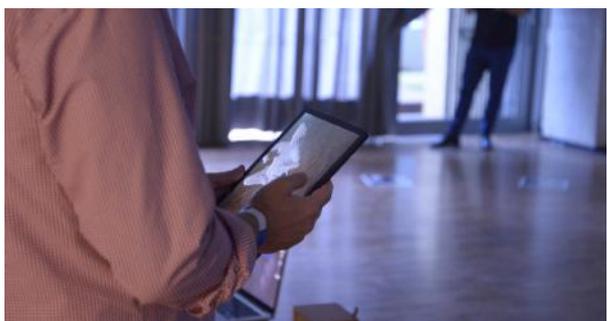
<https://vimeo.com/346233237>

teaser:

<https://vimeo.com/345964829>

website:

http://carolinaberger.com.br/corpo_artificio/



LabArteMídia

Sobre nós Equipe Projetos Publicações Notícias OBTED X-Reality

Corpo_ARTifício parte do processo de concepção de obras que fundem técnicas de performance intermídia (corpo e mídias digitais) e visualização de imagens utilizando sistemas hardwares-sofwares de captura de movimento e volumetria.



Protótipo de Corpo Artificio – performance em realidade aumentada. USP X-Reality 2019

No curso, cada participante é pensado como artista-artífice capaz de explorar suas habilidades corporais como matéria prima para a criação de imagens digitais e ambientes performativos para projetos de realidade aumentada. Nesta relação, o curso aborda deslocamento espacial, gesto, léxico corporal, vetorização e tridimensionalidade da representação do corpo em imagens sintéticas para ambientes reais, imersivos, interativos e em espaços públicos.

O laboratório expande a experiência performativa de Corpo_ARTifício para os usos de ferramentas da interatividade com realidade aumentada em obras de arte contemporânea e para outras aplicações educacionais e científicas.

O quê: Laboratório de Poéticas Performativas em Realidade Aumentadas

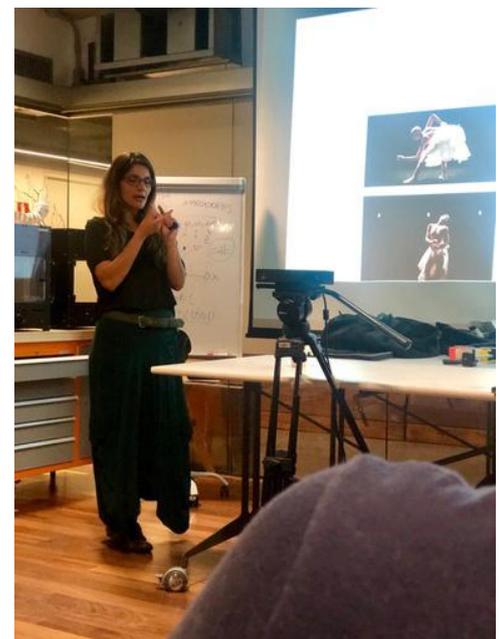
Quando: terças-feiras de 19.30 a 22h – 08 de outubro a 05 de novembro

Onde: SESC AVENIDA PAULISTA

Com quem:

Paulo Costa é doutorando do em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA) da Escola de Comunicações e Artes (USP) onde pesquisa métodos de visualização na Realidade Estendida, além de atuar na área de artemídia e educação superior em cursos de Design, Jogos e Novas Mídias.

Carolina Berger é doutora em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA) e Pós-Doutoranda em Artes Cênicas na Escola de Comunicações e Artes (USP). Atua como artista intermídia, performer e pesquisadora, a partir da fusão entre artes do corpo, tecnologia e audiovisual.



Passista 4.0

Carnaval 2020 para Rosas de Ouro



Roteiro, coreografia e equipe de criação - captação e pós-produção
para Passista 4.0 - Dança em realidade aumentada - Carnaval 4.0
Escola de Samba Rosas de Ouro - pesquisa e realização @labartemidia -
pesquisadora associada Escola de Comunicações e Artes - ECA / USP

PASSISTA 4.0

Experiência em realidade aumentada inédita
Carnaval 4.0 para Rosas de Ouro
por LabArteMídia

Uma experiência de realidade aumentada que aborda como nos comunicamos e quais dispositivos usamos para expandir nosso conhecimento através da História das Revoluções Industriais.

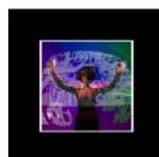
Nossos gestos, nossas telas e nossas expressões corporais nos levam a entender como nos movemos através da tecnologia e com a tecnologia. No carro alegórico - a figura feminina é o destaque. Duas robôs emblemáticas, da ficção científica do cinema e da realidade da robótica contemporânea, representam ícones das revoluções industriais: de um lado, a figura inspirada na robô Maria do filme Metrópolis, de Fritz Lang; de outro, a inspiração é o humanoíde representado em filmes como Ex Machina e por Sophia, um dos primeiros e mais completos robôs do Revolution 4.0.



As imagens de realidade aumentada são uma homenagem às mulheres que foram trabalhadoras e grandes precursoras das revoluções industriais.

Para simbolizar essa força e a coragem das mulheres, a equipe do LabArteMídia (CTR / ECA / USP) @labartemidia criou trechos coreográficos para a passista Rosana Garcia interpretar.

As imagens criam uma experiência com nossos gestos e movimentos a cada nova tecnologia e foram produzidas a partir de entrevistas com integrantes da comunidade Rosas de Ouro.



ROSETORES
PASSISTA 4.0
USP / ROSAS DE OURO
EXPERIÊNCIA
Acesso a app AR/VR
Substitua o rosto do Carnaval
Aparelho e não deixe o paraíso do carnaval
viver através do seu celular com realidade AR/VR
- Projeto de realidade aumentada
- Imagens de realidade aumentada em ambiente
interativo e 3D interactivo

REVOLUÇÃO ROSAS

experiência em vídeo 360
Carnaval 4.0 para Rosas de Ouro
por LabArteMídia

Roteirista e codiretora

Projeto desenvolvido por pesquisadores do @labartemidia

O coração artificial de um robô poderia ser abraçado pelo coração humano? O filme 360 ° Revolução Rosas, produzido pelo LabArteMídia (CTR-ECA / USP) explora a intensa realidade da comunidade Rosas de Ouro para contar sobre a transformação apoteótica gerada pelas invenções tecnológicas e magia humana durante o carnaval.

A partir de histórias de personagens que vivem a experiência carnavalesca, entramos na avenida para acompanhar como a escola encontra nas revoluções um tema para a trama de 2020.

Afinal, a grande revolução do carnaval é estarmos juntos para celebrar um show feito por muitos corações, que reverbera para milhares mais através das telecomunicações. O filme mostra a emoção representada na avenida pelas revoluções que transformam vidas, hábitos e a relação entre público, comunidade e criadores.



O BECO

360 video

produtora de elenco e performer

Beco é uma investigação que testa as possibilidades e limites do audiovisual em 360 e do programa Orad como uma experiência de imersão a partir de uma intervenção no espaço urbano. Concebida para contextualizar a polarização política e os ataques a expressões artísticas como o graffiti, a obra busca em uma sequência de 360 graus mostrar a dinâmica de apagar e pintar paredes do Beco do Batman, na Vila Madalena, enquanto personagens realizam situações cotidianas sincronizadas na cidade.

A união entre as duas tecnologias aplicadas revelou problemas resolvidos inventivamente ao longo do processo, como a dificuldade de sincronizar a interação dos personagens nos quatro quadrantes, a hibridização das imagens filmadas em estúdio e a criação do som. O projeto reuniu uma vasta e especializada equipe de artistas, técnicos e pesquisadores reunidos no LabArteMídia.



SUELEN SOARES

suelen.shea@diariom.com.br

A mídia, as tecnologias e a dança estarão juntas no curso Corpomídia, da performer e artista multimídia santa-mariense Carolina Berger. O curso ocorre hoje e amanhã, das 9h às 13h, e das 14h às 16h, no Museu de Arte de Santa Maria (Masm).

A oficina integra a programação da mostra *Múltiplos*, aberta à visitação na Sala Iberé Camargo, no Masm. Podem participar artistas, profissionais e estudantes de artes do corpo, comunicação e audiovisual. Na exposição, promovida pela MoBlanc Galeria e Acervo, também podem ser vistas obras de vídeo-performance e fotografias assinadas por Carolina.

O curso tem carga horária de 12h e, de acordo com a performer, o objetivo é que os participantes tenham maior compreensão sobre o corpo, tanto quanto entendemos de mídia. A partir desse conhecimento, unir esses dois fatores em seus processos criativos em diferentes linguagens, como a como videodança, videoclipe, performance intermídia (audiovisual ao vivo e corpo), dança performática (dança com improvisação).

– O curso fará uma revisão histórica das formas de análise do movimento nas artes, do cinema à performance com uso de biosensores, que podem ler, por exemplo, a descarga elétrica de nossos músculos, nossos batimentos cardíacos – diz.

Segundo Carolina, trata-se de um processo de autoconhecimento entre o corpo e a realidade.

Os participantes deverão levar câmeras fotográficas digitais, notebooks, smartphones, tablets e outros equipamentos pessoais de produção de imagem digital. Músicos podem levar seus instrumentos.

Conhecimento e autoexpressão do corpo

Curso será ministrado pela artista multimídia e performer Carolina Berger

DANI BOTELHO, DIVULGAÇÃO

A realização é da Avante Art Studio, MoBlanc Galeria e Acervo e Museu de Arte de Santa Maria, com apoio da Prefeitura Municipal e da Associação dos Amigos do Museu de Arte de Santa Maria (AMASM).

EXPRESSIVIDADE

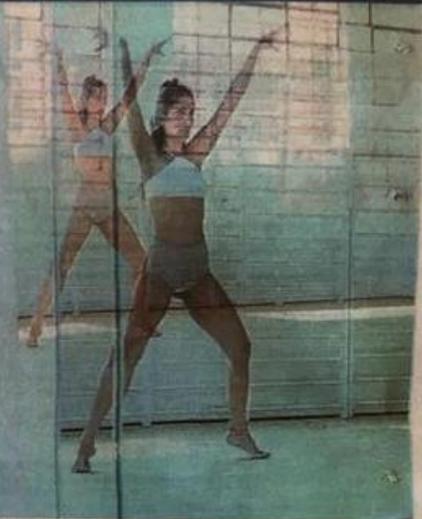
Carolina já é conhecida do cenário cultural santa-mariense, em especial, pelas produções de audiovisual, como *Herança* (2007, 25min), premiada no Concurso NUFF Global Change (Nordic Youth Film Festival), que financia projetos sobre mudanças climáticas. *Herança* também ganhou Melhor Vídeo Documentário Independente no Gramado Cine Vídeo e Melhor Documentário Nacional no Santa Maria Vídeo e Cinema.

Formada em Comunicação Social pela

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), é mestre em Documentário Cinematográfico pela Universidad del Cine, na Argentina, doutora em Performance Intermídia na ECA, pela Universidade de São Paulo (USP) e, atualmente, realiza Pós-Doutorado na Centro de Artes Cênicas, da ECA/USP, em São Paulo, onde mora atualmente.

No projeto #DigitalSELFMediaLAB, ela conduz participantes a desenvolverem performances a partir de seus mitos digitais pessoais.

– Estudo dança há muitos anos e fui atleta por toda a vida. A dança vem como expressão da presença. Em dança aprendemos que, antes de aprender a dançar, precisamos ter presença, ou seja, performer, agir com intenção e qualidade – comenta a performer.



MISTURA Neste projeto, a artista que reside atualmente em São Paulo, alia a ciência e a arte, por meio de ferramentas digitais para explorar as habilidades corporais

EXPRESSÃO CORPORAL

■ **O que** – Curso de dança-performance Corpomídia, com Carolina Berger

■ **Quando** – Hoje e amanhã, das 9h às 13h e das 14h às 16h

■ **Onde** – Museu de Arte de Santa Maria (Masm), localizado na Avenida Presidente Vargas, nº 1.400

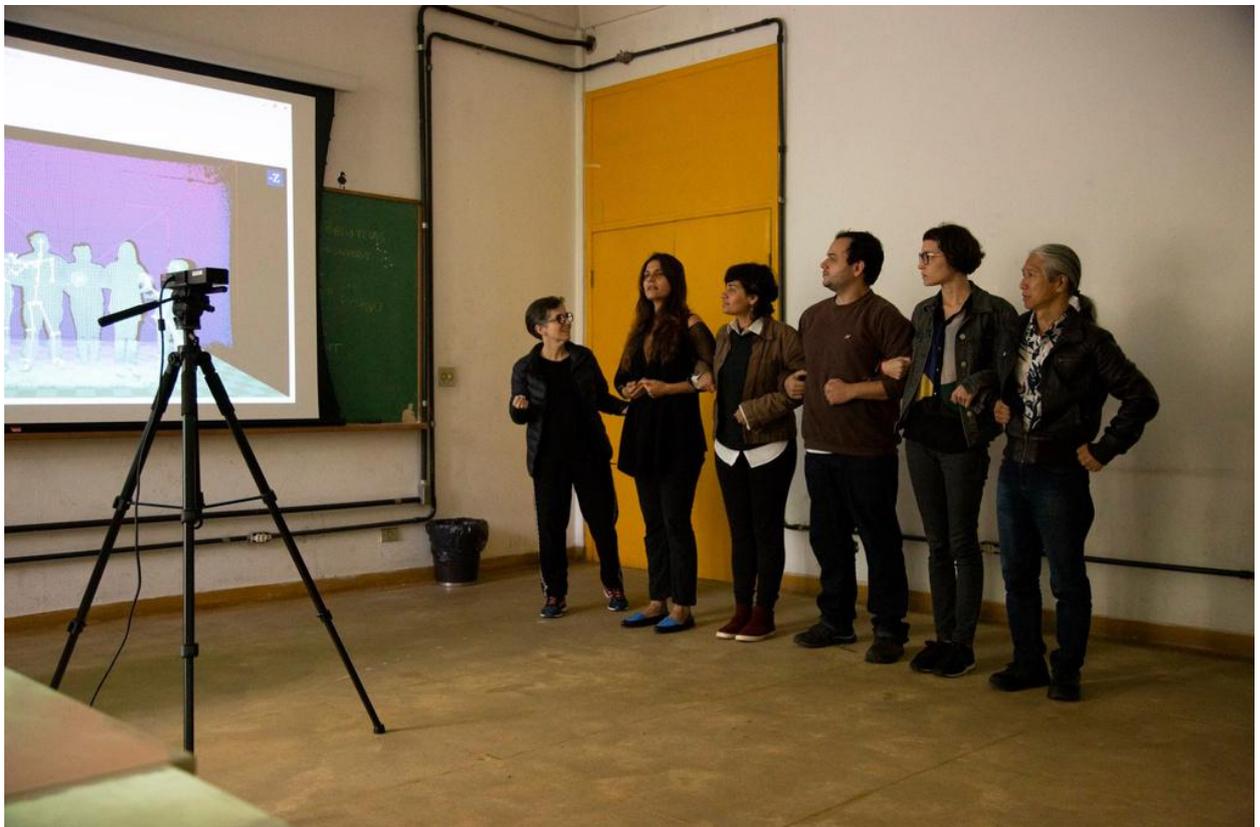
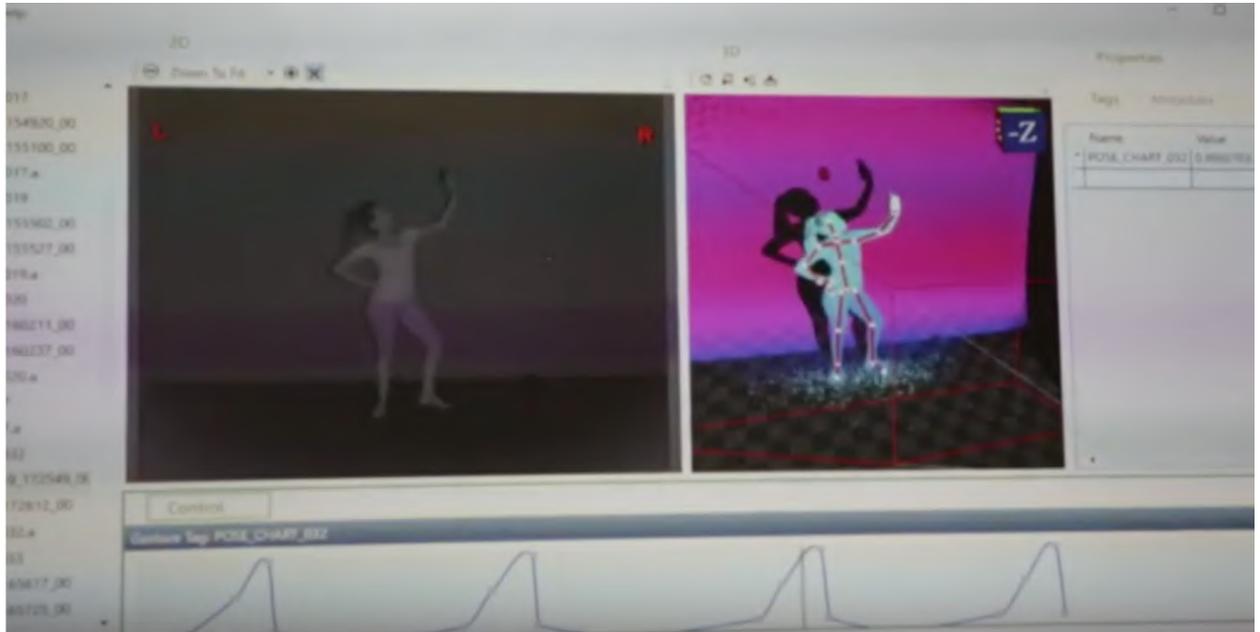
■ **Quanto** – R\$ 80 - 25 vagas disponíveis. As inscrições devem ser feitas pelo link (no face do Masm) ou na hora



WORKSHOP CORPOMÍDIA
MUSEU DE ARTE DE SANTA MARIA

WORKSHOP CORPOVETOR _ SOBRE CAPTURA VOLUMÉTRICA E PARÂMETROS DE MOVIMENTO

[HTTP://WWW2.ECA.USP.BR/REALIDADES/PT/8ENCONTRO/](http://www2.eca.usp.br/realidades/pt/8encontro/)
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=M6AQQDRJAG4](https://www.youtube.com/watch?v=M6AQQDRJAG4)





CAROLINA BERGER



@CAROLBERGERPERFORMER
@LABPRESENÇA

Video portfolio

<http://carolinaberger.com.br/biografia/>

<https://vimeo.com/carolberger>

<https://www.youtube.com/c/labpresença>

CAROLINABERGER.COM.BR

