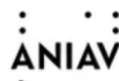


Anais / Caderno de Resumos - 2026



Encontro Internacional
de **Arte e Tecnologia**

Expo
EmMeio
#18



Anais - Caderno de Resumos - 2026

ISBN - 2238-0272

Apresentação

O **25º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#25.ART)** celebra vinte e cinco anos de investigação crítica e convergência entre arte, ciência e tecnologia. Realizado de forma simultânea no Museu Nacional da República e no Sesi Lab, em Brasília, o encontro reafirma seu compromisso com a experimentação estética e a ampliação dos horizontes culturais e científicos na América Latina e no cenário internacional.

Nesta edição histórica, o tema **GA.IA** convida a imaginar mundos possíveis diante das urgências do nosso tempo. A proposta articula o conceito sistêmico de Terra viva e autorreguladora (James Lovelock) às filosofias e cosmopolíticas tradicionais — com destaque para as provocações de Ailton Krenak sobre a urgência de adiar o fim do mundo e reconhecer a interdependência entre todos os seres —, além dos estudos de Lúcia Santaella sobre ecologias da informação e tecnocultura.

GA.IA desdobra-se como um território de reflexão onde o biológico, o artificial e o simbólico se entrelaçam. Sob essa perspectiva, o evento reúne produções e pesquisas dedicadas à inteligência artificial generativa, bioarte, realidade mista, arte algorítmica, redes distribuídas e práticas especulativas, tensionando as fronteiras entre inteligências naturais, artificiais e híbridas.

A conferência de abertura é proferida pela artista Regina Silveira. A programação reúne artigos, poéticas visuais, desempenhos e oficinas que buscam reposicionar a arte como força ativa na reinvenção do sensível e no desenho do comum.

Desejamos a todos uma excelente leitura e frutíferas trocas acadêmicas e poéticas.

Ficha Técnica e Organização

- **Coordenação Geral:** Antenor Ferreira Corrêa, Carina Ochi Flexor, Cleomar Rocha e Suzete Venturelli
- **Curadoria da Exposição EmMeio#18:** Malu Fragoso, Suzete Venturelli e Tania Fraga
- **Curadoria da Exposição On-Line:** Taina Luize Martins Ramos e Nycacia Delmonde
- **Coordenação Educativa (UnB):** Rosana de Castro

Apoios e Realização: Museu Nacional da República; Media Lab/UnB; Media Lab/BR; PPG-DAV/UnB; CAPES; CNPq; Fundação Itaú; Sesi Lab; Associação Nacional de Arte e Tecnologia (#.ART); Universidade Anhembi Morumbi; ANIAV.

<https://www.even3.com.br/25-art-encontro-internacional-de-arte-e-tecnologia-exposicao-emmeio18-689008/>



Sumário

Autor(es)	Página
Ádon Bicalho Maia Correia; Nathan Balzani de Carvalho	10
Adriano Vilela Mafra	11
Agda Carvalho; Murilo Orefice; Everaldo Pereira; Jorge Kawamura; Viviane Tavares de Moraes; Guilherme Ikeda; Guilherme Menegasso; Ana Paula Mendonça Alves	12
Alejandro Casales Navarrete	13
Alexandre G. Q. Rangel	14
Ana Cláudia Muniz Soares Valério	15
Ana Moravi	16
Ana Paula da Costa	17
Ana Paula Lourenço da Silva	18
André Gustavo Rodrigues Monteiro Amorim	19
Andreia Machado Oliveira	20
Andrés Alves Cruz Ortega	21
Andrés Alves Cruz Ortega; Ana Clara Ramos Menezes; Bianca Tereza de Carvalho Camargo; Victor Gomes Kessuane de Arruda	22
Antonio da Mata	23
Aquiles Medeiros Filgueira Burlamaqui; Laurita Ricardo de Salles	24
Ari Bonifacia; Rita Demarchi	25
Biagio D'Angelo	26
Bibiana Lauretti, Misaki Tanaka	27
Bruna Fabiana Lima Bonifácio; Diego Gomes Castilho	28
Bruna Fabiana Lima Bonifácio; Fernanda Cardoso Conrado Jacintho	29
Byron Mendes	30
Camila Reginaldo Johansen Longo	31
Carlos Felipe Luvizotto; Suzete Venturelli	32
Carlos Zardo Jr.; Suzete Venturelli	33
César Baio; Lucy HG Solomon (Cesar & Lois)	34
Christine Mello	35

Christus Nóbrega	36
Cintia Fasano Leão	37
Daniel Jesus de Souza Prazeres; Suzete Venturelli	38
Darley Cardoso	39
Denise Conceição Ferraz de Camargo	40
Diego Gomes Castilho	41
Dimitri Lomonaco; Felipe da Silva Borges	42
Douglas Dorneles Medeiros; Fernando Franco Codevilla	43
Edgar Franco (Ciberpajé)	44
Elis Marina da Silva Souza, Suzete Venturelli	45
Elvys Souza Chaves; Daniel de Souza Neves Hora	46
Fábio Gomes da Silva	47
Fabio Oliveira Nunes	48
Felipi Souza dos Santos	49
Felipi Souza dos Santos	50
Fernanda Cardoso Conrado Jacintho; Diego Gomes Castilho	51
Fernanda Carolina Armando Duarte	52
Fernanda Monteiro Sampaio Xavier; Luiz Guilherme Vergara	53
Fernando Aquino Martins	54
Fernando da Silva Barbosa; Suzete Venturelli	55
Fernando Fogliano; Daniel Seda; Francisco Ortiz de Carvalho; Daniel Boanerges; Gisele Thomaz de Aquino; Agda Carvalho; Cristiane Duarte Simões; Helena Hernández Acuaviva; Maurício Pereira da Silva; Guilherme Ikeda	56
Fernando Franco Codevilla; Juliana Kaizer Vizzoto; Vaquiria de Oliveira Navarro; Douglas Dorneles Medeiros; Darica Pereira Gomes; Luisa Franceli Assunção da Silva; Emili Cargnin Krügel; Matheus Brucker Kelling; Miguel Roggia Poitevin; Pablo Diovane Torri	57
Flaviana Lage dos Santos; Karla Cunha Pádua	58
Flavio Silva Siqueira; Valzeli Figueira Sampaio	59
Gilberto Prado	60
Giovanna Costa Gaba; Milton Terumitsu Sogabe	61
Giovanna C. A. Palatucci	62

Gláucio Zani Alves	63
Guilherme Rafael Soares	64
Gustavo Miranda; Débora Gasparetto	65
Hamilton Carraro Junior; Priscila Almeida Cunha Arantes	66
Helena Santiago Vigata	67
Helena Tavares C. P. da Silva	68
Henrique Zadoroguoij; Daniel Rana	69
Iasmim Kali Oliveira Conde	70
Iliana Hernández-García; Raúl Niño-Bernal	71
Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt; Bruno Bitencourt Lopes; Frederick Antunes Rodrigues	72
Isabela Covre Sagrillo; Andréa Catrópa da Silva	73
Isis Lopes de Oliveira; Irene de Mendonça Peixoto	74
Italo Adler	75
Jamille Rita Gomes Silva; Maria Fernanda Paro Rodrigues De Souza; Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro	76
Jaqueline Cunha	77
Jonas Esteves de Bem	78
José Lauro Nunes Marques	79
Jovani Dala Bernardina; Alexandre Siqueira de Freitas	80
Júlia Milward	81
Juliano Moraes	82
Karen Neme Mendes Caetano; Suzete Venturelli	32
Kelly Silva de Oliveira	84
Laion Arthur Oliveira Cabral; Laurita Ricardo de Salles; Hugo Alexandre Dantas do Nascimento	85
Lavínnia Seabra	86
Leandro Araújo de Souza; Adriano Claro Monteiro	87
Lemuel da Cruz Gandara	88
Léo Pimentel Souto	89
Leonardo Martins Penna; Rebeca Lenize Stumm	90

Leonardo da Silva Souza	91
Letícia Noya; Andréa Catrópa	92
Ligia Viana, Andréa Catrópa da Silva	93
Lilian Amatucci Gazoti; Gilbertto Prado	94
Lilian Cristina Monteiro França	95
Lilian do Amaral Nunes; Marcos Umpiérrez; Pablo Sedraschi; Francisco Mattos; Fabiane Cristina dos Santos	96
Luciano Tasso Filho; Karyne Berger Miertschink; Daniel de Souza Neves Hora	97
Luisa A. Paraguai Donati	98
Lynn Carone; Morgana Taro	99
Malu Hatoum; Adriana Moreno; Filipe Britto	100
Manuel Ferrer Hernández; Alena Mesarosova	101
Marcus Vinicius Diniz de Lima; Rafael de Almeida Tavares Borges	102
Maria Clara Marins Rampinelli, David Ruiz Torres	103
Maria Luiza P. G. Fragoso	104
Maria Luiza dos Santos Fonseca; Rebeca Lenize Stumm	105
Mariana de Araújo Reis Lima;, Paula Guerra	106
Matheus Montanari	107
Matheus Moreno dos Santos Camargo; Cristiano Severo Figueiró	108
Mauro Luciano Souza de Araujo	109
Maximilian Medeiros Rodrigues	110
Miguel Alonso	110
Milton Terumitsu Sogabe (UAM), Fernando Luiz Fogliano (UNESP), Hermes Renato Hildebrand (Unicamp) , Adriano Vilela Mafra (UAM) , Gilson da Silva Domingues (LITS-UFRJ), Guilherme Ikeda (IMT).	112
Monica Rizzolli	113
Monica Tavares; Juliana Henno; Chi-Nan Pai; Josué Stefanelli	114
Natacha de Souza; David Ruiz Torres	115
Nathalia Silveira Rech	116
Neide Aparecida Marinho	117

Nelson Caramico	118
Newton Scheufler	119
Os vagas: Aline Cibeles; Danna Lua Irigaray; Elisa Freitas; Júlia Milward; Karina Dias; Levi Orthof; Marcia Regina; Mariana Siqueira; Raísa Curty; Thalita Perfeito; Thays Ukan	120
Pablo Gobira; Eduardo Séllos	121
Pablo Gobira; Emanuelle de Oliveira Silva	122
Pablo Gobira; Gabriela Lima Festivo Vieira	123
Pablo Gobira; Larissa Campello	124
Pablo Gobira; Vinicius Rafael Viana; Hillary Miranda Mascena	125
Pablo Gobira; Priscila Rezende Portugal	165
Pablo Gobira; Ana Raquel Almeida França; Thais Dorea	127
Pablo Gobira; Vinícius Viana	128
Patrícia Chanely Silva Ricarte	129
Paulo Carlos Pires da Costa Durão; Priscila Almeida Cunha Arantes	130
Paulo Henrique Oliveira (UFES), Sandra Regina Bastos (UFES), Daniel Hora (UFES)	131
Pierre Souza Fonseca; Rodrigo de Oliveira Rodrigues	121
Priscila Arantes	133
Priscila Bosquê	134
Rachel Zuanon; Geraldo Lima; Claudia Regina Martins; Barbara Faria; Rafaela Repasch; Lucia Esteves	135
Raphael Silva Ferreira; Fernanda de Paula Carvalho	136
Renato Alves de Melo; Márcio Rubens Sousa Santos	176
Rogério Barbosa da Silva; Francisco Marinho	138
Rosângela Kelling Filipetto; Rebeca Lenize Stumm	139
Sandro Daniel Pavão Custódio; Andréa Catrópa	140
Sergio Augusto Medeiros	141
Sérgio Silva Costa Júnior	121
Sidney Tamai; Fernanda Catelani Branquinho; Dennis Marcio de Oliveira Gomes; Matheus Sinto Novaes; Lia Soares de Figueiredo; Inaê Soares de Figueiredo	143

Sidney Tamai; Lia Soares de Figueiredo; Inaê Soares de Figueiredo; Dennis Marcio de Oliveira Gomes; Fernanda Catelani Branquinho; Matheus Sinto Novaes; Gabriel Barati dos Santos	144
Silvia Laurentiz	145
Silvia Regina Guadagnini; Hermes Renato Hildebrand	146
Tania Fraga; Gabriela Tavares de Lanna Lage; Maria Izabel Marques do Valle	147
Tatiana dos Santos Duarte	148
Thaís Sauer Recco Martins Costa, Milton Sogabe	149
Tatiana Giovannone Travisani	150
Thiago Amorim Nogueira Melo	151
Thiago Heinemann Rodeghiero	152
Thiago Stefanin, Ricardo Cezario, Dorival Campos Rossi	153
Tiago Lima	154
Victor Hugo Soares Valentim	155
Vinicius Hartmann Ferreira; Regina de Oliveira Heidrich	165
Vinicius Hartmann Ferreira; Regina de Oliveira Heidrich	157
Vitor Bárbara Vedovato	158
Violet Vitória de Castro Pereira	159
Yasmin Brilhante, Rebeca Lenize Stumm	160

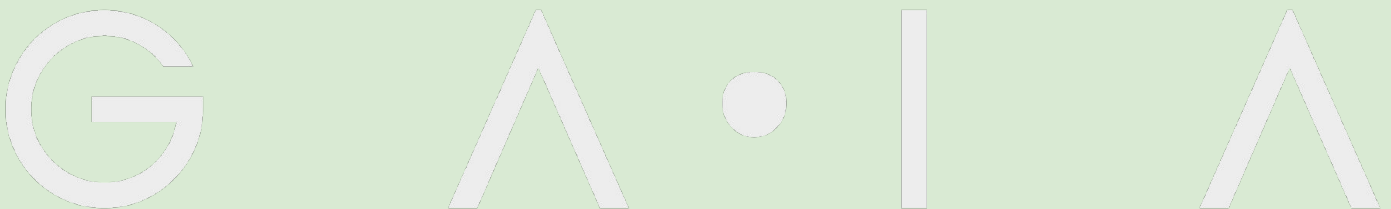
Ádon Bicalho Maia Correia (UnB)
Nathan Balzani de Carvalho (UnB)

Necromancia digital e ecologias da morte: paralelos entre a fotografia mortuária e a inteligência artificial dos deadbots

Resumo

O avanço das inteligências artificiais generativas impulsionou o fenômeno da "necromancia digital" através da criação de griefbots ou deadbots: sistemas conversacionais e simulações sintéticas programadas para emular a personalidade de indivíduos falecidos. Alinhado ao tema GA.IA, especificamente ao eixo de ecologias de dados, este trabalho investiga as implicações éticas e epistêmicas dessa prática diante do direito ao luto e à privacidade dos mortos. O objetivo central é estabelecer um paralelo analítico, ancorado na arqueologia das mídias, entre a hiperaceleração algorítmica contemporânea e as práticas de fotografia mortuária e de espíritos do século XIX, período repleto de crenças místicas em torno do recém inventado dispositivo fotográfico. A metodologia baseia-se em uma revisão crítico-bibliográfica combinada à análise comparativa de procedimentos estéticos históricos e contemporâneos e seus respectivos regimes de visibilidade. A relevância da pesquisa reside em demonstrar que, enquanto a fotografia fotoquímica se ancorava no lastro material e indiciário para mediar o luto, a necromancia algorítmica rompe esse pacto ontológico. Conclui-se que a tecnologia, ao substituir o traço material por fantasmagorias de uma não realidade, deixa de ser uma mera ferramenta de representação. Ela passa a atuar como uma agente autônoma em uma complexa ecologia de dados, convertendo a memória em um produto hiper-real artificialmente fabricado, violando não apenas o direito à imagem, mas o próprio direito ao luto e à finitude.

Palavras-chave: Necromancia digital; Inteligência artificial; Arqueologia das mídias; Fotografia mortuária; Luto.



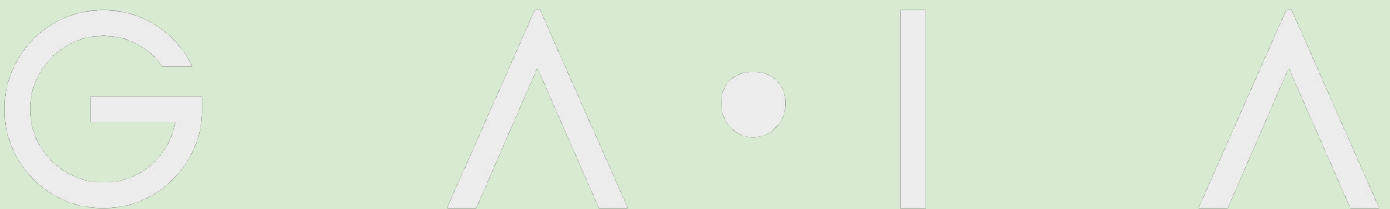
Adriano Vilela Mafra (UAM)

Design às Ars – Projéticas e Poéticas em Formas Magnéticas

Resumo

Tanto nas artes e quanto nas filosofias, a imaterialidade pode remeter a questões intangíveis e espirituais, à leveza, ao inefável e ao desconhecido. Partindo de tal desafio, é proposto a elaboração de formas e objetos em diálogo com a arte cinética, apresentando o equilíbrio entre a matéria e as energias, em composições tridimensionais contendo campos magnéticos de ímãs permanentes. Assim, por meio da construção e experimentação, que envolvem a investigação científica e a dimensão poética e conceitual da arte, esta investigação propõe e inclui a invisibilidade e as energias presentes no espaço, para refletirmos sobre as potências da ressignificação nas artes e a pluriaplicabilidade em projetos de design. Com tais intersecções entre as artes, as filosofias e o design, se evidenciam e emergem as propriedades de cada área que favorece a cultura da descoberta e a sensibilidade a fenômenos desconhecidos e, conseqüentemente, à possibilidade de invenções. Perante o método projetual do design, são analisadas, desenvolvidas e aplicadas as propriedades de campos magnéticos, energias e formas tridimensionais que não se vê diretamente, que não se percebe sensorialmente, mas que se tornam perceptíveis quando desperto pela arte, pela ciência ou pela filosofia.

Palavras-chave: Campos Magnéticos, Arte Cinética, Arte/Filosofia/Design.



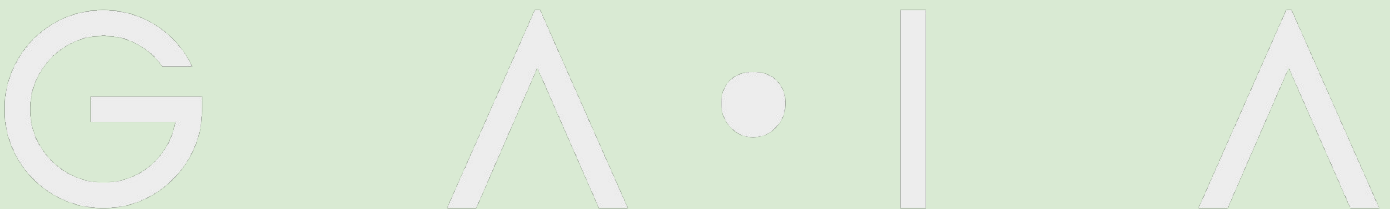
Agda Carvalho (IMT); Murilo Orefice (IMT); Everaldo Pereir (IMT)a; Jorge Kawamura (IMT); Viviane Tavares de Moraes (IMT); Guilherme Ikeda (IMT); Guilherme Menegasso (IMT); Ana Paula Mendonça Alves (IMT)

Entre Sistemas Naturais e Artificiais: Processos Adaptativos e responsivos em Biomimetic + P.U.L.S.A.R

Resumo:

O projeto Biomimetic + P.U.L.S.A.R. investiga como estratégias adaptativas observadas na natureza podem contribuir para o desenvolvimento de sistemas responsivos aplicados à arte, ao design e à tecnologia. Desenvolvido por uma equipe interdisciplinar que reúne pesquisadores das áreas de arte, design, moda e engenharia, o projeto toma como referência os mecanismos de proteção e memória da Mimosa pudica e a organização distribuída das redes miceliais dos fungos para explorar processos de percepção, adaptação e autorregulação. A pesquisa adota a biomimética como metodologia de investigação, traduzindo princípios naturais em um wearable responsivo capaz de detectar aproximações e responder por meio de movimentos cinéticos e alterações luminosas. O dispositivo também pode ser apresentado como uma peça escultórica interativa, evidenciando a continuidade entre corpo, objeto e ambiente. O projeto busca compreender seus modos de organização e aprendizagem, propondo interfaces sensíveis que estabelecem relações dinâmicas entre sistemas naturais e artificiais, e discute como processos biológicos podem inspirar tecnologias capazes de ampliar a interação entre pessoas, espaço e arte, contribuindo para o desenvolvimento de dispositivos que incorporam comportamentos adaptativos, responsivos e relacionais como parte de sua própria linguagem estética e tecnológica.

Palavras-chave: biomimética; wearable; sistemas responsivos; arte e tecnologia; inteligência material, escultura cinética e luminosa.



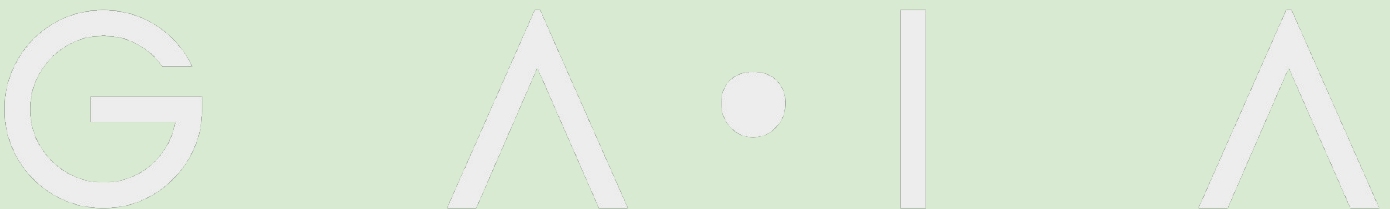
Alejandro Casales Navarrete (Artista)

O Artifício da Imersão na GA.IA: Evolução Histórica, Limitações e Perspectivas Contemporâneas

Resumo:

Sob a perspectiva de Oliver Grau, aborda-se o artifício da imersão nas artes e, por outro lado, suas limitações e efeitos adversos, como o tempo de adaptação dos sentidos e a ocorrência de tonturas. Nesse contexto, são formuladas duas questões centrais: quais foram as transformações do artifício imersivo no contexto brasileiro da GA.IA? Quais foram seus benefícios e quais são suas limitações? O objetivo deste estudo é realizar uma revisão histórica e contemporânea do artifício, a fim de compreender sua evolução, limitações e permanência. A metodologia adotada consiste em uma abordagem artístico-experimental, com avaliações qualitativas e quantitativas, sustentada por uma rigorosa perspectiva interdisciplinar. Os resultados demonstram que a transformação da imagem estática para a realidade virtual possibilitou a criação de espaços imersivos, interativos e multissensoriais, capazes de simular ambientes vivos e favorecer a construção de pensamentos híbridos. Essas tecnologias não apenas facilitam a modificação dinâmica de imagens e cenários, mas também possibilitam a comunicação e a telepresença em tempo real. Seu crescente valor artístico, científico e comercial exige mecanismos de proteção por meio de certificações de propriedade intelectual e industrial. No contexto internacional, segundo a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), a Ásia lidera o registro de tecnologias imersivas, seguida pela América do Norte e pela Europa, enquanto a América Latina mantém uma participação limitada. Portanto, o desenvolvimento dessas tecnologias representa uma oportunidade estratégica para impulsionar a inovação, democratizar o acesso tecnológico e fortalecer a colaboração regional em torno da arte ambiental e da GA.IA.

Palavras-chave: imersão; artifício; certificação; inovação; acesso tecnológico.



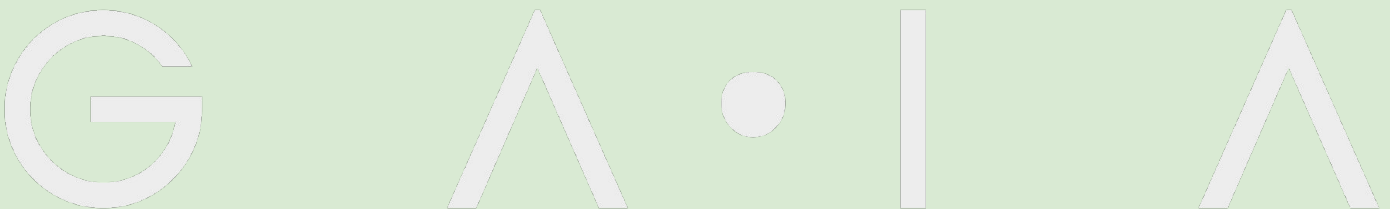
Alexandre G. Q. Rangel (UnB)

Mergulho no Espaço Latente: um novo momento histórico de criação de software para práticas artísticas em campo e no estúdio de arte computacional

Resumo

Este artigo situa e documenta um novo momento histórico em arte e tecnologia: pela primeira vez em escala acessível, artistas podem criar seus próprios software para sustentar práticas artísticas em campo e no estúdio de arte computacional, sem depender exclusivamente de ferramentas comerciais ou de equipes técnicas externas. O contexto é a convergência entre IA generativa de imagens, espaço latente e IA de código, que comprime ciclos de desenvolvimento de meses para horas. Os objetivos são narrar a trajetória do autor em oito movimentos criativos, desde o Disco Diffusion até Sonhos de Gaia, e analisar como a necessidade de curadoria, montagem e imprevisibilidade controlada levou à autoria de dispositivos e programas de estúdio. A metodologia combina prática artística experimental, geração massiva de imagens (mais de cinquenta mil) e desenvolvimento iterativo de software assistido por IA, com aproximadamente quatrocentas iterações no projeto Sonhos de Gaia. Os resultados alcançados incluem séries de videoarte, dispositivos de seleção generativa, metaobras e softwares customizados que funcionam simultaneamente como instrumento e obra. A relevância desta pesquisa reside em demonstrar que o software deixa de ser apenas infraestrutura técnica e passa a ser matéria construtiva da prática artística contemporânea, redefinindo autoria, agência e o papel do artista computacional.

Palavras-chave: Inteligência artificial, desenvolvimento software, software art, vibe coding.



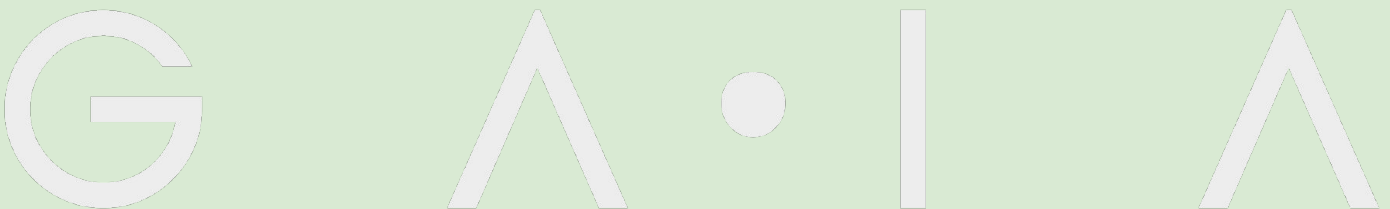
Ana Cláudia Muniz Soares Valério (CEFET-MG)

A fotografia como artefato decolonial: entre cosmologias indígenas e regimes ocidentais de representação

Resumo

Esta pesquisa insere-se no campo dos estudos sobre fotografia, museologia decolonial e arte contemporânea e analisa a trajetória de Claudia Andujar e a reformulação da Galeria Claudia Andujar | Maxita Yano, no Instituto Inhotim. O objetivo é propor a compreensão da fotografia como um artefato decolonial, investigando como determinadas práticas fotográficas tensionam regimes de representação e ampliam espaços de autorrepresentação indígena. A pesquisa fundamenta-se no diálogo entre o pensamento indígena contemporâneo, especialmente nas contribuições de Davi Kopenawa, Ailton Krenak e Trudruá Dorrico; os estudos da fotografia, representados por Boris Kossoy e Vilém Flusser; as discussões de Els Lagrou sobre concepções indígenas de artefato; o pensamento decolonial latino-americano, com destaque para Nelson Maldonado-Torres; e as contribuições de Marília Xavier Cury para a museologia decolonial. Metodologicamente, a pesquisa articula revisão bibliográfica, análise documental dos textos curatoriais e observação de campo na Galeria Maxita Yano. Os resultados indicam que determinadas práticas fotográficas ultrapassam sua função documental para constituir artefatos decoloniais, deslocando regimes coloniais de representação e ampliando processos de autorrepresentação indígena, compartilhamento de autoridade e circulação de epistemologias historicamente marginalizadas. A partir desse percurso, propõe-se o conceito de artefato decolonial como uma chave de leitura para compreender determinadas práticas fotográficas comprometidas com outras formas de representar, conhecer e habitar o mundo.

Palavras-chave: Fotografia; Artefato decolonial; Museologia decolonial; Cosmologias indígenas; Galeria Maxita Yano.



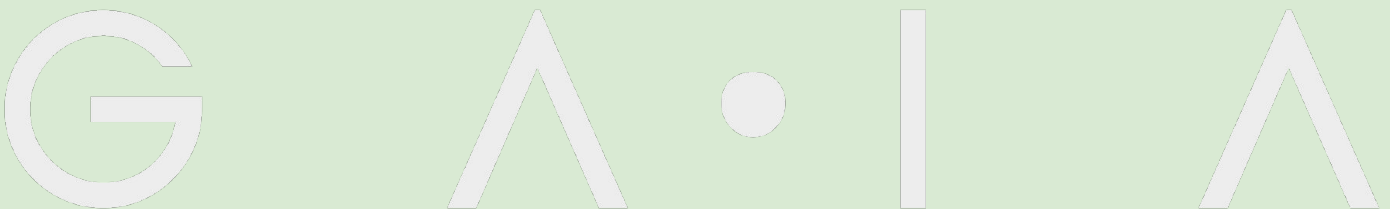
Ana Moravi (UnB)

Por quem choram as máquinas? Paisagens emocionais em tecnopoéticas sonoras

Resumo:

As máquinas não choram. É a partir dessa impossibilidade que a pesquisa *Por quem choram as máquinas? Paisagens emocionais em tecnopoéticas sonoras* investiga as relações entre emoção, som, corpo e tecnologia no campo da arte contemporânea. A tese parte da lágrima, da cicatriz e da figura da carpideira para pensar dispositivos sonoros capazes de convocar presenças, ausências e escutas. A emoção é compreendida não como interioridade individual, mas como campo metaestável, formado entre corpos, materialidades, ecologias e escutas. A metodologia articula escrita ensaística, investigação teórica, prática artística e experimentação técnica, tendo como eixo a criação de instalações sonoras/objetos computacionais intituladas *Carpideiras: máquinas de vendas de lágrimas* compostas por água, sal, terra, sementes, metal, voz e som. Esses objetos não simulam emoções humanas, mas tensionam a promessa de uma sensibilidade maquínica, interrogando o que resta da emoção quando ela é mediada por circuitos, sensores e mecanismos e de que forma essa mediação técnica contribui para a emergência emocional. Como resultado, a pesquisa propõe pensar as tecnopoéticas sonoras, nas quais o som aparece como cicatriz: inscrição do tempo, vestígio de uma ferida e forma sensível de escuta diante daquilo que não cessa de desaparecer.

Palavras-chave: tecnopoéticas sonoras; paisagens emocionais; arte e tecnologia; máquinas; escuta.



Ana Paula da Costa (CEFET-MG)

Ferro batido batuque — uma visada sobre esta batucada

Resumo

No contexto de GA.IA sabe-se da dependência da tecnologia em relação à atividade mineradora para produção de microprocessadores. O virtual necessita do aparato material e natural para existir. A obra de arte que apresentamos traz no título três palavras que se desdobram em diversos significados, aludindo a paisagens, questões históricas e econômicas. A palavra *ferro* se referencia ao passado e ao presente da atividade mineradora; também, uma possível referência aos ferros, sejam da cadeia e/ou senzala, que prendiam e torturavam escravos; pode-se pensar na atividade do ferreiro produzindo tanto os ferros destinados à repressão física dos trabalhadores compulsórios quanto à produção dos ornamentos, utensílios utilizados em Vila Rica/Ouro Preto, e, finalmente, nas prensas de ferro e o trabalho tipográfico que produzem o *batuque* da impressão no papel. *ferro*, representando a atividade de extração mineral, liga o poema à economia de Ouro Preto, de Minas Gerais e do mundo capitalista, que se desenvolve extraindo, além dele, muitos outros minerais, causando inúmeros impactos ambientais e sociais. *ferro batido batuque* se propõe a debruçar-se sobre a integração do poema-objeto tridimensional de Guilherme Mansur com a geografia de Ouro Preto e sua representatividade. Nosso intento é responder às seguintes questões: a obra ressignifica o modo de ler um poema? Com se dá sua integração com as pessoas e com a natureza? Pretende-se com este estudo, por meio de análises comparativas e decolonialistas verificar se o poeta *barrocobeat* realmente cria novas experiências de leitura, se ocupando espaços públicos ele é capaz de criar insurgências.

Palavras-chave: poema-escultura, mineração, escravidão, tipografia, Guilherme Mansur.



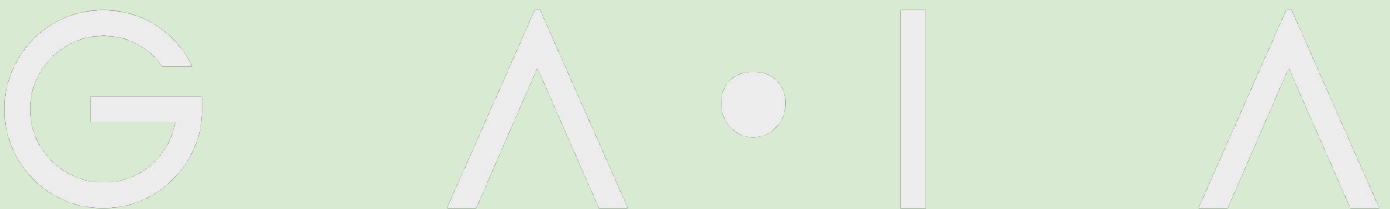
Ana Paula Lourenço da Silva (UFRJ)

Da Ciborgue à Simpoiese: Refigurando o Corpo como Emaranhado Material-Semiótico

Resumo:

Esta apresentação aborda as transformações na teoria de Donna Haraway (1985, 1989, 2004, 2009, 2016, 2023), analisando o deslocamento da figura da “ciborgue” em direção ao paradigma simbiogenético e à proposta da simpoiese. O objetivo é propor uma revisualização do corpo humano como organismo híbrido, superando o excepcionalismo humano através da compreensão harawayana de que corpos são “emaranhados material-semióticos” (2016). A metodologia adotada consiste na revisão dos artigos e livros de Haraway, identificando as mudanças das figuras que ela utiliza como úteis na tarefa de disputar as narrativas em torno da tecnologia em prol da manutenção das condições de habitabilidade da Terra, presente desde o Manifesto Ciborgue (1985) até Ficar com o Problema (2016), último livro. Almejamos, ao final, traçar e identificar a reconfiguração do corpo na obra harawayana como “emaranhado material-semiótico”, identificando as implicações estéticas desta proposição. Baseando-se no “método FC”, discute-se a transição do corpo que deixa de ser autopoietico para ser simpoiético. Esta mudança vincula-se às teorias de Gaia de Lynn Margulis e James Lovelock, que conectaram a teoria de sistemas (Lovelock) à forma como as bactérias constroem ambientes terrestres (Margulis), configurando o que se denomina “planeta simbiótico”. Assim, o corpo é compreendido como um nó gerativo de significados em constante intra-ação, onde as fronteiras se materializam na interação social e técnica. A relevância deste trabalho reside em reconhecer a inseparabilidade entre o material e o semiótico, tratando o corpo como um projeto de contornos e bordas permeáveis em constante devir com o ambiente técnico-biológico.

Palavras-chave: Simbiose; Simpoiese; Emaranhados Material-Semióticos; Donna Haraway; Planeta Simbiótico.



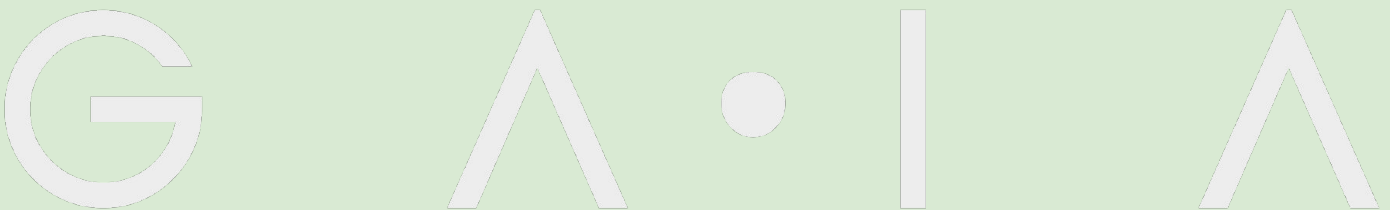
André Gustavo Rodrigues Monteiro Amorim (UAM)

Abordagens do Design Industrial Aplicadas ao Estudo de Marcas. O design de Marcas a partir de Lobach

Resumo:

Este artigo propõe um estudo do design de marcas fundamentado na teoria do design industrial de Bernd Löbach, com o objetivo de sistematizar processos criativos. Busca-se desenvolver uma análise de marcas baseada nos princípios projetuais sistematizados por Löbach, incorporando as dimensões funcional, estética e simbólica do produto e sua transposição para o branding. Essas dimensões são compreendidas, respectivamente, como a aplicação e o uso da marca, sua configuração visual e expressão formal, e a construção de significados e valores, visando qualificar e estruturar o processo criativo no contexto da arte e tecnologia. A proposta do artigo contempla a realização de uma revisão bibliográfica sistemática, a análise crítica de práticas contemporâneas no design de marcas e o exame comparativo de metodologias existentes no campo do branding. A partir desse levantamento, propõe-se a adaptação das etapas de análise, geração de alternativas e avaliação, conforme estruturadas por Bernd Löbach, ao contexto específico do desenvolvimento de identidades de marca. Embora sua metodologia tenha sido desenvolvida originalmente para a configuração de produtos industriais, os fundamentos apresentados pelo autor permitem uma ampliação de sua aplicação para outros sistemas projetuais, incluindo as identidades visuais corporativas. Essa adaptação parte do entendimento de que a marca, assim como o produto industrial, é resultado de um processo de design orientado à satisfação de necessidades humanas e à mediação das relações entre indivíduos, organizações e sociedade. A metodologia será aplicada em estudos de caso, possibilitando a verificação de sua aplicabilidade, bem como a análise de sua eficácia na organização do processo criativo. Como resultado, propõe-se uma metodologia estruturada para o design de marcas, organizada em etapas que integram análise, experimentação e decisão. Este estudo propõe exclusivamente a análise de marcas com base na teoria de Bernd Löbach, considerando suas contribuições para a compreensão das funções.

Palavras-chave: Design arte e tecnologia. Design de marcas. Processo criativo. Design industrial. Arte e tecnologia. Metodologia projetual.



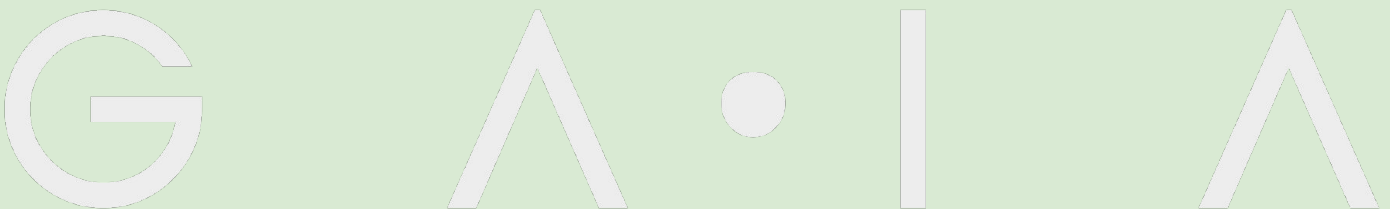
Andreia Machado Oliveira (UFSM)

10 anos do Projeto DNA Afetivo com comunidades Kaingang

Resumo:

Este trabalho apresenta os 10 anos do projeto DNA Afetivo Kamê Kanhru, desenvolvido pelo LabInter da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) em colaboração com as comunidades indígenas Kaingang, como uma prática de arte sociocultural, articulando ensino, pesquisa e extensão. Inserido na valorização dos saberes ancestrais e no protagonismo indígena na arte contemporânea, o projeto busca estabelecer processos de criação compartilhada integrando arte, tecnologia e educação, respeitando especificidades culturais e fortalecendo vínculos entre universidade e comunidade. O objetivo por trás deste projeto é construir ações artísticas em colaboração a fim de difundir a cultura Kaingang por meio de jogos digitais e impressos, livros, cartilhas, e-books e produções audiovisuais, promovendo simbiose cultural e participação ativa comunitária. A base metodológica se fundamenta na arte colaborativa e socialmente engajada, priorizando escuta, diálogo e construção coletiva. As atividades acontecem, desde 2016, via oficinas e encontros nas aldeias, absorvendo narrativas, grafismos e cosmologias. Com isso, os resultados evidenciam materiais artísticos e pedagógicos coletivos que fortalecem cosmologias Kaingang e a circulação desses saberes em ambientes acadêmicos e locais. A relevância reside em demonstrar que engajamento comunitário e colaboração contínua são centrais para práticas artísticas socialmente comprometidas, promovendo inserção cultural, inovação tecnológica e transformação social baseadas no respeito aos conhecimentos tradicionais.

Palavras-chave: Arte, Tecnologias, Colaboração, Cosmologia Kaingang, Projeto DNA, Afetivo.



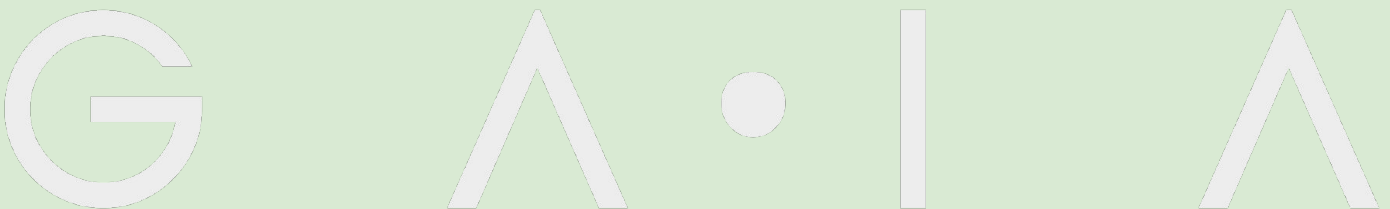
Andrés Alves Cruz Ortega (UAM)

Design de Serviços para Adictos: Estratégias de Redução de Danos para Tabagismo, Cannabis, Mídias Sociais e Jogos Digitais.

Resumo

O estudo investiga o papel do Design de Serviços na otimização de estratégias de Redução de Danos (RD) para adicções químicas e comportamentais, como o vício em mídias sociais e jogos digitais. Apesar da relevância da RD, os serviços de saúde pública frequentemente enfrentam barreiras de engajamento dos usuários e a persistência de estigmas sociais. No contexto do tema GA.IA, a pesquisa analisa como o "artifício" do design, historicamente utilizado de forma manipulativa para induzir dependência em produtos de fumo, pode ser subvertido para promover autonomia e bem-estar. O objetivo é desenvolver um framework original que integre a descentralização de redes, UX e a gamificação ética voltada para a saúde pública. A metodologia fundamenta-se no Design Science Research (DSR) e na engenharia reversa da plataforma Fumincasa, aplicando as fases de Design Thinking do NN/Group (Entender, Explorar e Materializar) e Teorias baseadas no Octalysis Framework para decodificar fórmulas projetuais de engajamento. A partir do levantamento de experiências de campo e do mapeamento de jornadas de usuários, o estudo propõe o desenvolvimento e a prototipagem de um framework original e contextualizado à realidade do uso de maconha e da saúde pública no Brasil.

Palavras-chave: Design de Serviços, Redução de Danos; Gameficação Ética; Design Science Research; Adicção.



Andrés Alves Cruz Ortega (UAM); Ana Clara Ramos Menezes (UFRRJ); Bianca Tereza de Carvalho Camargo (UFRRJ); Victor Gomes Kessuane de Arruda (UFABC)

Transparência No Uso: Piteiras de Vidro como Alternativa Estratégica na Redução de Danos e Impacto Ambiental.

Resumo:

O Brasil possui uma expressiva população de fumantes de tabaco e outras ervas, contexto no qual o mercado de anteparos de fumo cresce sem a devida transparência quanto à real eficácia e aos impactos à saúde e ao meio ambiente. Este estudo objetiva desmistificar o uso desses dispositivos, promovendo a conscientização sobre seus efeitos biológicos e ambientais. A metodologia subdivide-se em quatro etapas: revisão bibliográfica sobre filtros de acetato de celulose e piteiras de vidro; estudo termomecânico em laboratório para aferir a variação de temperatura da fumaça até a garganta do usuário; análise bioquímica dos resíduos retidos nos anteparos e seu potencial poluidor; e pesquisa de experiência do usuário (UX) via formulário eletrônico, avaliando a percepção dos fumantes sobre redução de danos e descarte de resíduos. Como resultados esperados, busca-se elaborar uma matriz comparativa entre os anteparos, evidenciando seus impactos reais na saúde humana e na poluição ambiental decorrente do descarte correto e incorreto. A relevância da pesquisa reside na escassez de literatura sobre a temática no país, destacando-se como o primeiro estudo nacional focado na investigação científica e experimental de piteiras de vidro.

Palavras-chave: Design de Redução de Danos; Piteiras de Vidro; Filtros de Cigarro; Impacto Ambiental; Saúde Pública.



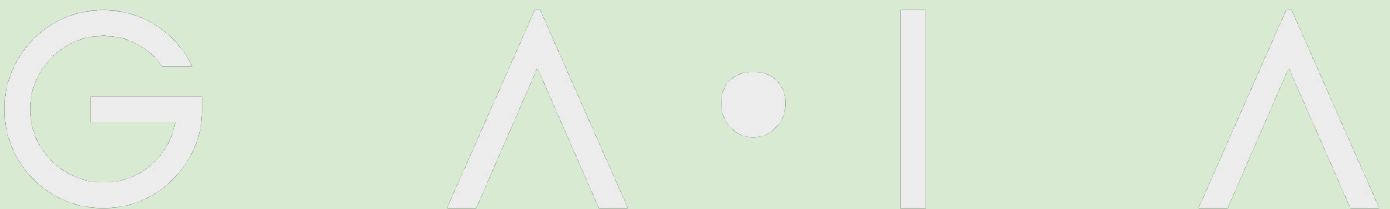
Antonio da Mata (UnB)

Escritura Tentacular: Ensaio sobre a Possibilidade da Escrita no Antropoceno

Resumo:

Esta apresentação propõe uma reflexão sobre as possibilidades da escrita na era do Antropoceno, compreendido como um momento de crise ecológica, tecnológica e epistemológica que desloca a centralidade do humano na produção do conhecimento e da cultura. Partindo da noção de Alexandre Nodari (2024) da “crise do grande relator” e do conceito de simpoiese (“fazer com-”) de Donna Haraway (2023), investiga-se a escrita como uma prática distribuída, relacional e mais-que-humana, constituída por múltiplas agências, entre elas máquinas, ecossistemas e infraestruturas técnicas. Metodologicamente, o trabalho articula teoria literária, ecocrítica e estudos sobre tecnologia, estabelecendo um diálogo crítico com autores como Kate Crawford (2021) para evidenciar o caráter ambivalente dessas novas ecologias textuais. Se, por um lado, a descentralização da autoria abre espaço para formas de criação capazes de resistir ao antropocentrismo e de imaginar práticas de coexistência entre humanos e não humanos, por outro, tais processos permanecem atravessados pelas dinâmicas de captura, extração e controle do capitalismo contemporâneo. Como resultado, propõe-se a noção de “escritura tentacular” como uma prática estética e política de “escrever com-”, capaz de reconfigurar a literatura como espaço de coprodução entre diferentes formas de inteligência e de contribuir para uma imaginação ecológica orientada pela interdependência, e não pela soberania do sujeito humano.

Palavras-chave: Antropoceno; Ecopoética; Donna Haraway; Alexandre Nodari



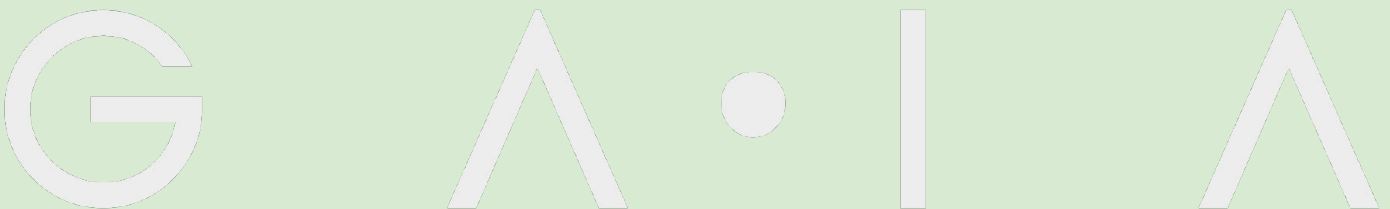
Aquiles Medeiros Filgueira Burlamaqui (UFRN), Laurita Ricardo de Salles (UFRN), Laurita Ricardo de Salles (UFRN)

Árvore Participativa

Resumo:

O artigo aborda a criação da obra artística em arte e tecnologia no contexto de investigação e projeto de extensão em Natal, RN, no Nordeste brasileiro e evolução do Projeto metaverso (<https://10dimensoes.com/metaverso5/>), surgindo a partir de uma árvore participativa virtual no ambiente externo dessa obra. Envolve a criação de um trabalho artístico que atua em dois espaços, um virtual e outro no ambiente real através de um objeto interativo. A interação entre os espaços virtual e físico se dá como Digital Twins - gêmeos digitais. Em ambos os espaços trata-se de uma espécie de escultura viva, dialogando com a noção de GA.IA, onde o planeta é agente, força ativa e relacional que molda e é moldada pela presença humana. Em um primeiro momento está sendo implementada a obra Cactus xique-xique participativo enquanto versão experimental com aspectos parciais participativos da obra que já está com a parte de programação e hardware já testada, iluminação de leds e proposta de participação sonora; a modelagem 3d está em fase final de elaboração para impressão na sequência. Trata-se de um projeto prático-reflexivo interdisciplinar, adotando uma metodologia voltada para projetos e a Etnometodologia (COULON, 1995) com vistas a um fim concreto. Envolve questões como dupla presença, “interatores” atuantes, interface relacionada à poética, a complexidade da noção de lugar na obra e o instante como situs, a partir da reflexão de vários autores, dando continuidade à exploração do caráter poético das obras enraizadas no Nordeste reforçando a produção da Arte e tecnologia nessa região do Brasil.

Palavras-chave: Arte e tecnologia; Interatividade; Gêmeos digitais; Inovação



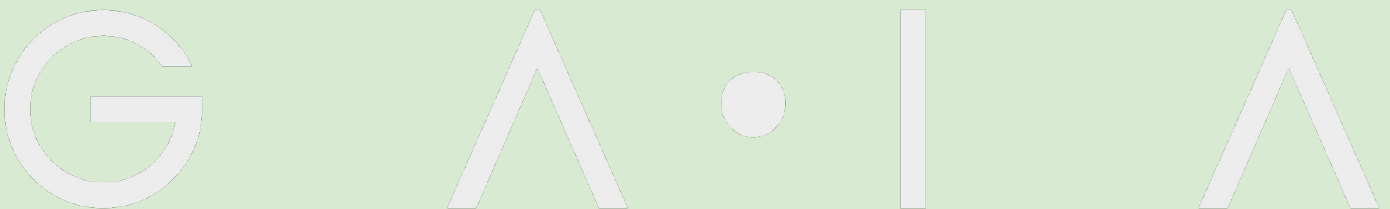
Ari Bonifacia (IFSP/Cubatão), Rita Demarchi (IFSP/Cubatão)

Grafias éticas a partir do instante de contato: experiências não mediadas e ecopoiéticas

Resumo:

A arte no século XXI parece almejar o tema em detrimento do contato entre sentido e forma. O não imediatismo da compreensão do sentido proposto pelo artista secundariza o objeto e sobretudo a ética que adviria daquele encontro. Esparsamente, projetos têm surgido para propor um encontro informe, ou seja, entre a crueza do visível e os sentidos moralizados do observador. Propus um duo de séries, “Brutalismo processual” e “Estudos em cor”, ancorado na tensão entre matérias - ácido, chapa de alumínio, madeira de reflorestamento, estromatólito de 10.000 anos e suportes vegetais. O processo, majoritariamente, foi de monotipia, e em dois casos, óleo sobre papel. Objetivei tensionar a ética do suportável e experimentar a natureza como matriz de arte. As observações, por categorização analítica de incidência, foram (i) “é inapreensível”, (ii) “me faz mal”, (iii) “como você conseguiu lidar com óleo e papel vegetal?”, (iv) “lembra coágulos de sangue”, (v) “parece que é experimental demais usar um fóssil”. A relevância da obra se dá após análise do resultado: a ética do possível foi tensionada ao ponto de que a próxima intervenção, “homem morto por lixo”, será melhor compreendida e digerida, sem diminuir o choque. A exposição inédita ocorreu na Semana de Arte e Saúde Mental do Instituto Federal de São Paulo.

Palavras-chave: Gráfias Éticas, Ecopoiesis, Saúde Mental.



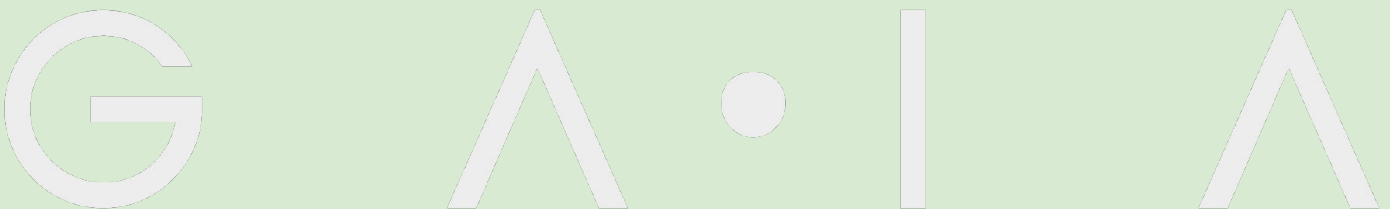
Biagio D'Angelo (UnB)

Mnemosyne e Gaia: o “Atlas” de Warburg e os dispositivos visuais do conhecimento

Resumo:

A presente comunicação propõe uma releitura do *Bilderatlas Mnemosyne*, de Aby Warburg, em diálogo com algumas reflexões contemporâneas sobre Gaia, especialmente aquelas desenvolvidas por Bruno Latour, bem como com abordagens que compreendem o conhecimento como uma rede de interdependências entre agentes humanos e não humanos. O objetivo não é atualizar anacronicamente Warburg, mas mostrar como sua prática de montagem de imagens pode oferecer instrumentos teóricos para pensar as formas ecológicas da memória em uma época marcada pela proliferação de arquivos digitais, inteligências artificiais e novas configurações do sensível. Longe de configurar-se como um simples arquivo de imagens ou como um instrumento de classificação histórico-artística, o *Atlas* warburguiano pode ser interpretado como um dispositivo relacional no qual as imagens vivem através de redes de conexões, migrações e sobrevivências que atravessam tempos, culturas e contextos distintos. Partindo dos conceitos de *Nachleben* e *Pathosformel*, a proposta procura demonstrar que a memória cultural descrita por Warburg apresenta características análogas às de um ecossistema: as formas não se conservam de modo estático, mas transformam-se, adaptam-se, contaminam-se e ressurgem em configurações sempre renovadas. Nessa perspectiva, o *Mnemosyne Atlas* revela-se uma máquina epistemológica fundada na relação mais do que na classificação, na constelação mais do que na linearidade. O problema central colocado pelo *Bilderatlas Mnemosyne* não é apenas o da memória cultural, mas também o da orientação diante de realidades que excedem qualquer representação unitária. Apresentando em algumas pranchas outros dispositivos históricos de produção de conhecimento como mapas celestes, telescópios, cartas de navegação, panoramas e mesmo as visões aéreas inauguradas pelos dirigíveis e zeplins, que buscaram tornar visíveis relações entre fenômenos dispersos no espaço e no tempo, Warburg, mais do que representar o mundo, tais dispositivos constroem modos de orientação perante sua complexidade. A partir dessa perspectiva, propõe-se compreender o *Atlas* warburguiano como precursor de uma forma visual de conhecimento em diálogo com Gaia, como uma oportunidade para refletir sobre quais formas de visualização e de pensamento podem responder aos desafios contemporâneos de representar sistemas complexos, interdependentes e em permanente transformação.

Palavras-chave: Aby Warburg – *Atlas Mnemosyne* – Gaia – Orientação cosmológica – Dispositivos visuais do conhecimento



Bibiana Lauretti (PUC-SP), Misaki Tanaka (PUC-SP)

O *Glitch* na Animação Gerada por Inteligência Artificial: Um Estudo do Fenômeno das “Novelas de Fruta”

Resumo:

A animação é um processo artístico complexo que integra atuação, estudo de movimento, design de personagem, cor, sonorização e dublagem (KÖPKE, 2013; WOLF; VIEIRA, 2015). A expansão das ferramentas de inteligência artificial generativa reconfigurou esse processo de forma radical, eliminando etapas da cadeia criativa e levantando questões sobre criatividade humana e algorítmica (COSTA; COSTA; JANKOWITSCH, 2023; SANTAELLA, 2024; SOUZA; RUIZ TORRES, 2024). Parte deste trabalho se inspira nas discussões do grupo GIIP (IA-UNESP), linha Efeitos visuais e especiais no audiovisual e espetáculos. Toma-se como objeto a “Novela das Frutas”, fenômeno viral de vídeos curtos de animação gerados por IA, para investigar como a normalização estética do *glitch* atua como veículo de naturalização de discursos misóginos e machistas. A partir da distinção de Moradi (2004) entre *pure glitch* e *glitch-alike*, argumenta-se que a animação gerada por IA produz uma visualidade de movimentos artificiais e corpos irreais. Essa estética atravessa um processo de normalização que esvazia o potencial crítico que Menkman (2010) atribui ao *glitch* como estranhamento tecnológico, processo ampliado pelo rastreamento comportamental e personalização algorítmica dos conteúdos (O'DWYER, 2021). Em vez de provocar estranhamento, a estética do erro vira linguagem comum e naturalizam-se os conteúdos que ela veicula, incluindo representações de violência doméstica e julgamento de corpos femininos apresentados como entretenimento. O trabalho propõe uma análise qualitativa da “Novela das Frutas” como sintoma de uma transformação mais ampla no design e na animação contemporâneos, em que a eficiência tecnológica redefine critérios de autoria, valor estético e responsabilidade discursiva.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; Animação; *Glitch*; Misoginia.



Bruna Fabiana Lima Bonifácio (PPGACT), Diego Gomes Castilho (PPGACT)

Sensoria: Experiências Performativas do Habitar em Espaços Virtuais

Resumo:

A crescente inserção das tecnologias digitais nos processos de criação e compartilhamento artístico tem ampliado as possibilidades de experimentação sensível e de construção de experiências culturais. Nesse contexto, surge “Sensoria”, um website concebido como espaço digital interativo que investiga o habitar além da materialidade arquitetônica: como experiência afetiva, perceptiva e performática. A plataforma reúne textos, imagens e percursos de navegação, como um jogo, que convidam o visitante a desacelerar, rememorar e refletir sobre suas próprias formas de sentir e ocupar o mundo. Por meio de escolhas durante a experiência, os usuários participam da construção dos ambientes digitais, influenciando atmosferas, narrativas e sensações, transformando-se em coautores do espaço vivenciado. O objetivo é discutir de que maneira um ambiente digital pode constituir uma performance cultural, transformando a navegação digital em uma prática de participação e produção de sentidos, permitindo que os usuários escolham elementos dos ambientes e possibilidades de sentir. A metodologia baseia em uma abordagem qualitativa e exploratória, articulando análise do processo de concepção do website com referenciais teóricos dos estudos da performance, cultura digital e perspectivas fenomenológicas do habitar. Os resultados evidenciam que o espaço digital pode atuar como território de encontro entre arte, tecnologia e experiência, estimulando processos de identificação, memória e sensibilização. Ao deslocar a arquitetura de sua dimensão física para o campo da experiência, “Sensoria” propõe novas formas de compreender o habitar contemporâneo, reconhecendo o potencial dos ambientes digitais como dispositivos culturais capazes de mobilizar afetos, provocar reflexão e ampliar possibilidades de criação e participação artística.

Palavras-chave: Arquitetura do Sentir; Performance Cultural; Cultura Digital; Habitar; Experiência Sensível.



Bruna Fabiana Lima Bonifácio (PPGACT), Fernanda Cardoso Conrado Jacintho (PPGACT)

Arquitetura Neuroafetiva e o Imaginário da Casa do Fundador de GOIÂNIA

Resumo:

Este estudo se baseia na neurociência, investigando a relação entre memória, emoção e espaços habitados, reconhecendo que a experiência do habitar integra a composição de percepções sensoriais e afetivas, colocando a casa no centro da construção de identidade e pertencimento. O objetivo é examinar suas sutilezas em relação à arquitetura sensorial e afetiva, conforme abordado pela Neuroarquitetura, aplicando essa análise à antiga casa de Pedro Ludovico Teixeira, símbolo histórico de Goiânia, Goiás. Construída entre 1934 e 1937, é um testemunho dos ideais modernistas do fundador de Goiás, sendo hoje um museu preservado desde 1987, tombado desde 1982, repleto de móveis, objetos pessoais e documentos que preservam a memória e o imaginário do local. A metodologia se baseia em visitas guiadas ao museu, aliadas à análise teórica, influenciada pela leitura de Gaston Bachelard sobre a metafísica do habitar, enfatizando o aspecto neuroafetivo da arquitetura. Espera-se, portanto, demonstrar que uma casa não é apenas um espaço físico ou funcional, mas um locus híbrido, onde memória e imaginário se entrelaçam, ampliando a compreensão da arquitetura para além do tangível. A relevância da pesquisa reside no conhecimento contínuo sobre o habitar como experiência neuroafetiva, contribuindo para práticas arquitetônicas que valorizem emoções, memórias e imaginário, além de contribuir para a valorização do patrimônio arquitetônico enquanto espaço de memória e afetividade.

Palavras-Chave: neuroafetividade, habitar, memória, imaginário, patrimônio



Byron Mendes (EBAT)

Quem opera as máquinas? Ecologia, acesso e formação na arte tecnológica brasileira

Resumo:

Entre 2023 e 2024, uma mostra de arte digital registrada em blockchain ocupou o CCBB Rio e São Paulo sob o tema da Década dos Oceanos da UNESCO, reunindo 29 artistas e cerca de 180 mil visitantes. O tema ambiental não operou como conteúdo, mas como dispositivo de tradução: deslocou um campo associado à especulação para uma discussão pública sobre interdependência e responsabilidade planetária. A partir dessa experiência e da criação da EBAT, escola gratuita de arte e tecnologia, proponho duas perguntas centrais ao tema GA.IA. Como impedir que a sofisticação tecnológica se converta em nova barreira de acesso? E como sustentar uma crítica que não seja nem tecnofobia nem tecnoentusiasmo acrítico?

GA.IA

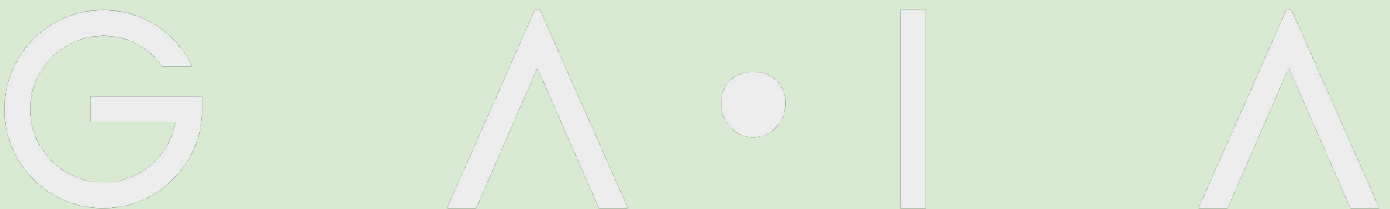
Camila Reginaldo Johansen Longo

Corpo Prostético: Como corpos e imagens de espécies marginalizadas são cooptados por dinâmicas humanas e capitalistas

Resumo:

Este estudo se baseia na neurociência, investigando a relação entre memória, emoção e espaços habitados, reconhecendo que a experiência do habitar integra a composição de percepções sensoriais e afetivas, colocando a casa no centro da construção de identidade e pertencimento. O objetivo é examinar suas sutilezas em relação à arquitetura sensorial e afetiva, conforme abordado pela Neuroarquitetura, aplicando essa análise à antiga casa de Pedro Ludovico Teixeira, símbolo histórico de Goiânia, Goiás. Construída entre 1934 e 1937, é um testemunho dos ideais modernistas do fundador de Goiás, sendo hoje um museu preservado desde 1987, tombado desde 1982, repleto de móveis, objetos pessoais e documentos que preservam a memória e o imaginário do local. A metodologia se baseia em visitas guiadas ao museu, aliadas à análise teórica, influenciada pela leitura de Gaston Bachelard sobre a metafísica do habitar, enfatizando o aspecto neuroafetivo da arquitetura. Espera-se, portanto, demonstrar que uma casa não é apenas um espaço físico ou funcional, mas um locus híbrido, onde memória e imaginário se entrelaçam, ampliando a compreensão da arquitetura para além do tangível. A relevância da pesquisa reside no conhecimento contínuo sobre o habitar como experiência neuroafetiva, contribuindo para práticas arquitetônicas que valorizem emoções, memórias e imaginário, além de contribuir para a valorização do patrimônio arquitetônico enquanto espaço de memória e afetividade.

Palavras-Chave: neuroafetividade, habitar, memória, imaginário, patrimônio



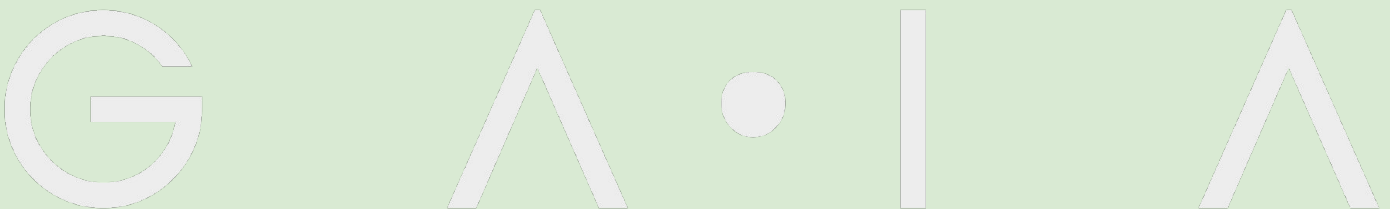
Carlos Felipe Luvizotto (UAM), Suzete Venturelli (UAM / UnB / CNPq)

Linha e superfície: a singularidade temporal das histórias em quadrinhos

Resumo:

Este estudo reflete desdobramentos de uma pesquisa de doutorado em design cujo objeto são as linguagens das histórias em quadrinhos (HQs) e suas convergências com outras manifestações temporais. Como hipótese, a pesquisa parte da premissa de que as HQs ocupam uma posição singular entre as linguagens do tempo por articular simultaneamente dois regimes de apreensão — o *leggere*, herdado da lógica linear da escrita, e o *guardare*, próprio da imagem em superfície —, conceitos de Daniele Barbieri (2011) mantidos em italiano pela precisão conceitual. O objetivo é compreender como essa duplicidade estrutural produz um regime temporal específico, que não se confunde com a sucessão própria da narrativa verbal nem com o movimento contínuo da imagem cinematográfica. A metodologia é teórico-conceitual, percorrendo uma genealogia filosófica do tempo — de Agostinho e Aristóteles até Bergson e Deleuze — para situar a HQ a partir da distinção deleuziana entre corte móvel, característico do cinema, e corte imóvel, próprio dos quadrinhos. Como resultado, demonstra-se que o corte imóvel não interrompe o tempo, mas o suspende em potência, exigindo do leitor um trabalho ativo de atualização que Walter Benjamin permite nomear como *Erfahrung* — experiência construída, não apenas recebida. A relevância da pesquisa reside em propor que essa especificidade temporal não é limitação da linguagem, mas traço definidor, capaz de redistribuir o sensível, na acepção de Jacques Rancière, entre obra e leitor. Por fim, o estudo compreende a HQ como um sistema que distribui o tempo de forma relacional, dependente do encontro com o interator para se realizar plenamente.

Palavras-chaves: histórias em quadrinhos; tempo; corte imóvel; experiência; linguagens temporais



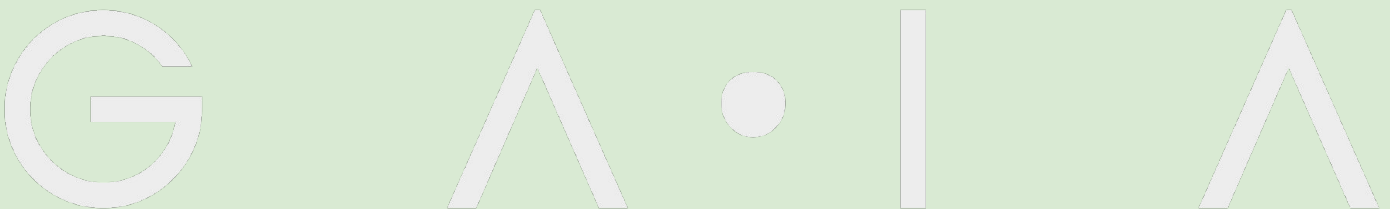
Carlos Zardo Jr (UAM)., Suzete Venturelli (UAM / UnB / CNPq)

Integração entre Design Estratégico e Inteligência: O Caso Orial

Resumo:

Este artigo trata de uma tese em andamento que investiga a integração entre o design estratégico e a inteligência artificial generativa a partir de um caso concreto, o Orial, sistema desenvolvido no interior de uma agência de design para apoiar a gestão de fluxos criativos e a produção de conteúdo. O problema que a orienta é o de compreender como essa integração pode ocorrer de forma fluida na prática operacional, de modo a aperfeiçoar e agilizar a rotina produtiva de pequenas e médias empresas e de profissionais autônomos, sem esvaziar a intencionalidade humana. A pesquisa adota uma abordagem aplicada, qualitativa e construtiva, que combina o Design as Research (DaR) e a Practice-based Research (PbR): o próprio artefato é empregado como dispositivo de investigação, concebido, utilizado, pivotado e refinado em ciclos de ação e reflexão. A fundamentação articula a epistemologia da prática de Schön e os modos de conhecer do design de Cross com a filosofia da técnica, de Latour, Verbeek, Flusser, Simondon e Hui, e com as noções de cointeligência e de exocórtex, propondo ler o encontro entre designer e máquina como uma co-cognição, ou copoiese algorítmica, em que o cálculo da máquina opera sob a regência do sentido humano. O percurso reconstrói a transição da proposta inicial, a IA Wheel, para o Orial, e lê as suas decisões projetuais como conhecimento incorporado, o artefato-tese, examinando os trade-offs entre a velocidade tática e a profundidade estratégica e o princípio de manutenção do humano no circuito. A avaliação do uso, da percepção e das implicações do sistema em campo, junto a agências e gestores reais, constitui a etapa empírica da investigação. Como horizonte, o trabalho discute o deslocamento do papel do designer, de autor a curador e gestor de ecossistemas, e a noção de design estendido por inteligência artificial.

Palavras-chave: Design estratégico. Inteligência artificial generativa. Design as Research. Practice-based Research. Copoiese algorítmica.



César Baio e Lucy HG Solomon (Cesar & Lois)

Poéticas Interespécies: da Sinalização Florestal à Inteligência Ecossistêmica

Resumo:

Este artigo apresenta resultados parciais da pesquisa “Poéticas interespécies: biointerfaces inteligentes para redes não humanas”, que investiga como a prática artística pode contribuir para o desenvolvimento de abordagens ecológicas para a inteligência artificial. Situada na interface entre arte, computação e biologia, a pesquisa propõe a criação de biointerfaces inteligentes que conectam organismos vivos e sistemas computacionais, explorando formas de comunicação entre espécies e suas implicações estéticas, técnicas e epistemológicas. Desenvolvida por Cesar & Lois, a pesquisa investiga a sinalização bioelétrica de fungos e outros organismos florestais como base para sistemas de aprendizado de máquina, formulando a inteligência ecossistêmica como uma estrutura conceitual e técnica orientada pelas dinâmicas relacionais dos ecossistemas. As obras resultantes incorporam modelos de inteligência artificial treinados com dados provenientes de interações multiespécies e de condições ambientais locais, produzindo experiências que aproximam seres humanos de formas de vida radicalmente distintas e convidam à reflexão sobre inteligência, agência e comunicação para além do humano. Baseada em interfaces biodigitais desenvolvidas pelos artistas e em software executado localmente, essa abordagem constitui uma alternativa aos sistemas corporativos de IA generativa, caracterizados pela extração massiva de dados, elevado consumo energético e infraestrutura computacional centralizada. Em contrapartida, as obras operam por meio de sistemas de baixo impacto, específicos ao contexto (site-specific), que processam dados bioelétricos e ambientais produzidos em ecossistemas particulares. Ao compreender a inteligência como uma propriedade emergente das relações ecológicas, o projeto propõe um paradigma de inteligência artificial relacional, responsivo e ecologicamente orientado, demonstrando como a pesquisa artística pode constituir um espaço privilegiado para a experimentação de tecnologias e para a formulação de novas perspectivas epistemológicas diante da crise ecológica contemporânea.

Palavras-chave: Poéticas Interespécies, Sinalização Florestal, Inteligência Ecossistêmica.



Christine Mello (PUC-SP)

Resumo:

Estudar o papel do atravessamento de mundos e linguagens na obra do artista Gilberto Prado (Santos, SP, 1954) implica, para mim, acompanhar sua relação com o ambiente vivente e as redes comunicacionais que se desenvolvem em suas práticas artísticas ao longo das últimas cinco décadas, em percurso ético-poético, desde o contexto da arte postal dos anos 1980 às experiências mais recentes com a IA e a bioarte, possibilitadas por circuitos efêmeros da comunicação em rede, que tornam presentes o contato com o outro, mesmo que à distância, promovendo, com isso, diferentes experiências de um mesmo mundo compartilhado, de forma a gerar novas linguagens para o campo das artes e um saber coletivo. Com curadoria de Priscila Arantes e Ana Magalhães, no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC USP), entre 13 de setembro de 2025 e 25 de janeiro de 2026, é apresentada a exposição Portais, passadiços e pomanders: Gilberto Prado e Poéticas Digitais. Com a obra Amoreiras, como num continuum do tempo, o espaço expositivo conecta o piso térreo ao quinto andar do Museu. A estrutura (in)visível de atravessamento de mundos e linguagens, em Amoreiras, diz respeito aos tensionamentos propiciados entre as relações humanas, os sistemas vivos, os saberes da Terra e os saberes tecnológicos. No século 21, em tempos de emergências climáticas e do Antropoceno, a cultura do compartilhamento é nela articulada por meio da Inteligência Artificial (IA) e da bioarte na direção de uma revisão crítica de nossa relação com a natureza.

Palavras-chave: Bioarte, Inteligência Artificial, Gilberto Prado, Amoreiras, crítica de arte e tecnologia.



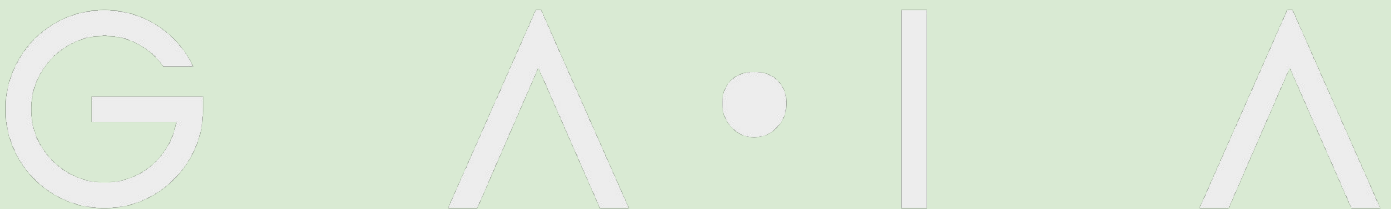
Christus Nóbrega

Dano → daninha → danação → danado: dados hematológicos, IA generativa e a criação de espécies botânicas que infestaram o Édem

Resumo:

Em 1999, Christus Nóbrega foi impedido de doar sangue para seu pai por ser homossexual. Seu prontuário foi carimbado "inválido" pelo Hemocentro da Paraíba, em cumprimento a portaria do Ministério da Saúde vigente na época que impedia gays de doarem sangue. Dessa ferida nasceu a série Sudário (2013): com apoio de médicos e engenheiros, o artista desenvolveu uma tinta de impressora a partir de seu próprio sangue e passou a imprimir flores e plantas que classificou como autorretratos. Em dezembro de 2024, foi convidado a ocupar a sede do STF com um jardim impresso com seu sangue, celebrando a decisão de 2020 que declarou inconstitucionais as restrições à doação de sangue por pessoas LGBTQIAPN+. Na oportunidade, o ministro Luiz Roberto Barroso, presidente do Supremo na época, carimbou a palavra "VÁLIDO" em uma das flores de sangue da exposição. Na reedição desse trabalho, o artista usa dados de seu hemograma para alimentar um modelo de inteligência artificial generativa para criar espécies botânicas inexistentes na natureza. A IA mapeia variáveis hematológicas (hemoglobina, linfócitos, plaquetas, entre outras) em parâmetros visuais que orientam forma, textura e estrutura das espécies geradas. O resultado é um herbário de seres que existem porque o corpo foi lido como dado; e não como risco. O projeto investiga o corpo como arquivo político-biológico e a IA como tradutora entre a intimidade bioquímica e a forma vegetal.

Palavras-chave: bioarte, inteligência artificial generativa, sangue, LGBTQIAPN+, biopolítica



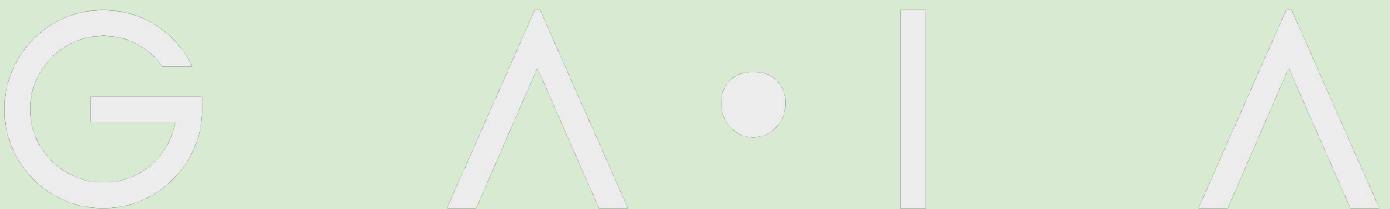
Cintia Fasano Leão (IFEN)

Arte, tecnologia e ecologia mental: Novos modos de produção existencial a partir da escultura

Resumo:

Esta pesquisa propõe uma reflexão transversal sobre arte, tecnologia, ecosofia, ecologia mental e novos modos de produção existencial, articulando referenciais artísticos, teóricos e o projeto artístico pessoal "Casa Escultura Funcional", uma escultura habitável feita manualmente em barro, integrando medidas ecológicas e princípios permaculturais. O percurso teórico parte do paradigma ético-estético-político de Félix Guattari e da permacultura de Bill Mollison e sua profunda conexão com os modos de existência dos povos aborígenes australianos. A fase contemplativa atravessa o manifesto naturalista de Frans Krajcberg, conectando materialidade e subjetividade na escultura e seus vínculos com a natureza. A metodologia adota a técnica de associação de ideias, priorizando o aspecto criativo e a abertura para novos pensamentos, compreendendo tecnologia não apenas como máquinas, hardwares ou inteligências artificiais, mas como produção de novas ideias e ruptura de paradigmas por meio do questionamento artístico. Esta investigação nasceu das atividades do eixo transversal Arte e Psicologia, no Instituto de Psicologia Fenomenológico Existencial, tendo como objeto de reflexão a escultura e a ecologia de ideias. Conforme a psicóloga fenomenológico-existencial Ana Feijoo, o ato fenomenológico requer adotar uma atitude antinatural diante do fenômeno, abandonando ideias e teorias previamente estabelecidas — dessa abertura, emergem novos modos de experimentação e existência. Como resultados, será apresentado o percurso artístico da construção da Casa Escultura Funcional, contribuindo para a ampliação do debate sobre arte e tecnologia como campo de reinvenção subjetiva e ecológica, em diálogo com as questões propostas pelo tema GA.IA.

Palavras-chave: arte e tecnologia; ecologia mental; escultura; produção existencial; paradigma ético-estético-político



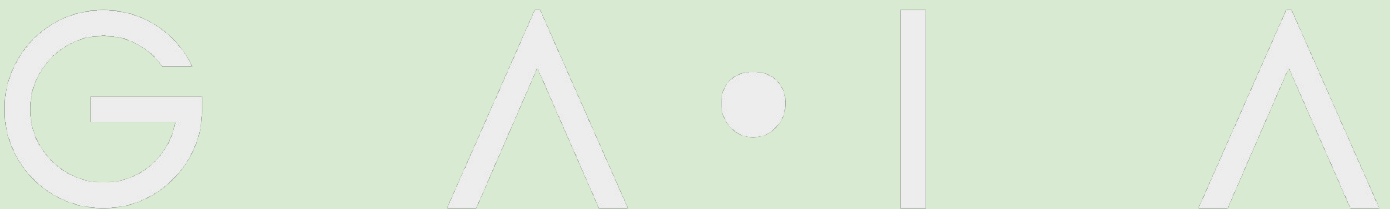
Daniel Jesus de Souza Prazeres (UAM), Suzete Venturelli (UAM / UnB / CNPq)

Estratigrafias do Vivente: Biofilia, Memória e Território Stratigraphies of the Living: Biophilia, Memory, and Territory

Resumo:

O artigo propõe uma análise crítica sobre a ocupação do território urbano e o descarte de resíduos, adotando a biofilia como eixo analítico a partir das contribuições de Edward Osborne Wilson, que aborda a afinidade entre seres humanos e sistemas vivos e destaca a biodiversidade e a preservação do meio ambiente. Investiga-se a memória urbana, as transformações da paisagem e suas dinâmicas de ocupação, ao mesmo tempo em que se problematiza o apagamento das áreas verdes nas cidades decorrente do processo exploratório do território orientado exclusivamente pelo lucro. Em diálogo com essa perspectiva, Stefano Mancuso contribui para a compreensão da natureza e de sua subjetividade, tensionando o protagonismo humano. De caráter exploratório, a investigação organiza-se em três partes a partir da instalação artística *Estratigrafias do Vivente*. A primeira, "STRAGOVERBUNA: Estratigrafia e a arqueologia do verde", apresenta fragmentos da construção civil georreferenciados e submetidos à eletroformação, evocando a memória construtiva e vegetal da paisagem. A segunda, o objeto vestível "MATA: Movimento A.narquista do Território A.rbóreo", explora a ambiguidade da palavra "mata", que remete tanto aos ecossistemas florestais quanto ao ato de matar, instaurando uma tensão entre destruição e regeneração. A obra incorpora uma camada de realidade aumentada, deslocando parte de sua materialidade para o ambiente digital e promovendo a interação humano-máquina. Por fim, a videoarte "Narciso Urbano" reúne 365 selfies produzidas em 2025, manipuladas e editadas, compondo uma narrativa visual que confronta urbanização e natureza e evidencia impulsos biofílicos e necrófilos na experiência urbana contemporânea.

Palavras-chave: Arte; Design; Biofilia; Espaço urbano.



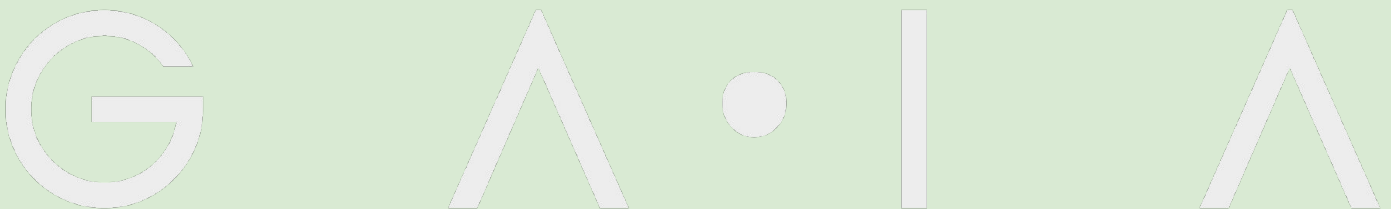
Darley Cardoso (UnB)

Percorrer caminhos ancestrais: percurso, fabulação crítica e ecologias do território

Resumo:

Este artigo investiga o percurso territorial, realizado em escala e esforço humanos, como prática artística e epistemológica de produção de conhecimento. Compreende os caminhos ancestrais como relações continuamente atualizadas entre corpo, memória, território e imaginação, nas quais o deslocamento constitui uma experiência sensível capaz de produzir novas leituras da paisagem. A pesquisa desenvolve o conceito de fabulação crítica em diálogo com a fabulação especulativa de Donna Haraway, aproximando esses campos como formas de imaginar e produzir relações entre agentes humanos e não humanos. A metodologia articula percursos realizados no Cerrado brasileiro, registros de imagens, sons, vídeos, trajetórias e anotações de campo, cujos dados passam a integrar processos algorítmicos que auxiliam a composição de obras em arte e tecnologia, ampliando as possibilidades de articulação entre experiência sensível, memória e criação artística. Argumenta-se que o percurso constitui um método de investigação capaz de produzir conhecimento situado ao integrar experiência corporal, fabulação crítica e processos computacionais na construção poética de relações com o território. Ao aproximar memória, prática artística e tecnologias digitais, o artigo contribui para o debate proposto por GA.IA ao compreender arte, território e algoritmos como elementos de uma ecologia relacional voltada à construção de futuros possíveis.

Palavras-chave: fabulação crítica; percurso; Cerrado; arte e tecnologia; território.



Denise Conceição Ferraz de Camargo (UnB)

Folhas, brisa, ventania: o axé invisível nas ervas de Oyà

Resumo:

Contexto: Sintonizada com o tema do #25.ART para apresentação na mesa Interconexão do humano e do não-humano”, esta pesquisa tem como abordagem a cosmovisão da cultura afro-brasileira em que as plantas (ewé) manifestam uma agência não-humana indissociável da existência humana. O estudo foca no sistema simbólico das ervas sagradas de Oyá (lansã), divindade dos ventos e das tempestades, cujas folhas corporificam dinâmicas de transformação e cura no continuum entre natureza e cultura. Objetivo: Investigar as interconexões entre o humano e o não-humano por meio da tradução do axé (energia vital) e do sistema de ervas sagradas para o campo das poéticas digitais, estabelecendo pontes estéticas entre saberes ancestrais ancestralidade e a tecnologia contemporânea. Metodologia da pesquisa artística: Fundamenta-se em uma prática artística decolonial na confluência com o estudo das imagens fotográficas generativas. Por meio de um inventário morfológico e simbólico das ervas dedicadas à divindade (como o pinhão- roxo e a dracena roxa, entre outras), procura-se criar fluxos digitais visuais. Resultados esperados: Espera-se percorrer sobre a criação de um protótipo de instalação que envolve imagem fotográfica e projeção de imagens para materializar a fluidez estética entre o movimento do corpo humano e a sutil agência vegetal. Espera-se gerar um ambiente de imersão onde o sopro e o movimento humano dialoguem diretamente com a presença das plantas. Relevância da pesquisa: A proposta descentraliza o debate eurocêntrico sobre pós-humanismo, inserindo a epistemologia afro-brasileira nas discussões de arte e tecnologia. Propõe-se, assim, uma revisão crítica da simbiose técnica e ecológica sob ótica da inteligência da terra e do sagrado. Nos limiares da imagem, a fotografia captura de fluxos temporais e energéticos. Para esta instalação, a fotografia expande-se, enquanto dispositivo, para o campo da imagem- matriz gerativa e interativa, para reverberar o invisível do não-humano. O que se materializa não é uma mera projeção de vídeo, mas uma imagem responsiva. É a dissolução das fronteiras: a carne humana, a seiva vegetal e a imaterialidade do digital tornam-se uma única manifestação da força dinâmica de Oyá. Assim, "a folha não é apenas matéria; é o arquivo vivo do vento."

Palavras-chave: pesquisa de processos artísticos, arte e tecnologia, ervas sagradas do candomblé, instalação interativa



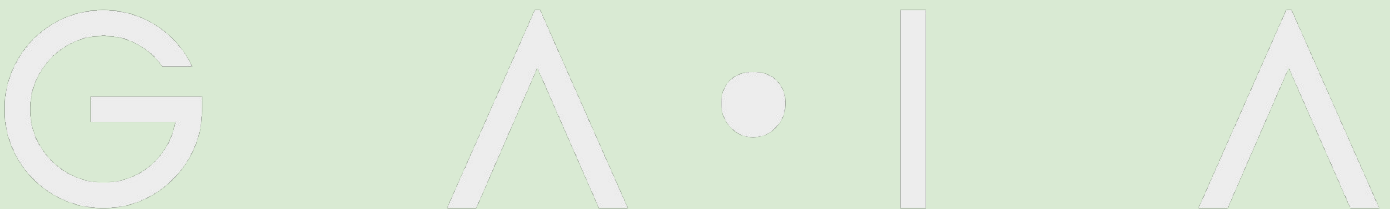
Diego Gomes Castilho

Escutai: Leitura Digital com Acessibilidade e Autonomia

Resumo:

Pessoas cegas ou com baixa visão enfrentam barreiras para acessar textos. Boa parte das soluções de leitura assistida depende de servidores centrais e coleta dados dos usuários. O tema GA.IA convida a pensar a técnica como relação, cuidado e interdependência. O objetivo do trabalho é apresentar o Escutai. O aplicativo converte documentos em PDF, EPUB e DOCX em ambientes de leitura acessível por áudio para pessoas com deficiência visual, e trata o ambiente digital como extensão da percepção e da cognição. Na metodologia, o projeto segue princípios de design universal, para atender pessoas com e sem deficiência na mesma interface. Todo o processamento roda no navegador do próprio usuário. O sistema extrai texto e estrutura por tipografia e sumário, faz OCR local nas páginas escaneadas, usa a síntese de voz do sistema operacional, guarda a biblioteca no dispositivo e funciona offline. Não há coleta de dados. O sistema usa inteligência artificial generativa para melhorar principalmente os documentos escaneados. Nos resultados, o protótipo lê obras digitais e escaneadas, com navegação por capítulos e seções, retomada da leitura e marcação da posição atual. É gratuito. A relevância está em unir acessibilidade, autonomia e privacidade, em uma tecnologia de cuidado que amplia o acesso ao conhecimento.

Palavras-Chave: acessibilidade, design universal, inteligência artificial



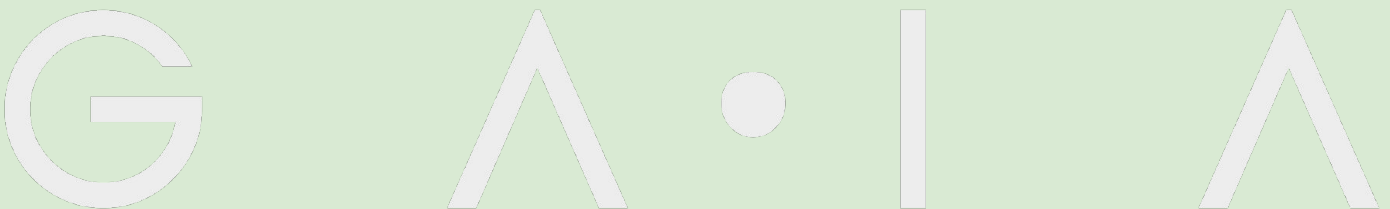
Dimitri Lomonaco (USP), Felipe da Silva Borges (USP)

Objeto Identificado Operacionalidade, eficiência e guerra nas máquinas de visão computacional

Resumo:

A partir do processo de análise e montagem da videoarte/instalação audiovisual Objeto Identificado, esta pesquisa investiga criticamente a ideia de operacionalidade e eficiência da computação visual aplicada à guerra. Para tanto, mobiliza o conceito de imagem-operativa, de Harun Farocki (1995; 2000-03), em diálogo com as análises de Hito Steyerl (2017; 2019) sobre imagens verticais e computacionais e com a Teoria do Drone (2015), de Grégoire Chamayou. A obra é construída a partir de registros de ataques militares divulgados oficialmente por Estados envolvidos em conflitos contemporâneos, como Estados Unidos, Israel, Ucrânia, Rússia e Irã. Produzidos por drones, sensores ópticos e plataformas aéreas, esses arquivos integram estratégias de comunicação voltadas a demonstrar precisão tecnológica, eficiência operacional e legitimidade militar, constituindo imagens cuja função excede a representação para operar sobre o mundo. Em diálogo com Steyerl, a pesquisa compreende essas imagens como visualidades verticais, marcadas pelo desaparecimento do horizonte, pela abstração do território e pela constituição de um ponto de vista remoto atravessado por relações de vigilância e poder. Sobre esse material incide um modelo YOLO de reconhecimento visual deliberadamente configurado com baixo índice de confiança, produzindo identificações improváveis e expondo o caráter estatístico, programado e contingente do reconhecimento algorítmico. Espera-se deslocar a noção de erro da esfera da falha técnica para a da construção algorítmica da evidência, evidenciando como parâmetros computacionais condicionam regimes contemporâneos de visibilidade. A obra transforma um dispositivo de classificação militar em procedimento estético de investigação crítica das relações entre visão computacional, confiança, eficiência e poder.

Palavras-chave: Visão Computacional; Mediação Tecnológica; IA; Guerra



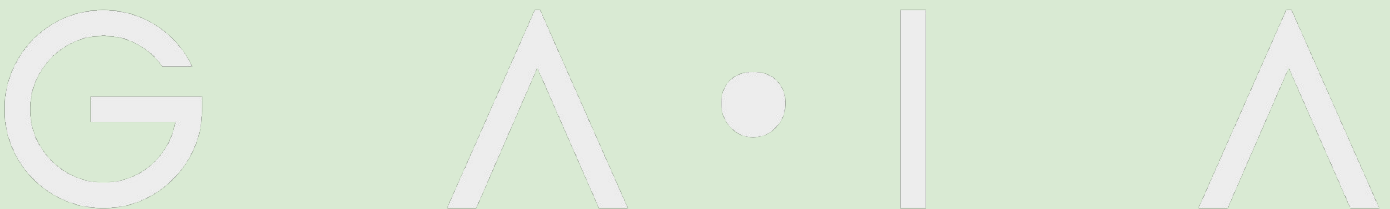
Douglas Dorneles Medeiros (UFSM), Fernando Franco Codevilla (UFSM)

Ambiente Expandido: Realidade Virtual, Alegoria e Reelaboração do Espaço Expositivo

Resumo:

Este trabalho apresenta a obra Ambiente Expandido, desenvolvida no contexto da pesquisa de mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria. A pesquisa investiga a realidade virtual como meio para a reelaboração poética e crítica de espaços expositivos específicos, articulando os conceitos de imersão, site-especificidades e alegoria. A metodologia consiste na reconstrução tridimensional de ambientes reais em plataformas digitais, preservando suas características espaciais e inserindo elementos simbólicos que tensionam questões sociais contemporâneas. A obra analisada recria virtualmente uma sala expositiva da UFSM e incorpora objetos tridimensionais alegóricos relacionados à precarização do trabalho mediado por plataformas digitais e à acumulação do capital. Bags de entrega empilhadas bloqueiam a saída do ambiente, enquanto uma figura humanoide monumental em forma de porco dourado observa o participante, estabelecendo uma situação imersiva de confronto simbólico. A experiência é visualizada por meio de óculos de realidade virtual, promovendo uma relação simultânea entre espaço físico e espaço digital. Como resultado, a pesquisa propõe compreender a realidade virtual não apenas como recurso tecnológico, mas como dispositivo poético capaz de produzir experiências situadas e críticas. O trabalho contribui para as discussões contemporâneas sobre arte, tecnologia e espacialidade, evidenciando o potencial da imersão para a construção de alegorias sobre as relações entre trabalho, tecnologia e capital.

Palavras-chave: Arte Contemporânea; Realidade Virtual; Site-specific; Alegoria; Imersão



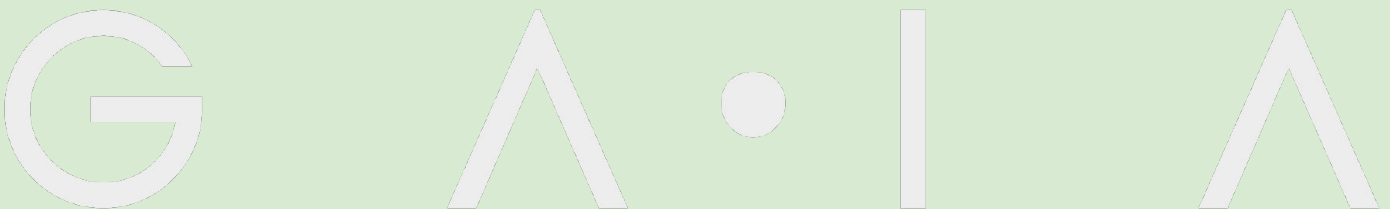
Edgar Franco (Ciberpajé) -UFG

Meu I.A.I.A., meu ioiô!

Resumo:

Com a explosão recente das Inteligências Artificiais que geram imagens a partir de *prompts* de texto, instalou-se no ocidente uma espécie de hiperneoludismo entre inúmeros artistas. Trato aqui do processo criativo do livro “Meu I.A.I.A., meu ioiô!”, uma antologia que reúne expoentes da ficção científica brasileira que criaram contos com a temática reflexiva e crítica sobre as inteligências artificiais. Os contos foram inspirados por ilustrações criadas pelo Ciberpajé e Diogo Soares totalmente geradas em inteligências artificiais, usando um banco de mais de 300 páginas de artes analógicas e quadrinhos de autoria do Ciberpajé como base para, em um processo de *machine learning*, gerar novas artes totalmente baseadas na estética singular das artes do Ciberpajé criadas manualmente ao longo de 4 décadas. O título do livro, brinca ironicamente usando uma expressão de carinho para com as IAs, dentre um controverso cenário contemporâneo no qual observamos um ferrenho extremismo nos adeptos das IAs ou entre seus detratores, um reflexo do maniqueísmo induzido pelo binarismo anticósmico digital (Franco, 2025). Como o saudoso Arlindo Machado (2007) dizia, “os artistas trabalham com as ferramentas de seu tempo”, foi dada completa liberdade aos autores para utilizarem IAs em trechos ou na totalidade de seus contos. Além dos contos, o livro traz um desdobramento criativo transmídia. Ao final de cada conto temos um *QR Code* que nos leva ao *prompt* de texto que gerou a imagem que inspirou a sua escrita. Mas esse *prompt* é revelado na forma de uma animação exclusiva.

Palavras-Chave: Narrativas Transmídia, Literatura, Ilustração, Inteligência Artificial



Elis Marina da Silva Souza (UAM), Suzete Venturelli (UAM / UnB / CNPq)

Sentir a imagem: o relevo como expansão da fruição estética em manifestações artísticas contemporâneas

Resumo:

A experiência artística historicamente privilegia a visão como principal via de acesso à estética, limitando a participação de pessoas cegas ou com baixa visão. Mesmo com os avanços em acessibilidade, muitos espaços culturais ainda operam sob uma lógica mediadora, na qual a obra é traduzida, mas não plenamente experienciada. Exposições contemporâneas que incorporam dispositivos táteis ampliam a noção de inclusão, promovendo autonomia estética e participação ativa de pessoas com deficiência visual, como ocorre na exposição "Letras & Filetes: Memória Afetiva e Latinidades" com curadoria de Filipe Grimaldi e Thiago Nevs, que aconteceu no SESC Ipiranga, em março de 2026. O texto desenvolve uma análise da exposição que explora a tipografia, as linguagens visuais populares e as representações táteis. O artigo articula uma revisão teórica baseada na fenomenologia da percepção e em recursos multissensoriais de Maurice Merleau-Ponty, como relevos táteis e objetos manipuláveis. Também são considerados os dispositivos acessíveis e sua inserção no espaço expositivo, observando de que maneira o design sensorial e as tecnologias de criação de peças de arte e design com relevo, contribuem para a construção de experiências compartilhadas. Práticas desse tipo incentivam artistas a explorar novas materialidades e linguagens, fortalecendo um campo emergente no design e na arte contemporânea. O estudo evidencia que a integração de múltiplos sentidos na arte contribui para a criação de ambientes mais inclusivos, estimulando práticas que promovem autonomia e ampliam o repertório estético de diferentes públicos.

Palavras-chave: Acessibilidade estética. Fruição. Percepção tátil. Design sensorial. Multissensorialidade



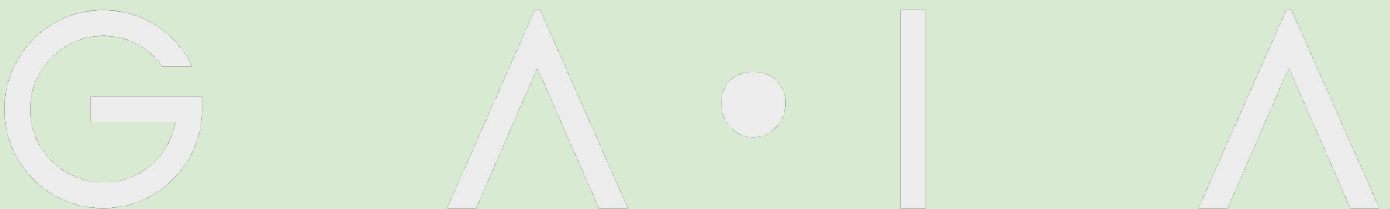
Elvys Souza Chaves Mestrando PPGA (UFES), Daniel de Souza Neves Hora PPGA (UFES)

Hertz: rede autônoma de comunicação e ecologia situada

Resumo:

A consolidação da internet como infraestrutura planetária de conectividade tem produzido um regime de comunicação centralizado, monitorado e dissociado das condições materiais e ambientais em que ocorre. Diante disso, esta comunicação discute em que medida práticas artísticas que recorrem a tecnologias de rede podem propor modelos alternativos de comunicação, fundamentados na escala local e na sensibilidade ao entorno físico. Toma-se como objeto de análise Hertz, escultura desenvolvida por um dos autores desta comunicação, durante residência artística no Sesi Lab (Brasília, #24.ART). A obra reconfigura a antena de telefonia celular como dispositivo de rede situada. O desenvolvimento do trabalho integra microcontrolador, conectividade wifi e sensores ambientais, que alimentam uma interface acessada apenas por usuários presentes no perímetro físico do sinal, restringindo a comunicação a uma comunidade efêmera e geograficamente delimitada. Como resultado, a obra reconstitui a lógica das primeiras redes locais de computadores, anteriores à internet comercial, evidenciando os mecanismos de centralização e vigilância das redes contemporâneas. A pesquisa articula-se ao pensamento tentacular de Donna Haraway, ao ativismo hacker, às ecologias da informação de Lúcia Santaella, que situam os ambientes digitais como extensões de percepção e cognição, e à ecosofia de Félix Guattari, que propõe a indissociabilidade entre as dimensões ambiental, social e mental da técnica. Em diálogo com o tema GA.IA, conclui-se que Hertz contribui para pensar a tecnologia não como infraestrutura totalizante, mas como ecologia situada, relacional e sensível às condições do espaço que a sustenta.

Palavras-chave: arte e tecnologia; redes situadas; escultura interativa; pensamento tentacular; ecologia da comunicação



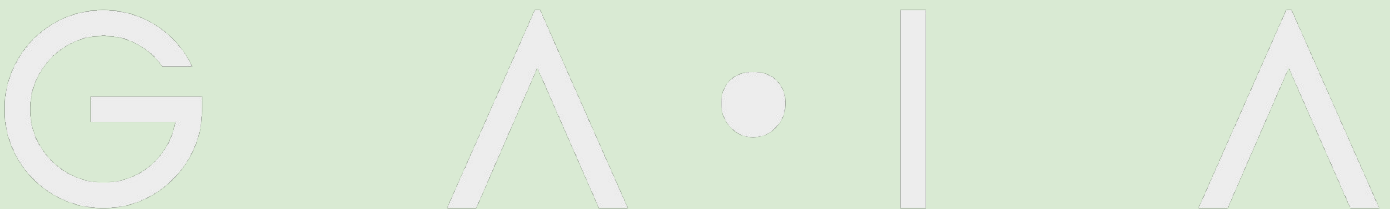
Fábio Gomes da Silva (UAM)

A Caixa-Preta e o Simulacro: Tensões Formais na Geração Algorítmica de Vídeo

Resumo:

A intervenção de algoritmos text-to-video atua como um novo agente de instauração estética, revelando vieses culturais que perpetuam o estereótipo antagonista da tecnologia. O objetivo deste trabalho é analisar as tensões formais geradas pela "caixa-preta" algorítmica na tradução de uma poética humana para a sintaxe de plataformas de Inteligência Artificial (IA) comercial, como o Adobe Firefly. A metodologia consistiu na criação de um roteiro conceitual focado na colaboração humano-máquina, que foi traduzido em parâmetros algorítmicos através de prompts técnicos. Em seguida, realizou-se a análise formal de cinco cenas, contrastando a intenção do autor com o processamento do software. Os resultados evidenciam que a IA filtra os comandos por meio de estatísticas hegemônicas de seus bancos de dados. Ao solicitar uma colaboração com "luz quente e orgânica", a máquina impôs uma estética ciborgue fria, gerando simulacros baseados em ficção científica. A relevância desta pesquisa reside na urgência de repensar a interação digital. Conclui-se que as ferramentas limitam a arte tecnológica atual; logo, para superar a falsa dicotomia entre humano e sintético, é preciso subverter essa programação em busca de uma autêntica parceria criativa.

Palavras-chave: Geração de Vídeo, Inteligência Artificial, Estética Algorítmica, CaixaPreta, Simulacro



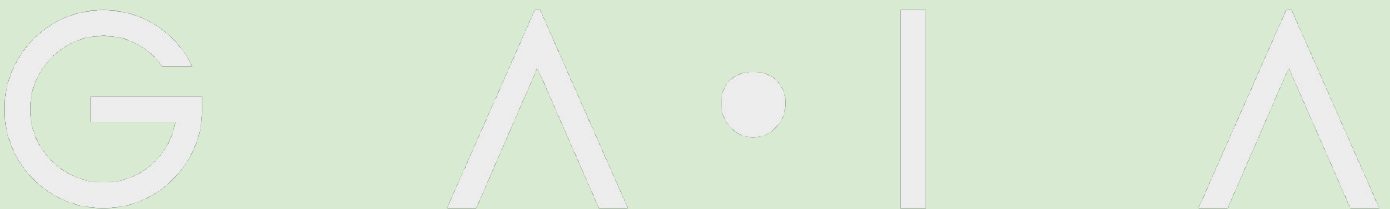
Fabio Oliveira Nunes (Pesquisador Independente)

Inteligência artificial na produção brasileira de arte para a Internet

Resumo:

Considerando o campo específico das criações artísticas pensadas para a Internet – a chamada web arte, net art ou internet art – apontam-se as implicações advindas da difusão de ferramentas de inteligência artificial na produção de trabalhos recentes por artistas brasileiros. Busca-se analisar formas vigentes nas quais as IAs estão presentes neste campo, a partir de reflexões em torno de trabalhos como *Falhas* (2023) de Cleber Gazana; *Você precisa ver esse story super diferente* (2025) de Coralina de Sordi; *AIDOJ* (2023) e *YHCHIA* (2025) de Fabio FON; entre outros. Nesse recorte, pode-se considerar obras que utilizam as ferramentas de IA de forma instrumental, quando, por exemplo, são supridas as necessidades técnicas para a geração de códigos para aplicações da Internet, bem como consideram-se também incursões artísticas que associam o uso dessas ferramentas a um olhar crítico sobre os impactos proporcionados por tecnologias generativas. De todo modo, configura-se uma fase promissora de produções artísticas pensadas para a Internet que transparecem nitidamente o protagonismo que as tecnologias de IA têm assumido no domínio amplo da criação digital.

Palavras-chave: web art, net art, inteligência artificial, internet



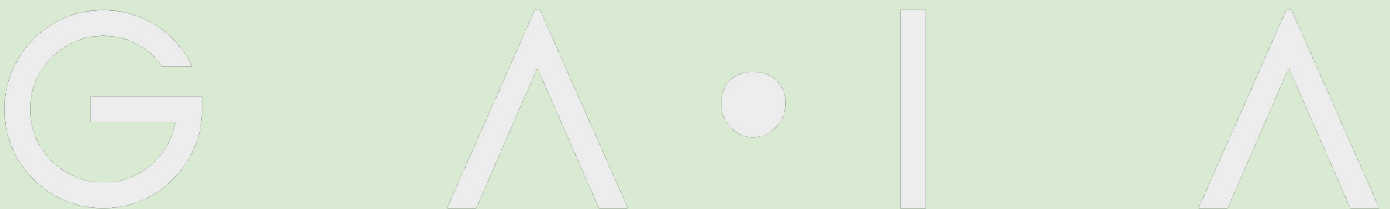
Felipi Souza dos Santos (UnB)

Costurando Informações: Os Traços de Humanidade no Fracasso da Materialização dos Dados

Resumo:

A partir de um processo artístico de materialização de repertórios, transformar informações em algo físico possibilita que a criação humana seja percebida. Ao converter dados e fluxos informacionais em superfície, objeto, peso e falha, o descontrole dos resultados previstos denuncia o fazer humano — o erro humano. Tomando como referência Giorgia Lupi, Nathalie Miebach e Iris Helena, e os modos como materializam o imaginado, este artigo discute a criação artística em tempos nos quais o mundo passa a ser organizado como informação, dado e desempenho. Quando “não-coisas” (Byung-Chul Han), como conteúdos, dados e estímulos, deslocam a “manualidade como corpo pensando” e aproximam os processos da simulação, a criação da máquina supera a velocidade humana. A IA generativa, ao recombinar repertórios e responder a padrões, tensiona a imaginação, colonizando-nos a pensar como máquinas. Ao costurar poeticamente um caderno com informações organizadas por meios tecnológicos generativos, observa-se que o humano aparece no fracasso de representar e concatenar os dados. Nesse descontrole, o “fazer como pensar” manifesta o humano como artífice (Richard Sennett), expressando artimanha (Vilém Flusser) e imaginação material (Gaston Bachelard). Talvez, como passo evolutivo, o fracasso humano deveria ser um traço que máquinas poderiam simular.

Palavras-chave: Materialidade, Dados, Criação artística, IA generativa, Fracasso.

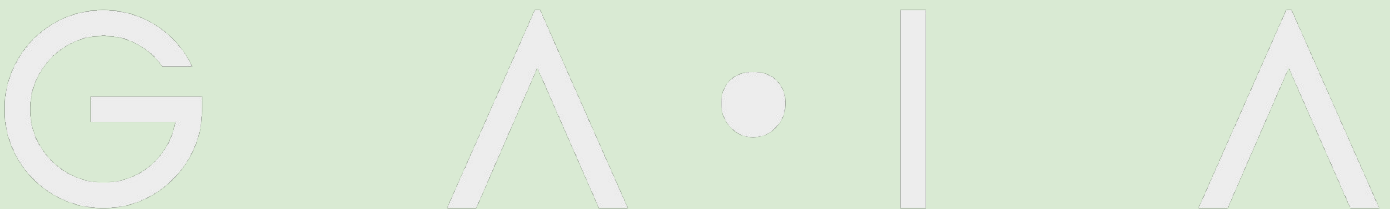


Felipi Souza dos Santos (UnB)

RESIDÊNCIA NAS NUVENS: ESPECULAÇÕES ENTRE DISSIPAÇÃO E ADENSAMENTO PARA VIVER EM SUSPENSÃO OU QUEDA

Em um processo de residência nas nuvens, este artigo apresenta o desenvolvimento de obras, modelos e procedimentos para habitar poeticamente esse lugar frio e inóspito, conhecido por sua monocromia, mas ainda suscetível a encontros. Por se tratar de um processo desenvolvido em uma disciplina da pós-graduação, a residência artística se apresenta de modo coletivo e individual, a partir de uma ementa elaborada pela docente, que propõe uma viagem até as nuvens mais altas, a permanência e a tomada de consciência desse lugar, sucedidas por uma queda brusca. Utilizando fatos de nossos dias, perspectivas filosóficas, visões poéticas do céu e os mecanismos que equilibram a existência de uma nuvem (como temperatura, altitude, umidade e pressão), as obras criadas especulam o que as nuvens mais altas possibilitam como encontros e equilíbrios, observando aquilo que pode levar à sua precipitação como chuva, ao seu adensamento coletivo em tempestade ou à sua dissipação, isto é, ao desaparecimento. As obras desenvolvidas são respostas às provocações dessa residência, mas, em conjunto, por meio de múltiplas linguagens artísticas e experimentações, inventam coletividades, desbravam neblinas e propõem formas de viver em suspensão ou em queda.

Palavras-chave: Residência artística, Nuvens, Coletividade, Dissipação, Adensamento.



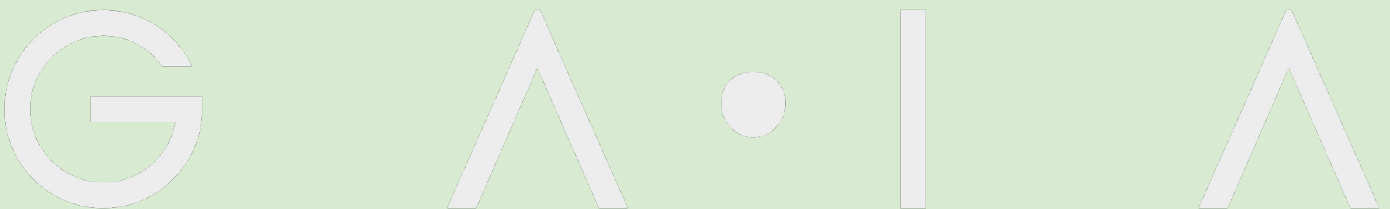
Fernanda Cardoso Conrado Jacintho (UFG), Diego Gomes Castilho (UFG)

Veredas de Goiás: Da Literatura para as Possibilidades Digitais

Resumo:

Partindo do interesse em valorizar e ampliar a difusão da literatura goiana em escolas, universidades e centros culturais, esta pesquisa tem como objetivo o desenvolvimento de um artefato digital de mediação cultural que facilite esse contato de forma dinâmica e interativa. Como resultado surgiu o jogo “Veredas de Goiás: Labirinto das Letras”. O game é uma aplicação web acessível pelo navegador, e propõe um labirinto interativo, estimulando a progressão pela descoberta de artefatos que fazem referência às obras de Cora Coralina, Bernardo Élis e José J. Veiga, autores goianos reconhecidos nacionalmente. Os labirintos aumentam de tamanho e reconfiguram seus caminhos a cada vinte segundos, e o jogador se adapta enquanto procura os artefatos literários. Trata-se de uma pesquisa exploratória e descritiva, envolvendo em sua metodologia a concepção de uma solução tecnológica voltada à resolução de um problema de natureza educacional e cultural. Segundo Janet Murray, a narrativa digital combina criatividade, tecnologia e interatividade, reconfigurando a experiência da leitura tradicional para um processo pessoal de descoberta e associação. Assim, o artefato amplia as possibilidades de acesso à literatura goiana, promovendo experiências de aprendizagem que articulam cultura, tecnologia e interatividade.

Palavras-Chave: Literatura goiana, Narrativa digital, Mediação Cultural



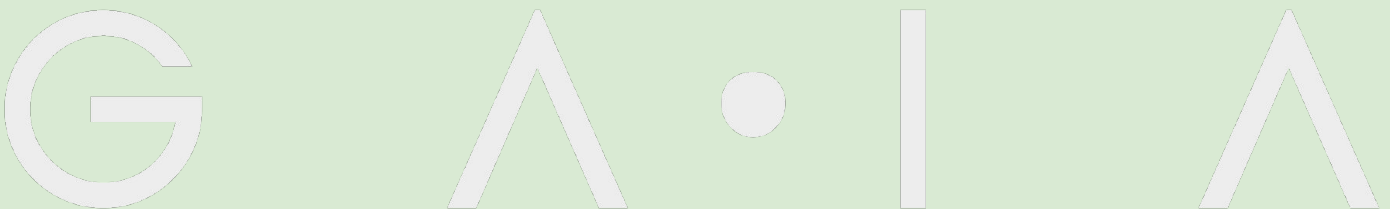
Fernando Aquino Martins (UnB)

Mechanism Design e Obras Interativas: regras sensíveis para participação em Arte e Tecnologia

Resumo:

Esta proposta parte de uma inquietação: como o Mechanism Design pode contribuir para compreender e projetar obras interativas no campo da Arte e Tecnologia? A pesquisa nasce da observação de que muitas experiências contemporâneas com projeção, sensores, inteligência artificial, ambientes imersivos e participação pública produzem situações complexas de presença, resposta e transformação coletiva. No entanto, essas obras nem sempre são analisadas a partir das regras que organizam a ação dos participantes, a circulação de informação, os papéis dos agentes humanos e não humanos e as consequências sensíveis de cada interação. O objetivo é investigar se o desenho de mecanismos, articulado aos sistemas multiagentes, pode oferecer uma gramática conceitual para pensar a obra interativa como ambiente estruturado por agentes, ações, incentivos, restrições, estados e resultados emergentes. A metodologia consiste em uma aproximação teórico-conceitual entre Arte e Tecnologia, Mechanism Design e estudos de participação. Como resultado esperado, busca-se formular a noção de arte-mecanismo como hipótese de leitura e criação: uma obra em que a experiência estética não depende apenas da interface, mas da arquitetura relacional que torna possível a participação. De modo secundário, essa reflexão também aponta para futuras plataformas culturais brasileiras de interação pública.

Palavras-chave: Mechanism Design; Arte-mecanismo; Obras interativas; Sistemas multiagentes; Arte e Tecnologia.



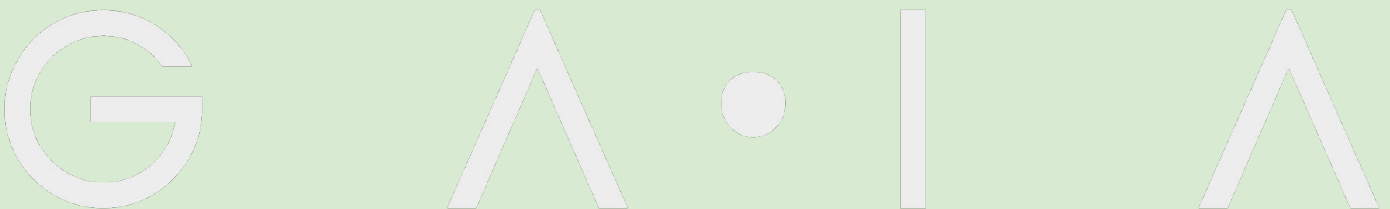
Fernanda Carolina Armando Duarte (UAM)

Extensões da percepção criativa: uma trajetória pelas eras analógica, digital e algorítmica

Resumo:

O presente trabalho propõe uma reflexão teórica, assumindo como pano de fundo um recorte feito a partir de uma perspectiva particular, sobre três adventos temporais seminais: o analógico, o digital e a recente integração com as múltiplas inteligências artificiais, investigando como agentes criativos reconfiguram processos de apropriação, cognição, memória e pertencimento de sua obra autoral. A partir de uma dimensão situada que cruza a experiência prática no sistema produtivo industrial com a posterior atuação na docência e na pesquisa acadêmica vivenciadas ao longo destes três períodos, mapeiam-se os indícios sensíveis que demarcam a transição dessas eras. O arcabouço teórico mobiliza conceitos que articulam desde a materialidade técnica (Carramillo Neto, 1997) e o capitalismo cognitivo (Gorz, 2005) até a precariedade das plataformas (Lemos, 2023; 2025), a volatilidade da rede como performance (Ríos, 2022) e a circulação das imagens na cultura digital (Steyerl, 2014). Parte deste trabalho se inspira nas discussões desenvolvidas no âmbito da linha de pesquisa *Efeitos visuais e especiais no audiovisual e espetáculos* do grupo de pesquisa GIIP (IA-UNESP), o estudo discute como os ambientes digitais e as redes distribuídas deixam de ser meras ferramentas instrumentais para atuar como extensões dinâmicas da percepção e da memória técnica, tensionando de forma definitiva as fronteiras da autoria contemporânea.

Palavras-chave: Processos Analógicos; Arte Digital; Cognição; Autoria e Memória; Múltiplas Inteligências.



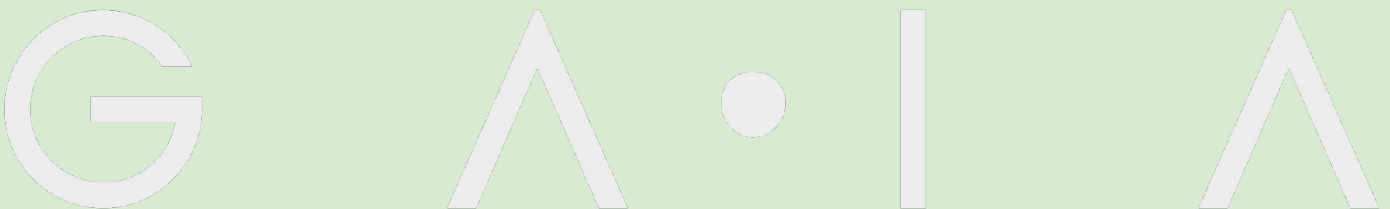
Fernanda Monteiro Sampaio Xavier (UFF), Luiz Guilherme Vergara (UFF)

Sistemas Vivos na Arte Contemporânea: entrevistas com artistas sobre natureza, ecologia e tecnologia

Resumo:

Esta pesquisa parte da hipótese de que a Terra pode ser compreendida não como cenário estático, mas como sistema vivo, autorregulado e relacional; leitura que dialoga com o pensamento sistêmico de Fritjof Capra e Pier Luigi Luisi, com a noção de metamorfose proposta por Emanuele Coccia e com formulações contemporâneas sobre Gaia, como as de Fábio Scarano. A partir dessa base conceitual, busca-se compreender como alguns artistas contemporâneos traduzem em suas poéticas a interdependência interespecie. Por meio de entrevistas com estes artistas, cujas práticas articulam natureza e diferentes tecnologias, investiga-se como cada um compreende e representa o natural em sua obra — seja como agente, matéria, parceira ou sistema de relações. Metodologicamente, o estudo combina revisão bibliográfica e entrevistas semiestruturadas, tecendo relações entre o pensamento conceitual e práticas artísticas contemporâneas. Espera-se construir um recorte crítico das diferentes formas de aproximação entre arte e natureza, investigando diferentes tecnologias como parte de ecossistemas ampliados de criação. A pesquisa contribui para o debate contemporâneo sobre cosmovisões ecológicas na produção artística e para a compreensão da tecnologia como mediadora — e não apenas instrumento — nas relações entre humano e não humano. Se a Terra é, como sugerem essas leituras, um organismo vivo e relacional, que outras formas de percepção e criação a arte contemporânea pode revelar entre o humano e a natureza?

Palavras-chave: pensamento sistêmico; ecologia; arte contemporânea; Gaia; tecnologia



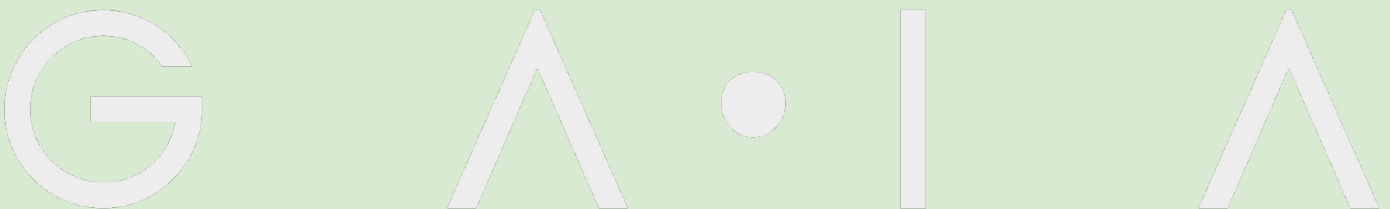
Fernando da Silva Barbosa (UAM), Suzete Venturelli (UAM / UnB / CNPq)

A Convergência entre Design e Audiovisual: O Fenômeno das Microestruturas Narrativas Ficcionalis no Consumo Contemporâneo

Resumo:

A paisagem midiática contemporânea passa por profundas transformações impulsionadas pela convergência entre o design e o audiovisual, reconfigurando os ecossistemas de produção e recepção de imagens em movimento. Este estudo investiga a emergência das chamadas "novelinhas" — narrativas ficcionais curtas, verticais e seriadas distribuídas em plataformas de vídeos rápidos —, analisando como esse formato altera os hábitos de consumo cultural da população. O objetivo principal é compreender o papel do design de interface e da linguagem audiovisual na popularização dessas microestruturas narrativas. A metodologia adota uma abordagem qualitativa e exploratória, fundamentada na revisão bibliográfica de autores como Lev Manovich, Henry Jenkins, Carlos Scolari, Arlindo Machado e Chris Anderson, articulada à análise de conteúdo de produções selecionadas. Os resultados alcançados indicam que o hibridismo entre o design de interação e a estética audiovisual fragmentada responde diretamente à lógica da Cauda Longa e da cultura da convergência, onde o consumo se adapta à aceleração do cotidiano e às telas móveis. Conclui-se que o fenômeno das novelinhas não apenas consolida novas práticas de entretenimento popular, mas também redefine os parâmetros tradicionais da ficção seriada. A relevância desta pesquisa reside em mapear as mutações da linguagem audiovisual em ambiente digital, oferecendo subsídios teóricos para compreender o futuro da ficção e do design de engajamento em plataformas emergentes.

Palavras-chave: Convergência Midiática; Design Audiovisual; Vídeos Curtos; Ficção Seriada; Cultura Digital.



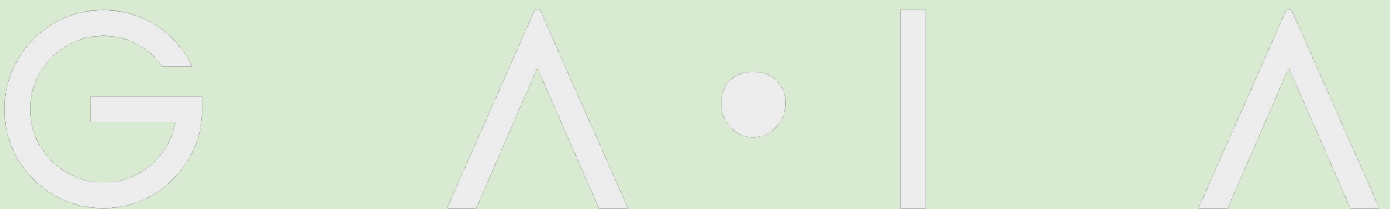
Fernando Fogliano (GCAC/GIIP/IAUNESP), Daniel Seda (SESC/ GCAC/GIIP/IAUNESP), Francisco Ortiz de Carvalho (GCAC-GIIP/IAUNESP), Daniel Boanerges (GCAC-GIIP/IAUNESP), Gisele Thomaz de Aquino (GCAC/IAUNESP-GIIP), Agda Carvalho (IMT), Cristiane Duarte Simões (GCAC-GIIP/IAUNESP), Helena Hernández Acuaviva (GCAC-GIIP/IAUNESP- SE/US). Colaboradores: Maurício Pereira da Silva (IMT) , Guilherme Ikeda (IMT)

Microsmo: Transição, Hibridismo Pós-Digital e Simbiose Cartográfica

Resumo:

Microsmo configura-se como um tríptico que articula fragmentos da realidade em múltiplas escalas, propondo uma cartografia simbólica que desafia a percepção convencional. O projeto convida o público a uma ruptura com a racionalidade, sugerindo o pensamento intuitivo como uma ferramenta lúdica para a construção de sentidos. Nesta proposta, a colaboração entre artistas e espectadores transcende os limites da comunicação tradicional, rompendo hábitos perceptivos alinhados a uma existência sustentável e integrada, tanto em âmbito local, quanto global. No cerne da experiência que a obra propõe está a manipulação das escalas: ao justapor representações micro e macroscópicas, a obra tensiona os limites da arte e provoca uma reflexão sobre a agência humana e seus impactos na natureza. O Efeito Borboleta, conceito oriundo da Teoria do Caos, é a metáfora utilizada para refletir sobre como interferências mínimas em sistemas complexos podem escalar para gerar consequências imprevisíveis. O Antropoceno é o contexto em que nos damos conta de como a influência humana imbricada nos sistemas naturais e sociais nos coloca sob pressão existencial.

A narrativa visual opera por meio de uma fusão técnica e poética: a microfotografia botânica integra-se às cartografias de satélite de Sevilha e São Paulo. A paleta de cores — tons de azul e roxo fúnebres na escala microscópica — evoca um estado de "planeta em luto", vinculando a fragilidade da vida vegetal às tensões político-econômicas num mundo convulsionado por guerras. Onde o verde brasileiro encontra o amarelo e vermelho espanhóis, a obra revela a possibilidade de uma simbiose em um planeta em crise.



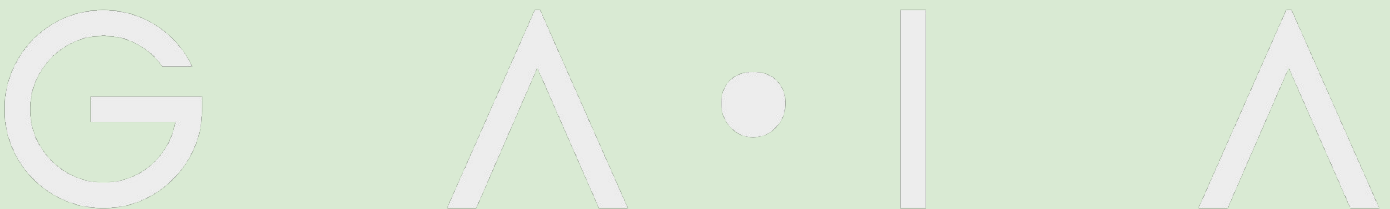
Fernando Franco Codevilla, Juliana Kaizer Vizzoto, Vaquiria de Oliveira Navarro, Douglas Dorneles Medeiros, Darica Pereira Gomes, Luisa Franceli Assunção da Silva, Emili Cargnin Krügel, Matheus Brucker Kelling, Miguel Roggia Poitevin, Pablo Diovane Torri (UFSM).

A Teoria Quântica pelo Imaginário da Arte Contemporânea: A Criação de um Objeto de Comportamento Inesperado

Resumo:

A teoria quântica consolidou-se como um dos fundamentos da ciência contemporânea e do desenvolvimento de tecnologias, ao introduzir modelos probabilísticos que tensionam perspectivas deterministas sobre a matéria. Partindo desse horizonte, este estudo propõe a elaboração de um objeto de possibilidades para um imaginário quântico na arte contemporânea, desenvolvido a partir das investigações realizadas no Laboratório de Arte, Ciência e Tecnologia (LABART) da UFSM. Articulando pesquisa bibliográfica e prática artística coletiva, o projeto desenvolve uma instalação interativa que investiga a incerteza como experiência estética. A obra explora conceitos como a (i)materialidade subatômica, o emaranhamento quântico, os autômatos celulares e as fronteiras da constituição da vida sob uma perspectiva relacional. Para isso, apresenta um ambiente baseado no Game of Life, de Conway, com regras de comportamento quântico e materializado em uma projeção tridimensional de partículas cujas relações são continuamente alteradas pela presença do interator. Ao estabelecer uma simbiose entre elementos orgânicos e inorgânicos, a instalação propõe uma experiência na qual a interação torna perceptíveis processos relacionais e indeterminados, ampliando as possibilidades estéticas do imaginário quântico no campo da arte contemporânea.

Palavras-chave: Arte ciência tecnologia; Física Quântica, Interação, Objeto, Instalação



Flaviana Lage dos Santos (UEMG), Karla Cunha Pádua (UEMG)

Paisagem como metodologia: contribuições de Dona Liça Pataxoop para o ensino de artes visuais

Resumo:

Esta pesquisa de mestrado investiga os processos educativos desenvolvidos por Dona Liça Pataxoop, liderança e educadora indígena da aldeia Muã Mimatxi, em Minas Gerais, a partir dos Tehêys, escritos/desenhos utilizados na transmissão de conhecimentos. O estudo parte da compreensão de que a paisagem, frequentemente abordada nas artes visuais como um gênero voltado à representação do território e da natureza, pode ser compreendida de forma ampliada como um campo de experiências atravessado por memória, relações de poder, modos de vida e produção de sentidos. Nesse contexto, busca analisar como a paisagem participa dos processos de ensino e aprendizagem desenvolvidos por Dona Liça e de que maneira os Tehêys contribuem para ampliar as possibilidades do ensino de artes visuais. A investigação possui natureza qualitativa e biográfico-narrativa, articulando pesquisa bibliográfica, entrevistas narrativas, observação participante e análise documental. O estudo também examina a relação entre a trajetória de vida de Dona Liça, a elaboração dos Tehêys e a constituição de sua prática educativa, compreendendo esses elementos como dimensões inseparáveis de uma pedagogia territorial. Os resultados parciais indicam que os Tehêys deslocam a compreensão da paisagem de uma tradição predominantemente representacional para uma dimensão pedagógica, cultural e comunitária, na qual território, memória e aprendizagem se entrelaçam. A pesquisa sugere que a paisagem pode atuar não apenas como tema ou gênero artístico, mas como metodologia de ensino capaz de articular experiência, pertencimento e produção de conhecimento. Sua relevância reside na contribuição para os debates sobre educação artística, educação indígena e formação docente, ampliando o reconhecimento de metodologias construídas a partir de saberes territorializados e de outras formas de produzir e compartilhar conhecimento.

Palavras-Chave: Arte-educação, Paisagem, Tehêys, Metodologias educacionais



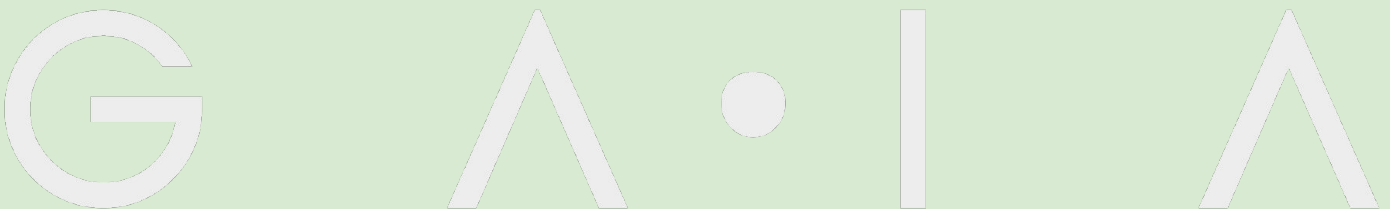
Flavio Silva Siqueira (UFPA), Valzeli Figueira Sampaio (UFPA)

Entre tecnologias tradicionais e digitais: o processo criativo da obra Xumucuí

Resumo:

Este artigo busca apresentar o processo criativo de produção da obra Xumucuí, desenvolvida pelo grupo de pesquisa Labtechné ao longo de 2025 e apresentada na exposição EmMeio#17. A obra tem como objetivo estabelecer um diálogo entre o conceito de tecnodiversidade, a partir dos estudos de Yuk Hui, e as práticas criativas de povos originários, articulando essas perspectivas às formas de produção de instalações interativas por meio da noção de tradução intersemiótica proposta por Julio Plaza. Nesse contexto, o instrumento tradicional "pau de chuva" é traduzido para mídias contemporâneas, promovendo um encontro entre tecnologias tradicionais e digitais. A metodologia de desenvolvimento da obra fundamenta-se em práticas coletivas entre os integrantes do grupo de pesquisa, envolvendo processos de criação em arte computacional e a utilização de hardwares e softwares de código aberto para a concepção física e visual da instalação. Para isso, foram empregados recursos como o microcontrolador Arduino, a linguagem Processing para a produção de arte gerativa e sensores ultrassônicos responsáveis pela camada interativa da obra. O processo de criação também se desenvolveu a partir de práticas colaborativas em espaços Maker e da cultura DIY (Do It Yourself), realizadas durante uma residência artística promovida pelo SesiLab, em parceria com o Instituto Ling e o Itaú Cultural, evidenciando uma abordagem participativa que integra experimentação tecnológica, criação coletiva e reflexão crítica sobre as relações entre tecnologia, arte e saberes tradicionais.

Palavras-chaves: Tecnodiversidade, Instalação Interativa, Arte Computacional.



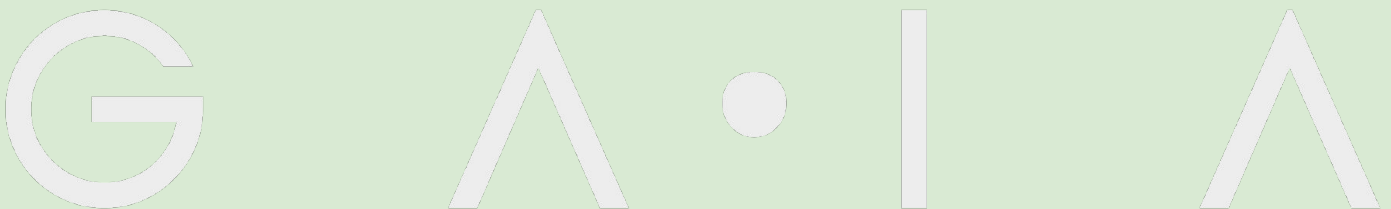
Gilbertto Prado (UAM / USP / CNPq)

Introdução à exposição Portais, Passadiços e Pomanders

Resumo:

Esta comunicação tem como objetivo apresentar brevemente o processo e a análise dos processos criativos presentes na exposição individual “Portais, Passadiços e Pomanders”, de Gilbertto Prado e Grupo Poéticas Digitais. A mostra é composta por onze obras, sendo a maioria delas instalações interativas. Com curadoria de Ana Magalhães e Priscila Arantes, a exposição foi apresentada no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC-USP), de setembro de 2025 a fevereiro de 2026. As práticas e produções artísticas da mostra dialogam com o campo da arte e da tecnologia, levantando questões relacionadas ao meio ambiente e à natureza, sugerindo caminhos férteis para repensar e reimaginar modos alternativos de existência no mundo contemporâneo.

Palavras-chave: Poéticas Digitais; Instalação interativa; arte e tecnologia, arte digital, MAC USP



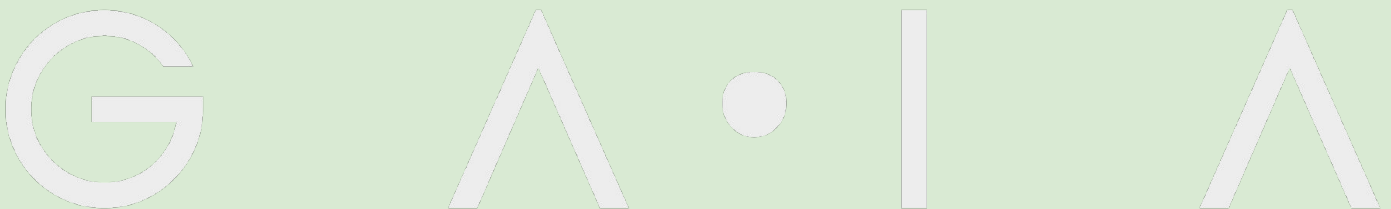
Giovanna Costa Gaba (UAM), Milton Terumitsu Sogabe (UAM)

Visualidades do antiespecismo: práticas contemporâneas do design ativista

Resumo:

As crises ecológicas contemporâneas desafiam o design a ultrapassar sua tradição antropocêntrica e a assumir um papel ativo na construção de relações mais éticas entre humanos e demais espécies. Inserido nesse contexto, este artigo investiga o design ativista antiespecista como prática de transformação social, compreendendo-o como um campo capaz de produzir novas formas de percepção, comunicação e engajamento político em favor da justiça multiespécie. O estudo analisa as visualidades produzidas por coletivos e organizações antiespecistas na cidade de São Paulo, investigando como artefatos gráficos, campanhas, intervenções urbanas e conteúdos digitais contribuem para comunicar a causa animal e sensibilizar diferentes públicos. O artigo parte de pesquisa de abordagem qualitativa, articulando revisão bibliográfica sobre design, ativismo e antiespecismo ao mapeamento e à análise dessas manifestações. Ao compreender as visualidades como expressões culturais e políticas, o trabalho busca ampliar a compreensão do papel do design na construção de sentidos sobre as relações entre humanos e outros animais, contribuindo para os debates sobre design, comunicação e ecologias contemporâneas.

Palavras-chave: design ativista; antiespecismo; visualidades; comunicação visual; ecologias contemporâneas.



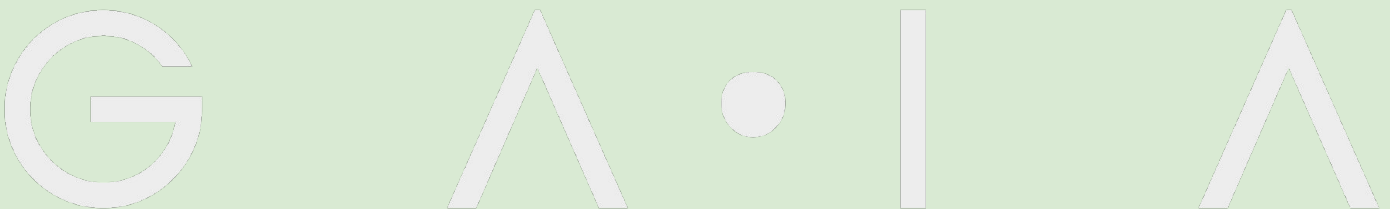
Giovanna C. A. Palatucci (UnB)

O instante poético na cianotipia objetual: dialética temporal e outras imaginações contemporâneas

Resumo:

Na contramão da aceleração imperativa aos dispositivos imagético- fotográficos contemporâneos, a cianotipia, tecnologia de revelação fotográfica do século XIX, nos traz importantes reflexões acerca do tempo, ao materializar a antítese constitutiva do criar. É portanto, à luz do “instante poético” proposto por Bachelard (2010), cuja temporalidade se dá na relação entre a verticalidade e a horizontalidade do instante da criação, que proponho uma análise dos cianótipos de objetos cotidianos. O exercício fotográfico acontece no âmbito da aproximação entre arte e vida e seus desdobramentos na arte contemporânea, destacando a potencialidade do dispositivo fotográfico em tornar notável aquilo que fotografa (BARTHES, 1984), até o mais ordinário dos objetos. Objetivos: Criar bases epistemológicas para aplicação da cianotipia objetual como estratégia de ensino e aprendizagem em artes visuais, partindo da tensão fenomenológica, onde se articulam diferentes noções de tempo e arte contemporânea. Metodologia: Em diálogo com Bachelard (2010), Barthes (1984) e a poesia, o trabalho se alicerça na metodologia baseada em artes. Por meio da escrita ensaística e oficinas de cianotipia objetual. Resultados esperados: produção de outras imagens e imaginações a partir de um novo olhar para o contemporâneo. Relevância da pesquisa: compreender a necessidade política de anti-aceleração experimentando outras temporalidades, em um exercício baseado na diversidade e presentificação.

Palavras-chave: Arte contemporânea, cianotipia, Bachelard



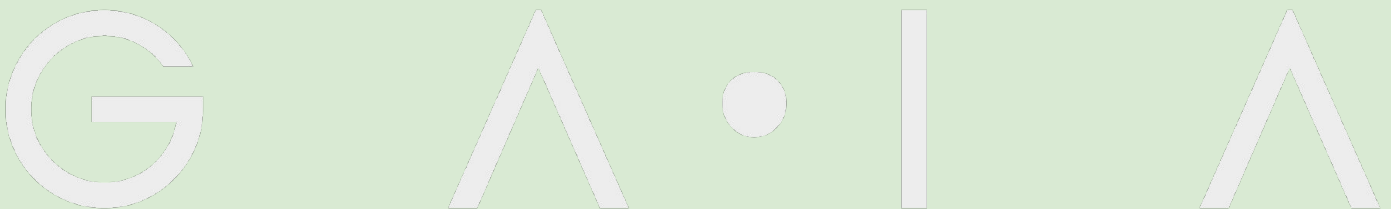
Gláucio Zani Alves (CEFET-MG)

Do Poema Processo à Literatura Digital: Gestos Tecnofágicos e Ecologias Híbridas nas Tecno-poéticas Brasileiras

Resumo:

Em um contexto marcado pela expansão das infraestruturas algorítmicas, pelo avanço da inteligência artificial e pela intensificação dos processos de colonialismo de dados, este trabalho investiga as tecno-poéticas brasileiras a partir da formulação do conceito de Gestos Tecnofágicos. Desenvolvido em diálogo com a tradição antropofágica brasileira, com os estudos decoloniais, com a noção de tecnodiversidade de Yuk Hui e com as reflexões cosmopolíticas presentes na obra de Ailton Krenak, o conceito designa práticas de apropriação crítica capazes de deslocar e ressignificar dispositivos técnicos, produzindo formas alternativas de relação entre linguagem, técnica e vida. Por meio de uma abordagem genealógica e teórico-interpretativa, a pesquisa percorre uma tradição experimental que se estende do Poema Processo e das experiências de Wladimir Dias-Pino às manifestações contemporâneas da literatura digital brasileira, compreendendo essas produções como espaços de experimentação estética e de invenção de ecologias híbridas. Mais do que incorporar tecnologias, tais práticas transformam linguagens, suportes e sistemas técnicos em matéria de criação crítica, desestabilizando fronteiras entre natureza, cultura e artifício. Como resultado, espera-se demonstrar que as tecno-poéticas brasileiras constituem manifestações de Gestos Tecnofágicos, capazes de afirmar formas de biopotência e de produzir futuros tecnodiversos. Desse modo, a pesquisa busca contribuir para os debates contemporâneos sobre arte, tecnologia e ecologias do sensível, evidenciando a potência das práticas estéticas na elaboração de modos plurais de decoexistência entre diferentes formas de vida, agências técnicas e ecologias híbridas.

Palavras-chave: Gestos Tecnofágicos; Tecno-poéticas Brasileiras; Ecologias Híbridas.

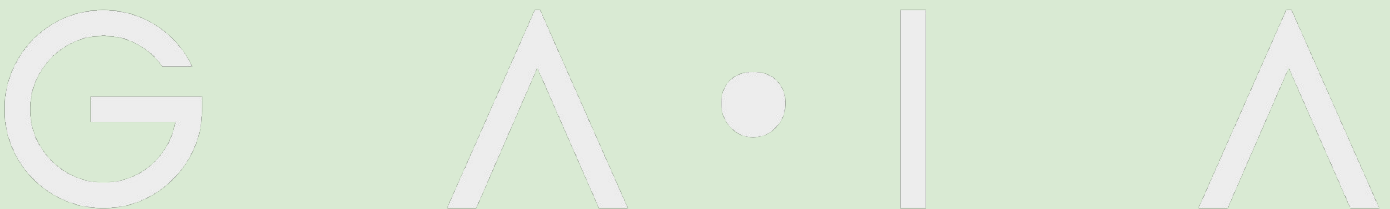


Guilherme Rafael Soares (UFRB)

Codificando Caligramas: Anástrofes, Caligramas e o Letramento na Codificação após os modelos largos de linguagem

Resumo:

Este ensaio investiga como os modelos largos de linguagem (LLMs) reconfiguram o letramento em codificação ao aproximar linguagem natural e programação. Inspirado nas práticas poéticas das anástrofes (inversões de ordem na sequência de palavras para efeito poético) e dos caligramas (desenhos com palavras, para efeito poético) , propõe compreender a escrita computacional como processo artístico, dialógico e interpretativo, no qual a autoria emerge da interação entre humanos e sistemas generativos. Em diálogo com A escrita: há futuro para a escrita?, de Vilém Flusser (2010), argumenta-se que a programação contemporânea confirma sua hipótese de uma transição da escrita linear para códigos capazes de produzir e reciclar outros códigos. Os caligramas constituem uma prática experimental de codificação criativa, desenvolvida em p5.js, que evidencia a dimensão visual e algorítmica da escrita. Sob a perspectiva de Lev Manovich (2013), o software deixa de ser apenas ferramenta para constituir um ambiente cultural de produção de imagens, textos e interações. Inspirada no Círculo de Cultura de Paulo Freire (1987), a proposta compreende o letramento em IA como prática coletiva de experimentação e reflexão crítica. Em diálogo com Lúcia Santaella (2023), Hilan Bensusan (2020) e James Lovelock (1979), o ensaio amplia essa perspectiva ao compreender a codificação como parte de uma ecologia de agentes humanos, artificiais e ambientais, aproximando arte, tecnologia e educação na construção de novas formas de criação e alfabetização tecnológica.



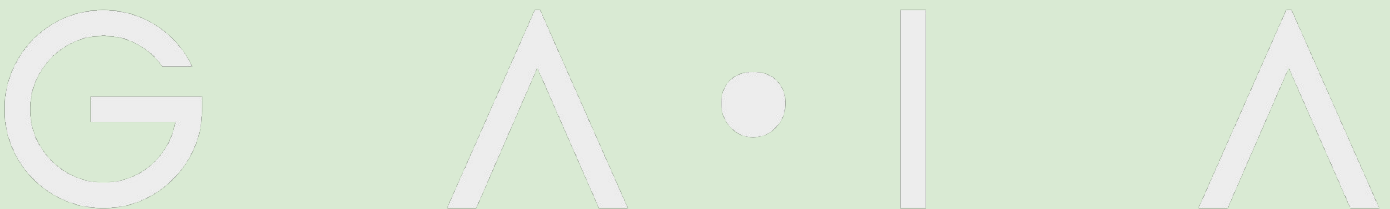
Gustavo Miranda (UFSM), Débora Gasparetto (UFSM)

Co-Design de uma loja virtual de artesanato com a comunidade Kaingang de Três Soitas, Santa Maria

Resumo:

O texto aborda o tema do Trabalho de Conclusão de Curso do autor em sintonia com o projeto da Universidade Federal de Santa Maria, "Eg vafã: criação colaborativa de uma loja online de artesanato kaingang", o projeto em questão possui o objetivo de desenvolver a interface de uma loja de artesanatos produzidos pela comunidade Kaingang de Três Soitas, Santa Maria, fomentando a renda da comunidade e difundindo seus saberes. A metodologia escolhida foi a 5 I's, Gasparetto (2020). O método é específico em desenho de interfaces, com foco em Design Centrado no Usuário e na User Experience, Garret (2011) e Teixeira (2014). Nesse sentido, o codesign com a comunidade é a pauta principal desta apresentação. Como resultado, apresentamos o desenvolvimento do trabalho, com o processo de co-criação com a comunidade, indo ao acordo com Krucken (2009) e Costanza-Chock (2020) na construção de uma interface focada no território que empodere a comunidade e o saber compartilhado.

Palavras-chave: Design de Interfaces, Metodologia 5I's, Loja Virtual, Codesign, Território



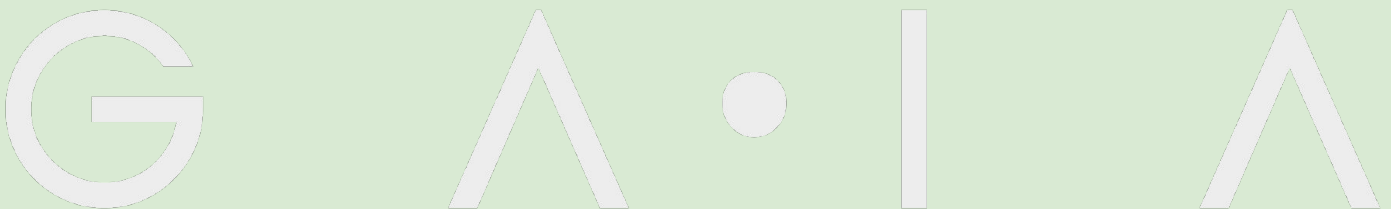
Hamilton Carraro Junior (UAM), Priscila Almeida Cunha Arantes (UAM)

Bem-Te-Vi-Mal-Ti-Vi: A Dialética da Vigilância entre o Natural e o Artificial

Resumo:

A instalação interativa "Bem-Te-Vi-Mal-Ti-Vi" emerge no contexto do capitalismo de vigilância e da crescente opacidade dos sistemas de classificação algorítmica. O objetivo do projeto é materializar a tensão entre a vigilância natural, recíproca e integrada ao ambiente (simbolizada pelo canto do pássaro bem-te-vi), e a vigilância artificial, extrativista e hierárquica (representada por um sistema de reconhecimento facial). A metodologia adotada é a da pesquisa-criação, que articula a tecnoestética de Simondon e a política estética de Rancière para desenvolver um contra-dispositivo. Como resultado, a obra conduz o espectador por uma transição fenomenológica: do reconhecimento sonoro do pássaro à classificação visual da máquina, que o associa a um registro de violência. A relevância da obra reside em sua capacidade de tornar sensível a violência abstrata do racismo algorítmico e do colonialismo de dados, utilizando a margem de indeterminação do objeto técnico para fomentar uma consciência crítica sobre as ecologias de dados em que estamos imersos. O trabalho contribui para o debate sobre tecnologia, vigilância e o papel da arte como força de reinvenção do sensível.

Palavras-chave: Arte, Tecnologia, Design de Vigilância, Colecionismo de Dados



Helena Santiago Vigata (UnB)

Inteligência artificial na preparação da audiodescrição: AI multimodal como dispositivo de análise e associação entre modalidades sensoriais

Resumo:

Este trabalho aborda o potencial da inteligência artificial no auxílio à produção de experiências estéticas no campo da audiodescrição. Inserido no tema GA.IA, que articula relações entre inteligência artificial, natureza e processos de criação, discute-se o uso de sistemas de IA multimodal na mediação entre diferentes modalidades sensoriais e suas implicações estéticas e perceptivas. O objetivo da pesquisa é investigar a IA multimodal como dispositivo de análise e associação entre imagem, som e ambiência afetiva na preparação da audiodescrição, compreendida não apenas como tradução do visual em linguagem verbal, mas como prática de mediação intersemiótica voltada à construção de experiências estéticas (Neves, 2011). Trata-se de uma reflexão teórico-analítica situada na experiência de uma oficina ministrada, na qual a IA foi mobilizada na análise e proposição de associações musivisuais para a audiodescrição de uma fotografia de paisagem. O referencial teórico é composto por autores que discutem correspondências entre modalidades sensoriais: Beltrán (1991), que propõe relações entre a expressividade das cores e a dimensão psicológica dos sons; González Compeán (2011), que investiga associações sinestésicas entre tonalidades cromáticas e musicais; e López Román (2014), que analisa articulações musivisuais no audiovisual como estrutura de produção de sentido. A noção de sinestesia em Julio Plaza (2013) permite compreender tais relações como traduções entre sistemas de linguagem. Espera-se ampliar as discussões sobre o uso de IA multimodal como instância de mediação na construção de relações sensoriais e estéticas, deslocando sua compreensão de ferramenta técnica para dispositivo de articulação perceptiva.

Palavras-chave: Audiodescrição; Inteligência artificial multimodal; tradução intersemiótica; sinestesia; experiência estética.



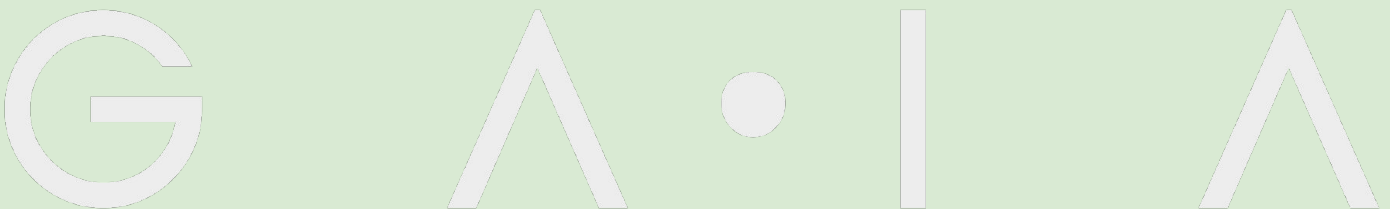
Helena Tavares C. P. da Silva (UFABC)

Hibridez e fragmentação: uma aproximação entre Haraway e Benjamin

Resumo:

Este artigo propõe pensar, a partir do corpo como objeto central, a desconstrução da narrativa marxiana de progresso. Utilizando como base o conceito de ciborgue de Donna Haraway — um híbrido de máquina e organismo que propõe a absoluta mescla das fronteiras dicotômicas de natural-artificial, humano-animal, homem-mulher — em diálogo com as imagens dialéticas de Walter Benjamin — que propõe olhar para a história como fragmentos em remontagem, não seguindo uma linearidade cronológica de acontecimentos entre passado-presente-futuro, mas como imagens em lampejo que formam uma constelação — o artigo tem a intenção de analisar como as corporeidades ciborgues são ferramentas centrais nas possibilidades de reconstrução de uma relação com as tecnologias que não sejam apropriadas por um discurso em favor do progresso. Os ciborgues, quando mesclam os binarismos sistêmicos, quebram também com o conceito de unidade original, e, portanto, com um estado de pureza inicial que seria o predecessor das relações de poder binárias. A visão histórica fragmentária de Benjamin, por sua vez, também rompe com uma noção unificada de história, que, em certa medida, assim como a figura do ciborgue, se distancia de uma totalidade em prevalência das partes, não hierarquizando uma cronologia tempos, e, portanto, rompendo com o ideal do progresso. O corpo, aqui, se torna figura central: é o corpo em sua presença de espírito, que para Benjamin, vai elucidar a reflexão histórica em resposta ao choque vivenciado por sua relação com a modernidade do contexto urbano. É o corpo quem poderá vir a ser ciborgue, ou então, já está a caminho de tal transmutação.

Palavras-chave: Ciborgue; Fragmentos; Haraway; Benjamin.



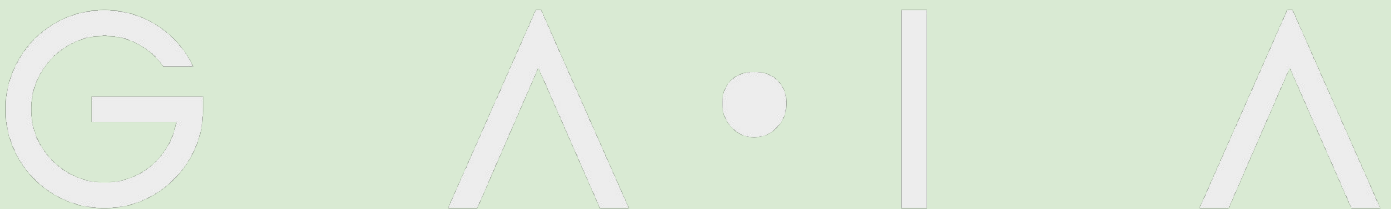
Henrique Zadoroguo (UNESP), Daniel Rana (UNESP)

Relatos sobre criação e mediação de imersões em Realidade Virtual (VR) pelo jogo Minecraft

Resumo:

Esta pesquisa relata aprendizados na construção e exposição de espaços imersivos e interativos usando o jogo Minecraft como plataforma e apresentados em centros culturais de São Paulo (SESC Pinheiros, SESC Guarulhos, SESC Paulista e SESC Casa Verde) usando da tecnologia da realidade virtual (VR). Destaca-se dois resultados centrais, sendo (i) a elaboração e criação de espaços que atuam como um ambiente imersivo/contemplativo e que permitam possibilidade para desafios e aventuras lúdicas; e (ii) a mediação com o público durante a experiência, fator extremamente potencializador para obra tanto voltado para pessoas familiarizadas com a área quanto para interatores sem o letramento digital que a realidade virtual e jogos digitais costumam exigir. Essa pesquisa busca apontar dinâmicas que percebidas durante as exposições destas propostas, que envolvem gamedesign (construção de narrativas espaciais, propostas interativas e agência do jogador) e o contato com o público cuidados e recomendações com/para o público em experiências de óculos de realidade virtual).

Palavras-chave: Espaços digitais, Realidade Virtual, Minecraft, Mediação, Arte-tecnologia.



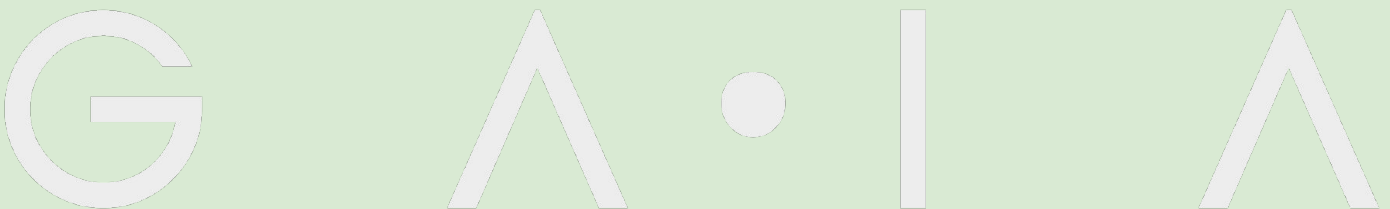
Iasmim Kali Oliveira Conde (UnB)

Black & Pink: inteligência artificial generativa e vieses de gênero na infância

Resumo:

Principalmente a partir de 2023 as Inteligências Artificiais (IAs) generativas foram disponibilizadas para o público de forma gratuita ou quase, e desde então têm sido usadas de forma casual por usuários leigos, que desconhecem seu mecanismo de funcionamento, e confiam a elas seus desejos criativos, perguntas íntimas e dúvidas sobre o mundo. Mas toda IA têm seus vieses, baseados em seu banco de dados e filtros. Neste artigo, investigo algumas dessas expressões enviesadas que aparecem quando se cria imagens relacionadas à infância, no que tange à distinção de gênero feminino e masculino. O objetivo é observar se, como e em que medida IAs criam distinções entre meninos e meninas nas imagens geradas. Para isso, utilizei IAs generativas de quatro distribuidores, de uso gratuito ou quase, de fácil acesso pelo público geral em 2026: Night Café, Starry AI, Microsoft CoPilot e Grok, e realizei a comparação entre os resultados. Todas as IAs apresentaram fortes vieses de gênero, confirmando a hipótese inicial de que os sistemas não fariam um controle para prevenir estereótipos na infância, exacerbando o viés inicial dos bancos de dados. Assim, as imagens para meninas tendem à cor rosa e cores claras, ornamentação e temas de fantasia; para meninos, a tendência é para as cores preto, azul e vermelho, menos ornamentação e sistemas mecânicos. Considerando que a exposição de crianças a estereótipos de gênero muito demarcados pode ter efeitos negativos em sua formação, seria interessante criar mecanismos para evitar esse tipo de resultado em IAs de uso livre.

Palavras-chave: Inteligência artificial, estudos de gênero, feminismo, infância, cor-de-rosa



Iliana Hernández-García y Prof. Dr. Raúl Niño-Bernal (PUJ - Colombia)

GA.IA: interacción entre sistemas naturales y artificiales

Resumen:

Contexto: Asistimos a los procesos dinámicos de GA.IA, a los del sistema planetario autorregulado de la Tierra, y a la interacción de procesos bioquímicos y de carácter biológico (Livio y Szostak, 2025). En esta época contemporánea la conformación de GA.IA, expone una coevolución que conjunta otras escalas de la biosfera y la tecnosfera a partir de cambios procesuales de aminoácidos y algoritmos que fueron interceptando su distribución desde los sistemas binarios computacionales a sistemas indeterminados de cúbits. (Hernández et. al., 2024). Estos procesos hacen alusión a la propuesta de hiperinteligencias artificiales de James Lovelock (2019). **Objetivos:** Proponer el concepto de GA.IA como un sistema en coevolución e hibridación con la materia y la vida. Reconocer a GA.IA como un sistema híbrido entre natural y artificial, de manera creciente. Entender las diversas inteligencias humanas, no humanas y tecnológicas que confluyen y borran la frontera entre ellas mismas y con el espacio exterior. (Bridle, 2024). **Metodología:** A través del análisis estético y conceptual del trabajo de bioarte espacial: *Bioexoesqueleto simbiótico* de la artista eslovena Dorotea Dolinsek (<https://www.doroteadolinsek.com>) se explora la existencia de mundos ecológicos híbridos compuestos de bacterias, hongos, plantas, materia orgánica y tecnología y que al cabo producen lo humano y lo no humano a la vez. En este trabajo se examina la coevolución simbiótica de la vida natural y artificial que busca vida en otros planetas. **Resultados:** se obtiene que, en ese intento de hallar vida en otros planetas, se acaba llevando la vida o produciéndola con otras naturalezas, porque no es posible salir de la vida misma, dado que los mundos están configurados a través de organismos de escala micro.

Palabras clave: GAIA, Inteligencia artificial, Astrobiología, Bioarte espacial

Referencias:

BRIDLE, J. (2024). *Modos de existir: más allá de la inteligencia humana*. Capítulo: Granjas de metal. Madrid: ed. Galaxia Gutenberg.

<https://www.doroteadolinsek.com>

LIVIO, M. y SZOSTAK, J. (2025) *Vida y cosmos: ¿Es la tierra una excepción?* Barcelona: Planeta.

HERNÁNDEZ, I. NIÑO, R. Hernández-García, J. (2024). *Entornos posibles de vida artificial cuántica*. Colección Estética contemporánea. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

LOVELOCK, J. (2019) *Novaceno: la próxima era de la hiperinteligencia*, Madrid: Paidós.



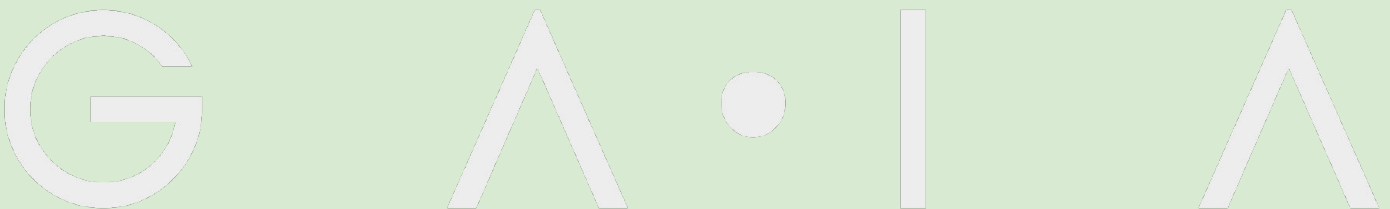
Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt (UFSM), Bruno Bitencourt Lopes (UNINTER), Frederick Antunes Rodrigues (UFSM)

CONVERSANDO SOBRE MONSTROS: Produção Poética Ativista do Coletivo Artístico Astroanômalos no ano de 2026

Resumo:

Após concluir seu primeiro ano de produção, o Coletivo que iniciou como Projeto de Extensão do LabInter- UFSM, agora volta sua atenção poética e teórica para como trabalhar problemas contemporâneos de forma ativista e artística. O objetivo principal é abordar as problemáticas importantes dentro da pesquisa dos membros, fazendo isto através da contação de histórias, em um mesmo universo narrativo. Baseando-se na metodologia de poética, conforme Sandra Rey, realizam a pesquisa teórica simultaneamente a poética visual, buscando associar os curtas-metragens, colagens e outras linguagens artísticas aos temas centrais. O impacto ambiental e político das redes sociais associadas à Inteligência Artificial, assim como a vigilância proveniente deste sistema associado às BIG TECHs, faz com que haja a necessidade de abordar criticamente tais normalizações, voltando-se para localidades e conceitos como tecnodiversidade (de Yuk Hui). Abordar a saúde mental dentro da contemporaneidade também é importante para os artistas, a autovigilância decorrente de indivíduos neurodivergentes mascarando comportamentos espontâneos para interagir melhor com indivíduos neurotípicos, assim como a ausência de espaços coletivos locais para que práticas realmente comunitárias possam se manter. Para este ano, pretendem realizar ações sociais mais próximas da comunidade, algo que já está sendo alcançado por meio de uma conexão direta com o serviço público do Município de São Sepé, uma cidade pequena no interior do Rio Grande do Sul, onde nasceram 2 dos artistas do trio principal. Até então, a exposição intitulada Monstros Contemporâneos já está acontecendo, contando com falas públicas, palestras na comunidade, oficinas e práticas comunitárias.

Palavras-chave: Arte contemporânea, Arte e Tecnologia, Saúde-mental, Ecologia, Tecnodiversidade.



Isabela Cobre Sagrillo (UAM), Andréa Catrópa da Silva (UAM)

A Produção da Imagem do Espaço Urbano para a Construção da Atratividade Turística: estudo de caso da cidade de Bilbao - ESP

Resumo:

A transformação contemporânea das cidades evidencia a transição de modelos urbanos predominantemente funcionais para configurações orientadas pela experiência, pela imagem e pelo consumo simbólico do espaço. Nesse contexto, Bilbao destaca-se como um interessante caso de reestruturação urbana articulada à produção da atratividade turística. Historicamente marcada pela atividade industrial e portuária, a cidade enfrentou, a partir da década de 1970, processos de crise econômica, degradação ambiental e esvaziamento urbano, impulsionando políticas de requalificação territorial voltadas à reconstrução de sua imagem internacional. O artigo objetiva analisar os processos arquitetônicos, urbanos e sensoriais responsáveis pela transformação de Bilbao em destino turístico global, investigando de que maneira arquitetura, cultura e comunicação urbana passaram a atuar como dispositivos de ressignificação espacial e simbólica da cidade. A pesquisa possui caráter qualitativo, exploratório e bibliográfico, fundamentando-se nas contribuições teóricas de Henri Lefebvre acerca da produção do espaço, de David Harvey sobre urbanização e capital simbólico, de John Urry a respeito do olhar turístico, e de Donald Norman no campo do design emocional e da experiência. Como estudo de caso, serão analisadas intervenções urbanas estratégicas realizadas em Bilbao, especialmente a implantação do Museu Guggenheim Bilbao, projetado por Frank Gehry, além das requalificações da frente portuária, mobilidade urbana e produção de novos marcos arquitetônicos e culturais. Observa-se que a transformação da cidade ultrapassa questões estritamente econômicas ou funcionais, envolvendo a construção de experiências sensoriais, identidades visuais e imaginários urbanos capazes de redefinir a percepção coletiva sobre o espaço. Conclui-se que a arquitetura e o design urbano contemporâneo podem atuar não apenas como instrumentos de ordenação territorial, mas também como mecanismos de comunicação e produção da atratividade turística na cidade contemporânea.

Palavras-chave: Cidade turística. Atratividade urbana. Imagem urbana. Arquitetura icônica. Design sensorial.



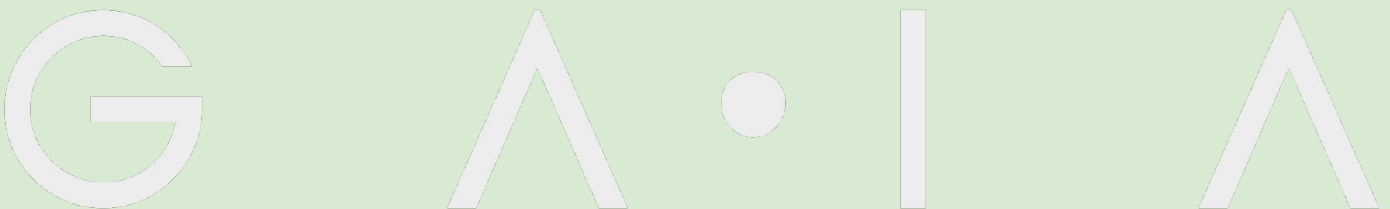
Isis Lopes de Oliveira, Mestranda (UFRJ), Irene de Mendonça Peixoto (UFRJ)

A imagem-coisa como subjetividade digital: vestígios e simulacros

Resumo:

Este trabalho investiga como imagens e vestígios digitais operam como entidades vivas, dotadas de agência e capazes de produzir subjetividade no ciberespaço contemporâneo. Inserida em uma pesquisa de mestrado em Design que articula reflexão teórica e prática artística, a investigação elabora sobre os modos como a experiência digital produz e desloca identidades, tendo como horizonte a construção de um livro de artista em desenvolvimento. O referencial teórico central é a noção de “imagem como coisa” de Steyerl (2010), segundo a qual a imagem não representa a realidade, mas é um fragmento ativo dela. Articula-se a essa perspectiva o conceito de simulacro em Deleuze (2008): não como cópia degradada, mas como novo paradigma, uma entidade autônoma que existe por si mesma, de modo a produzir efeitos e relações sem se referir a qualquer modelo original. A partir de Belting (2006), compreende-se que imagens acontecem na interação entre corpo, mídia e transmissão, implicando, no ambiente digital, cruzamentos não intencionais entre corpos e histórias. O objetivo é demonstrar que vestígios digitais constituem o que Santaella (2008) nomeia como espaços intersticiais: zonas híbridas onde físico e virtual se dissolvem, produzindo afetos e identidades fora de qualquer controle autoral. A pesquisa adota abordagem qualitativa em artes. Como resultado esperado, propõe-se que o simulacro digital opera como força ativa na reinvenção do sensível contemporâneo.

Palavras-chave: imagem; subjetividade digital; simulacro; espaços intersticiais; vestígios digitais.



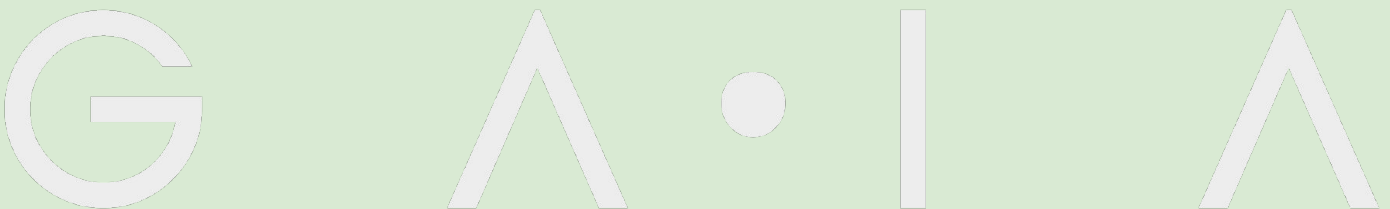
Italo Adler (PPGARTES/UFC)

GA.IA/3x4: retratos computacionais de uma Terra em trabalho

Resumo:

GA.IA/3x4: retratos computacionais de uma Terra em trabalho apresenta uma pesquisa artística baseada na criação de linguagens próprias de live coding situadas. Em vez de importar linguagens computacionais universais e adaptá-las a um contexto local, a metodologia cria vocabulários, comandos e comportamentos visuais/sonoros no lugar e a partir do lugar, tomando o território usado como campo de relações entre técnicas, dados, ações, infraestruturas e experiência sensível. A articulação entre Flusser e Santos define o método. Em Flusser, aparelhos e programas produzem imagens técnicas e delimitam campos de possibilidade; por isso a linguagem é construída como modo de escrever dentro da caixa-preta, expondo gestos, limites e operações. Em Santos, o espaço é produzido pela relação entre sistemas de objetos e sistemas de ações no meio técnico-científico-informacional; por isso cada obra-linguagem parte de dados, infraestruturas, usos e experiências concretas, sem tratar o local como tema decorativo. O código torna-se operação estética situada: age sobre imagens, clima e dados enquanto revela as condições técnicas e territoriais que os tornam legíveis. Metodologicamente, a apresentação toma black | box.exe e céu como antecedentes de uma prática de criação de linguagens próprias de live coding; a partir desse percurso, apresenta GA.IA/3x4 como nova obra-linguagem situada. A expressão 3x4 condensa três camadas: retrato burocrático, visualização técnica da Terra e fabulação política de uma escala humana de trabalho, três dias de trabalho e quatro de vida. Assim, aproxima crise climática, automação e trabalho invisível na IA, tensionando regimes de exaustão que atravessam corpos, máquinas e territórios.

Palavras-chave: live coding; território usado; imagem técnica; Antropoceno; inteligência artificial.



Jamille Rita Gomes Silva (Unesp), Maria Fernanda Paro Rodrigues De Souza (Unesp), Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro (Unesp)

A subversão da tecnologia no meio artístico através do conceito de Realidade Virtualizada

Resumo:

O presente trabalho surge da possibilidade de intersecção entre os conceitos de Realidade Aumentada e Realidade Virtual, agora voltando-se para o campo artístico. A Realidade Aumentada consiste em inserir informações virtuais dentro do mundo físico, onde os dados digitais são sobrepostos ao ambiente físico-real. Por outro lado, a Realidade Virtual leva a pessoa diretamente ao mundo digital, um ambiente simulado. Já a Realidade Virtualizada apresenta um espaço intermediário em que informações reais e virtuais não apenas coexistem, mas também interagem entre si. Esse espaço intermediário pode ser compreendido a partir do continuum de virtualidade proposto por Milgram e Kishino (1994). Para investigar e analisar o tema na Arte Digital, foi efetuada uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório descritivo, objetivando inserir um debate sobre o termo realidade virtualizada em contextos artísticos e tecnológicos, voltados à temática da natureza e a sua espacialidade. Foi realizada a análise de catálogos de arte contemporânea que possuem o digital como poética, como o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica - FILE, e a obra Aquarela de Íons (2025) de Arthur Boeira e Gustavo Milward, somado à fundamentação teórica em David Ruiz Torres e Lev Manovich, que abordam o campo virtual. Ao investigar essa apropriação, a pesquisa contribui para ampliar a compreensão sobre as possibilidades estéticas e políticas dessas tecnologias. A partir das amostras analisadas, concluiu-se que a natureza ao ser traduzida pela espacialidade digital, ganha novas camadas de sentido. A realidade virtualizada revela-se como um território onde o orgânico e o sintético se entrelaçam, ampliando as perspectivas poéticas da Arte Digital contemporânea.

Palavras-chave: Arte Digital, Realidade Aumentada, Realidade Virtual, Realidade Virtualizada.



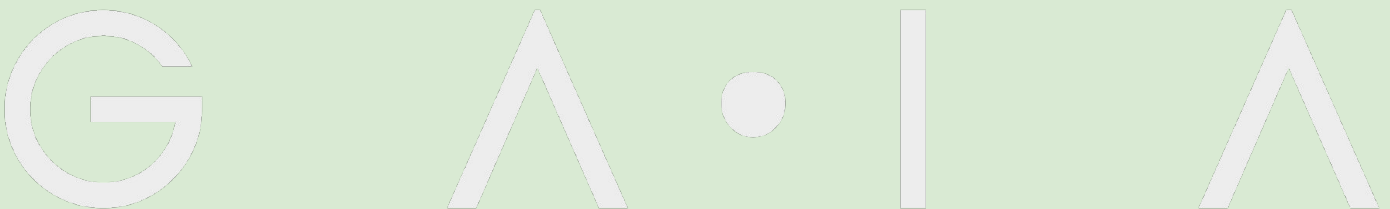
Jaqueline Cunha (UNESP)

Verde como linguagem: cor e invenção de mundos possíveis

Resumo:

Este trabalho investiga o verde como linguagem, compreendendo a cor como produtora de sentidos, experiências e formas de imaginar o mundo. O objetivo é analisar como o verde adquire valores diversos ao longo da história e em diferentes culturas, participando da constituição de imaginários, práticas sociais e produções artísticas. A pesquisa fundamenta-se em revisão bibliográfica no campo dos estudos da cor, da imagem e da cultura visual, articulada à análise de exemplos provenientes da arte contemporânea e de contextos culturais. A diversidade de usos do verde evidencia a capacidade da cor de produzir significados que acompanham transformações históricas e culturais e abrem novas possibilidades de leitura do mundo. Em diálogo com o eixo Ecopoiese e Práticas Especulativas, o estudo compreende essa plasticidade da linguagem cromática como potência para a invenção de mundos possíveis, nos quais os modos de perceber, compartilhar e criar permanecem abertos. Ao tomar o verde como linguagem em permanente elaboração, a pesquisa contribui para ampliar as discussões sobre cor, cultura visual e imaginação no campo da arte contemporânea.

Palavras-chave: cor; linguagem; verde; cultura visual; ecopoiese.



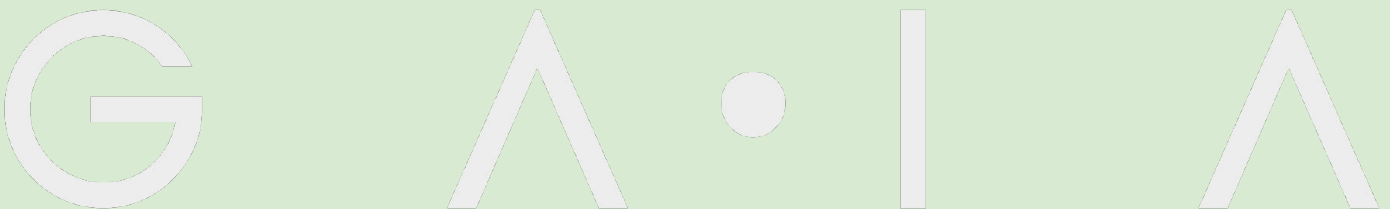
Jonas Esteves de Bem (UFRJ)

O ato criativo como relação: empatia, técnica e dispositivos poéticos

Resumo:

A presente pesquisa propõe uma reflexão sobre o ato criativo nos processos artísticos, investigando como se estabelece uma relação de empatia na construção de um dispositivo poético. Na ocasião a obra investigada se chama Goro, um híbrido de musgo, elemento orgânicos e robótica. A partir do momento de gênese do objeto, busca-se compreender quais linhas de força impulsionam o fazer artístico e de que modo, nesse processo, emergem relações sensíveis entre criador, técnica e matéria. A pesquisa considera ainda como esse processo de criação se contamina por fatores externos, especialmente quando desenvolvido em contextos de laboratórios e espaços makers, compreendidos como ambientes de experimentação e troca. Por fim, investiga-se como essas relações se ampliam quando a obra ultrapassa o espaço do laboratório e é inserida em outros contextos, incorporando novos atravessamentos e modos de experiência. Como referencial teórico a pesquisa aborda reflexões de Tim Ingold e Gilbert Simondon.

Palavras-chave: Empatia; Técnica; Maker; Dispositivo



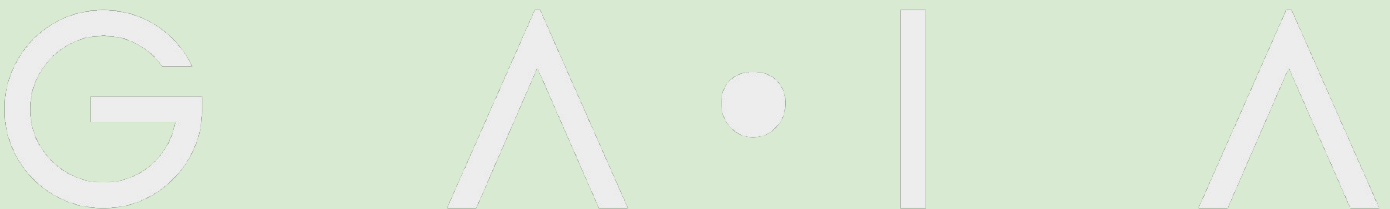
José Lauro Nunes Marques (UFSM)

Superfícies de ativação: processos híbridos entre corpo e dispositivo na arte contemporânea

Resumo:

A pele encontra-se constantemente em tensão com a imagem técnica e seus suportes. É na convergência entre o corpo e o dispositivo onde esta pesquisa situa-se, sobretudo, nas condições instáveis em que essa relação produz imagem. A pesquisa tem como objetivo compreender de que modo a pele, tomada como superfície de ativação e inscrição, opera na produção de imagens instáveis e relacionais. A produção poética que sustenta a investigação articula luz, sensor e superfícies sintéticas que aludem a pele para problematizar as condições de aparecimento da imagem, desdobrando-se também em um processo pictórico. Nesse percurso, a imagem não é contemplada como forma fixa, mas como acontecimento latente e crítico, ativado pela relação tensional entre a biologia do corpo e a rigidez do dispositivo técnico. A partir de Hans Belting (2005), compreende-se o corpo como medium vivo que antecede e excede qualquer suporte técnico, enquanto Lúcia Santaella (2007) permite situar as operações transmidiáticas como reconfiguração das ecologias perceptivas contemporâneas. A metodologia segue a proposta de pesquisa performativa de Brad Haseman (2015), na qual a prática artística constitui o próprio modo de produção do conhecimento. Como resultado, espera-se contribuir para o debate sobre os processos híbridos na arte contemporânea, articulando a produção poética própria com uma reflexão crítica sobre os limites entre corpo e dispositivo técnico, situando a arte como campo de reinvenção do sensível.

Palavras-chave: Pele, Tela, Transmídias, Instalação, Pintura



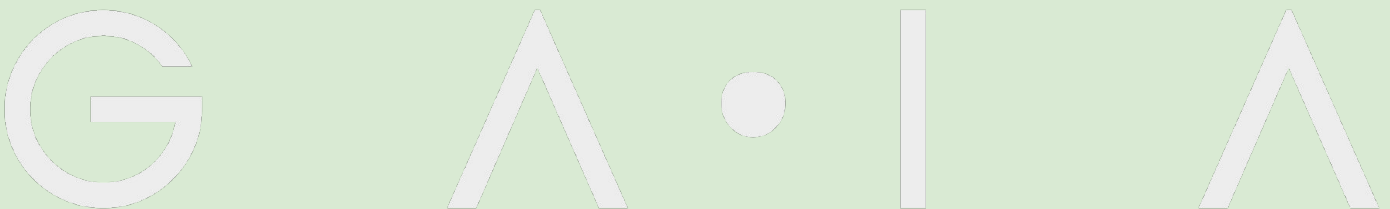
Jovani Dala Bernardina (UFES), Alexandre Siqueira de Freitas (UFES)

O PARQUE COMO PARTITURA VIVA: escuta, sensores e agentes não humanos em Voar Doce Lar

Resumo:

Esta comunicação propõe uma análise da instalação *Voar Doce Lar* (2022 -), de Rick Rodrigues e Luccas Martins, a partir das relações entre paisagem sonora, escuta incorporada, agentes não humanos e mediações tecnológicas. Em diálogo com os estudos de R. Murray Schafer (2011) sobre paisagem sonora, com as reflexões de Salomé Voegelin (2010) sobre a escuta como prática situada e com Arlindo Machado (2007) sobre as relações entre arte, mídia e tecnologia, a obra é compreendida como um campo sensível de ativação e convivência. Ao articular escultura, ambiência sonora, espécies de aves, sensores de presença e melodias executadas em *handpan*, a instalação transforma o espaço aberto em uma experiência relacional, na qual corpo, ambiente e dispositivos técnicos participam da produção da paisagem. A partir de uma abordagem qualitativa e cartográfica, a reflexão acompanha os modos pelos quais a escuta opera como forma de atenção, deslocamento e vínculo com o território. Nesse percurso, a tecnologia aparece como dispositivo discreto de aproximação entre humanos, não humanos, memória e espaço. Ao pensar o parque como uma partitura viva, ativada pelo deslocamento e pela presença, a pesquisa contribui para os estudos em arte e tecnologia ao destacar a escuta como prática crítica, ecológica e interartística de produção do comum.

Palavras-chave: paisagem sonora; escuta incorporada; arte e tecnologia; agentes não humanos; território sensível.



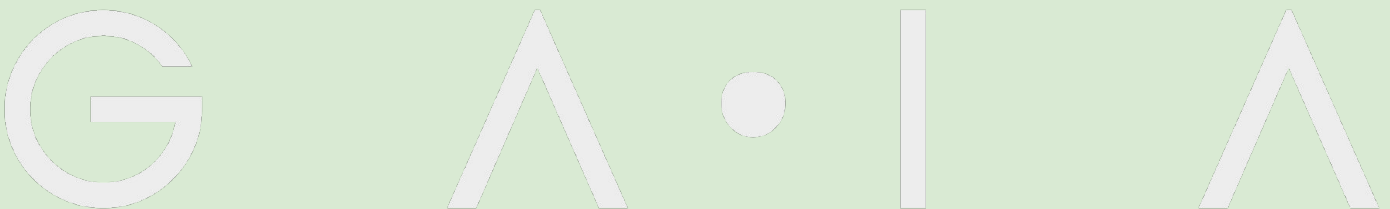
Júlia Milward (UnB)

Postais catastróficos: os registros amadores e o sublime climático no Antropoceno

Resumo:

A intensificação dos eventos climáticos extremos e a disseminação de dispositivos móveis transformaram nossa relação com a catástrofe. Inundações, incêndios e deslizamentos são registrados em tempo real por testemunhas, convertendo-se em fluxo contínuo de imagens nas plataformas digitais. Inseridas na lógica do "Registro, logo posto", essas visualidades produzem uma contradição do presente: quanto mais visível o desastre, mais difícil elaborar coletivamente sua experiência. Entre testemunho e espetáculo, as imagens operam como "garrafas lançadas ao mar de dados" que, ao mesmo tempo que mobilizam a atenção, tendem a naturalizar a própria emergência. Para desenvolver esse pensamento, a presente comunicação retoma o debate entre Voltaire e Rousseau após o terremoto de Lisboa de 1755, quando a reflexão sobre a catástrofe se desloca da providência divina para a responsabilidade humana: inflexão que antecipa questões centrais do Antropoceno. Um percurso histórico que é articulado com as contribuições dos autores contemporâneos Peter Szendy, Régis Debray e Nicolas Bourriaud. A partir da análise de registros audiovisuais amadores de eventos extremos, investiga-se como a circulação acelerada de imagens produz uma experiência contemporânea do sublime marcada pela simultânea proximidade e distanciamento diante do desastre. Ao distinguir o registro do relato, propõe-se pensar formas pelas quais essas imagens possam ultrapassar sua função documental e constituir narrativas poéticas e críticas capazes de reconfigurar a percepção da crise climática. A arte aparece, então, como campo privilegiado para tensionar os regimes de visibilidade da catástrofe e contribuir para a reinvenção do sensível diante das transformações planetárias em curso.

Palavras-chave: poética; iconomia; arte contemporânea; antropoceno.



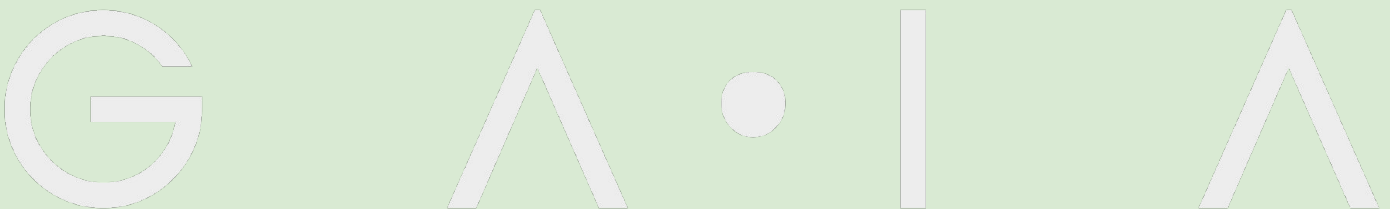
Juliano Moraes (FBAUP/Universidade do Porto)

PROJETO TERRA LENTA

Resumo:

Esta comunicação deriva da pesquisa mais ampla intitulada “Contrarquitetura”, desenvolvida no âmbito do doutoramento em Artes Plásticas na FBAUP/Universidade do Porto, em Portugal. A investigação se estrutura a partir de três termos conceituais fundantes: travessia, transposição e movência, compreendidos como sintagmas do deslocamento que orientam a produção de obras elaboradas a partir de experiências vivenciais em territórios situados entre Portugal e Brasil. Nesse contexto, Terra Lenta surgiu de um período de residência artística em Montemor-o-Novo, no Alentejo, onde iniciei a produção de um dispositivo eletroacústico de gravação e reprodução sonora intitulado “Canto da Terra”. O dispositivo aproxima-se, em sua lógica técnica, do gramofone de Thomas Edison, mas substitui os suportes convencionais por cilindros de faiança, nos quais são inscritos cantos, conversas, sussurros, sons e ruídos recolhidos no território alentejano. A faiança, material abundante e tradicional na região, é por vezes chamada de “porcelana do pobre”, devido ao seu aspecto esbranquiçado e à sua presença no cotidiano popular. Quando o cilindro é percorrido pela agulha de reprodução, o granulado do barro interfere na leitura das ondas sonoras gravadas, produzindo ruídos, atritos e vibrações que se assemelham a cantos longínquos que parecem emergir da própria terra. Esses sons se misturam aos cantos e às vozes arquivadas, constituindo uma polifonia ambiental na qual paisagem sonora, memória territorial (linguagem) e materialidade da terra tornam-se indissociáveis. Contudo a obra possui um paradoxo existencial: toda vez que os dados gravados são acessados, eles também são apagados devido fragilidade da “mídia”. A obra propõe, assim, pensar a escuta como prática crítica de percepção e ressignificação de lugares, memórias e temporalidades.

Palavras-chave: Terra – Arqueologia das mídias – Deslocamento – paisagem sonora.



Karen Neme Mendes Caetano (UAM), Suzete Venturelli (UAM / UnB / CNPq)

Vestígios de Gaia: ensaio visual em baixa resolução

Resumo:

Vestígios de Gaia propõe um ensaio visual sobre a representação de Gaia mediada por IA generativa. Partindo das formulações de James Lovelock, Bruno Latour e Ailton Krenak, o trabalho toma Gaia como sistema vivo, instável, reativo e descentrado do humano. A hipótese central é que a visualidade contemporânea de Gaia permanece capturada por uma estética da transparência: imagens limpas, totalizantes e cada vez mais renderizadas, que domesticam e tornam disponível ao olhar aquilo que escapa à captura. Em oposição a essa lógica, a pesquisa mobiliza a opacidade, o estranhamento e a baixa definição como estratégias estéticas para imaginar uma Terra viva que excede a representação algorítmica. O processo articula elaboração de *prompts* com apoio de modelo de linguagem, geração de imagens na plataforma TITLES, pós-produção digital e intervenção artística. As imagens resultantes são borrões atmosféricos, manchas úmidas, paisagens misteriosas e formas sem contorno estável, que recusam tanto a natureza domesticada quanto a ecologia ilustrativa. A reflexão aproxima Gaia ao direito à opacidade de Édouard Glissant e ao *fazer-com* de Donna Haraway, pensando a IA generativa como mediadora de fabulações especulativas. Em vez de tornar Gaia plenamente visível, o projeto propõe uma Terra que resiste à renderização total: instável, ameaçadora, viva e ilegível.

Gaia; inteligência artificial generativa; opacidade

G A I A

Kelly Silva de Oliveira (#.ART)

Gaia e a Epistemologia das Águas: vivência e resistência Amazônida

Resumo:

O presente trabalho propõe uma reflexão sobre as múltiplas faces de Gaia, unindo a teoria crítica às cosmovisões originárias e à experiência urbana em Manaus. O conceito de Gaia, sob Bruno Latour, é apresentado como processo dinâmico que resiste a simplificações. A discussão expande-se com o "cosmos" de Isabelle Stengers e o perspectivismo indígena de Viveiros de Castro e Ailton Krenak, no qual a separação entre humanidade e Terra é uma abstração absurda. Na realidade amazônica, o "descolamento" civilizatório encontra resistência no Encontro das Águas, metáfora de coexistência. Essa fundamentação ganha corpo no vídeo-poema apresentado, que tensiona a relação entre arte, tecnologia e ecologia. Elaborada a partir da captação digital de imagens pela própria artista em sua vivência na metrópole, a obra utiliza a tecnologia como interface sensível para revelar que a relação com a água se dá intrinsecamente no corpo do habitante urbano, mesmo que de maneira inconsciente. O objetivo é conscientizar sobre nossa indissociabilidade de Gaia através de mídias digitais que, longe de alienar, reconectam. Ao explorar o "inverno amazônico" e a polissemia do "Eu rio", a obra dissolve as fronteiras entre o eu, a técnica e o ambiente. A relevância do projeto reside em desafiar a homogeneidade moderna, demonstrando como as tecnologias contemporâneas podem servir como repositórios de memórias ancestrais e epistemologias da floresta, oferecendo uma resistência sensível à alienação civilizatória.

Palavras-chave: Gaia; Epistemologias das Águas; Resistência simbiótica; Encontro das Águas; Tecnologias amazônidas.

Laion Arthur Oliveira Cabral (UFG), Laurita Ricardo de Salles (UFG), Hugo Alexandre Dantas do Nascimento (UFG)

NeuroGenesis: processos criativos com interface cérebro-computador na construção de uma instalação interativa.

Resumo:

O artigo investiga processos criativos para a construção de uma instalação interativa intitulada NeuroGenesis (em desenvolvimento), utilizando técnicas de biofeedback e interfaces cérebro-computador (BCI) para criação de arte generativa interativa. Desenvolvido no âmbito de meu doutorado junto à Pós-Graduação em Artes, Culturas e Tecnologias no Media Lab/UFG, o trabalho fundamenta-se, principalmente, na cibernética de segunda ordem, na ecologia cognitiva e nos conceitos de autopoiesis, assim como apresenta o conceito de neuropoiese na arte tecnológica. A proposta explora o acoplamento estrutural entre sistemas cibernéticos vivos (biológicos) e não naturais (eletrônicos/digitais), que dialoga com o conceito de inteligências múltiplas — naturais, artificiais e híbridas. Sinais neurais captados por eletroencefalograma (EEG) geram inputs para sistemas cíclicos de biofeedback, estabelecendo uma conexão interativa onde a atividade cerebral co-evolui com algoritmos generativos, criando unidades autopoieticas híbridas no caso em questão nichos neurogênicos artificiais. A metodologia utiliza dispositivos OpenBCI com captação de 6 canais processando ondas cerebrais através de algoritmos que classificam padrões neurais e os convertem em composições audiovisuais. O algoritmo, integra o sistema para gerar imagens e sons que respondem em tempo real aos sinais do cérebro, criando paisagens sonoras e visuais emergentes simulando a neurogênese. Espera-se que a instalação interativa ofereça experiências sensoriais que combinem estados de fluxos neurais (estados mentais) de forma dinâmica, configurando unidades autopoieticas que se automodificam e se autoproduzem (neuropoiese) entre domínios biológico e tecnológico. Cria-se, desse modo, um ecossistema propício para a hibridização de subjetividades, fruto da fusão orgânica e maquinica entre Ciência e Arte, código e poética.

Palavras-chave: Neuropoiese, arte e tecnologia, cibernética, interface cérebro- computador, biofeedback.



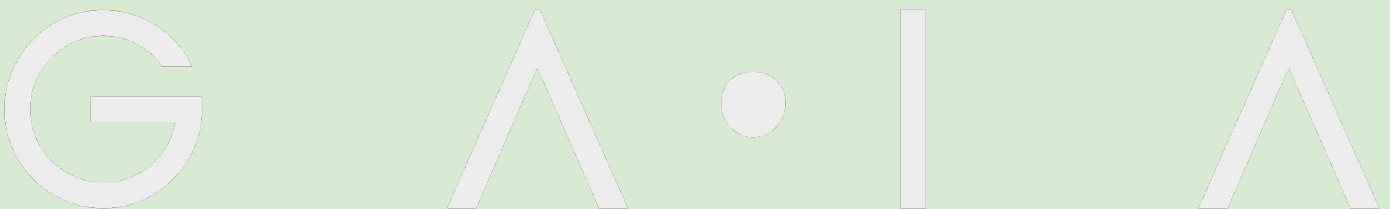
Lavínnia Seabra (UFG)

Tecnologias Prospectivas e Ampliação das Capacidades Humanas: design, corpo e futuros possíveis

Resumo

Este trabalho apresenta um recorte de uma pesquisa desenvolvida na interface entre saúde, design e tecnologia, discutindo como a inteligência artificial vem ampliando as capacidades físicas, cognitivas e sensoriais humanas. As tecnologias interativas contemporâneas vêm redefinindo as relações entre corpo, percepção e experiência, fazendo com que sensores vestíveis, sistemas inteligentes e dispositivos conectados atuem como extensões das capacidades humanas. Lee (2019) e Lee e Chen (2021) argumentam que a inteligência artificial tende a complementar processos de cognição, monitoramento e tomada de decisão, possibilitando novas formas de interação entre seres humanos e sistemas inteligentes. Sob outra perspectiva, Haraway (2009) propõe a figura do ciborgue como metáfora das relações híbridas entre organismo e tecnologia, permitindo compreender o corpo contemporâneo como território de mediação tecnológica. Partindo dessas discussões, o trabalho investiga o potencial do design prospectivo como abordagem metodológica para a construção de futuros possíveis relacionados às tecnologias voltadas ao corpo humano. Articulando estudos de futuros, design especulativo e design centrado no humano, discute-se o papel das tecnologias emergentes na promoção do bemestar, da acessibilidade, da saúde e da ampliação das experiências humanas. Conforme argumentam Dunne e Raby (2013), o design especulativo permite materializar cenários futuros por meio de artefatos e narrativas capazes de estimular reflexões sobre futuros possíveis e desejáveis. Nesse contexto, a especulação projetual torna-se instrumento crítico para discutir como a inteligência artificial pode contribuir para a construção de tecnologias mais sensíveis às necessidades humanas.

Palavras-chaves: IA; Arte; Design; Especulativo; Interdisciplina



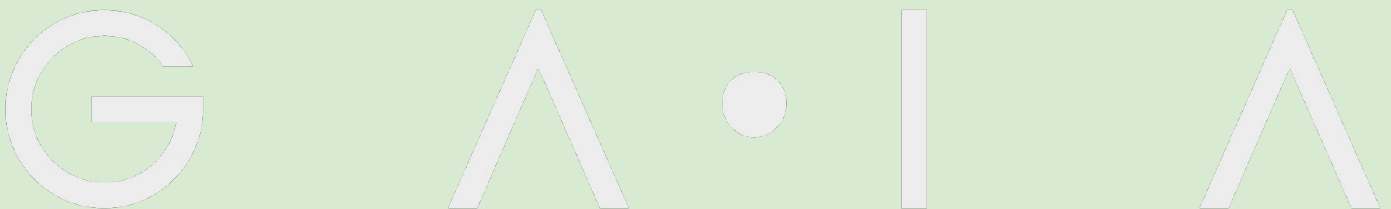
Leandro Araújo de Souza (UFG), Adriano Claro Monteiro (UFG)

Paisagens, escuta e vínculos em tempos de urgência: reflexões sobre o desenvolvimento de uma série em arte sonora no território do Cerrado

Resumo:

Este texto articula ideias e conceitos discutidos por Donna Haraway no livro Ficar com o problema com o desenvolvimento da série E depois deste desterro?. Iniciada em 2021, a série parte da relação entre escuta e território, abordando os afetamentos do autor em relação ao desmatamento de uma área do Cerrado goiano, ocorrido em 2004, e da inquietação sobre a permanência de uma única árvore. O artigo analisa os processos de experimentação artística realizados durante a concepção da obra, tais como gravações de paisagem sonora, sonificação de dados ambientais por meio de algoritmos e a construção de circuitos eletrônicos faça-você-mesmo, a luz de conceitos desenvolvidos na obra de Haraway, como “ficar com o problema” e “fazer parentesco”. O texto discute também resultados estéticos que buscam pela urgência de outras formas de ver e escutar, de perceber e coabitar o mundo, propondo a prática em arte sonora como uma forma de abordar de modo sensível a crise climática e as transformações das paisagens em tempos de degradação do ambiente e das relações interespecies.

Palavras-chave: arte sonora, escuta, crise climática, Cerrado, relações interespecíficas



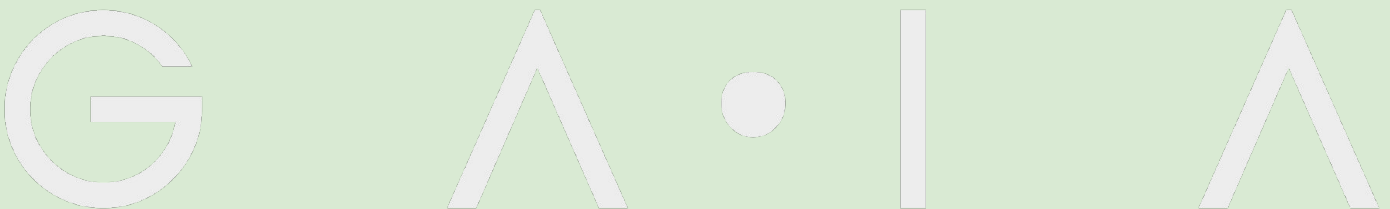
Lemuel da Cruz Gandara (IFG/Formosa)

O cupinzeiro é o mundo: Cosmopoéticas do Cerrado no Antropoceno

Resumo:

As mudanças climáticas e a crescente fragilidade dos ecossistemas já não pertencem a um horizonte distópico futuro. No Brasil, o Relatório Anual do Desmatamento (2023) aponta, pela primeira vez, o Cerrado como bioma mais desmatado do país, dado que tensiona as narrativas hegemônicas sobre crise ambiental e desenvolvimento. É nesse contexto que se insere minha pesquisa artística Cosmopoética do Cerrado, que propõe compreender o bioma como uma dimensão ativa, atravessada por forças visíveis e invisíveis que articulam matéria, linguagem, memória e território. A partir dos debates sobre o Antropoceno, investigo como a lógica de exploração intensiva produz regimes de destruição que convivem com formas não humanas de resistência e persistência. Um desdobramento central dessa pesquisa é a série O cupinzeiro é o mundo, desenvolvida a partir de metodologias imersivas no in loco Cerrado, com ênfase no Parque Nacional das Emas. Nessa investigação, o cupinzeiro é compreendido como arquitetura viva e inteligência ecológica não humana capaz de operar temporalidades geológicas e formas de organização que desafiam os modelos de construção e obsolescência próprios das sociedades industriais contemporâneas. Os resultados da pesquisa, já em desenvolvimento, incluem esculturas cupínicas, vídeos experimentais e poemas que articulam arte, ecologia e pensamento crítico, propondo uma reflexão sobre a condição humana no Antropoceno e sobre a necessidade de reimaginar nossas formas de coexistência com o planeta. A fundamentação teórico-crítica dialoga com autoras e autores como Castro (2015), Carson (2010), Krenak (2019) e Gandara (2024), articulando perspectivas críticas sobre natureza, tecnologia e cosmopolítica.

Palavras-chave: Antropoceno, Cosmopoética do Cerrado, Cupinzeiro, Emergências climáticas, Pesquisa artística

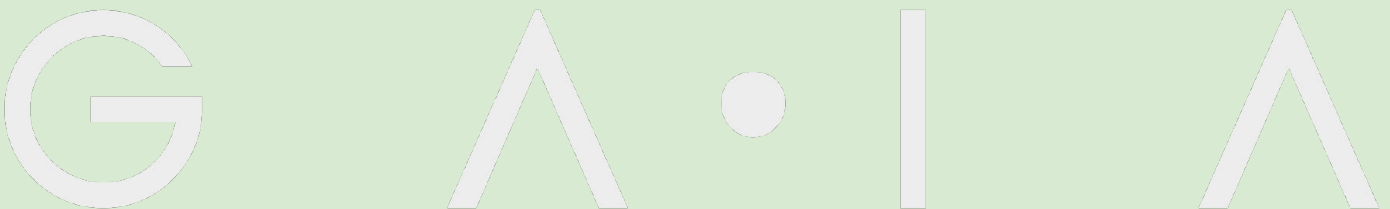


Léo Pimentel Souto (UFG)

Um prompt vale mais do que mil imagens? O experimento de Fotojornalismo Fantástico “404: Imaginação Colonizada” refletindo o folclore como território invadido por IAs generativas de imagens.

Resumo:

O fotojornalismo é um ramo da fotografia usado para informar, visualmente, um acontecimento. Em sua mais potente expressão, é o registro incontestável da história. Tanto que se diz popularmente: “uma imagem vale mais que mil palavras”. De todo modo, afirmo que é a esperança de que, um recurso visual comunicacional, consiga superar, até mesmo, os argumentos mais complexos. É como se tal imagem alcançasse a essência de uma realidade, sua verdade nua e crua, sem a perda de sentidos e significados. Inspirado nisso, investiguei, de modo poético, a cultura visual dos fatos históricos mais relevantes de nosso tempo. E cheguei a um ponto-cego. Onde estão os registros visuais da “colonização da imaginação” que sofremos? Onde estão as fotografias que testemunham a ocupação colonial em nossas capacidades imaginativas? Tentando responder a tais questões, iniciei experimentos de encruzilhadas entre palavras e imagens. Assim criei o meu próprio “fotojornalismo fantástico”: uma encruzilhada entre o prompt, enquanto palavra, e a Inteligência Artificial Generativa de imagens. A narrativa “jornalística” que a acompanha é o que chamo de folclorefuturismo: o folclore que inverte a temporalidade tradicional, pois, seus personagens e narrativas, mesmo que tenham rastros de imaginações do passado, são os seus rastros vindos do futuro e do presente, que me são mais relevantes. O resultado foi minha série, “404: Imaginação Colonizada”, de 2026. Nela trato o folclore brasileiro como um território de encruzilhadas invadido pela IA. Aqui, por exemplo, o Boto, a Cuca, o Capelobo, a Matinta-Pereira, se tornam anarcopunks que denunciam essa investida colonial.



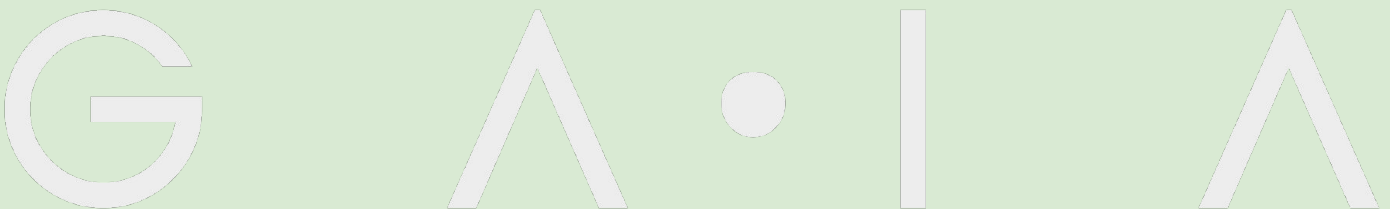
Leonardo Martins Penna (UFSM), Rebeca Lenize Stumm (UFSM)

“IMPULSOS IMEDIATOS” COMO SUBVERSÃO DO APARELHO E AS EXTREMIDADES DA SUBJETIVIDADE CONTEMPORÂNEA MOLDADA PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Resumo:

"Impulsos Imediatos" é uma performance-vídeo-instalação na qual diversas transmissões de sexo ao vivo do Chaturbate são subvertidas através de técnicas de VJ, utilizando sete telas e doze caixas de som para criar um ambiente de saturação sensorial no espaço expositivo. Situado no conceito de regime farmacopornográfico de Paul B. Preciado (2023), a performance desloca o conteúdo da plataforma para um contexto artístico, tendo como objetivo se apropriar de uma dinâmica atual em que as ações e percepções humanas são moldadas pelas possibilidades que a tecnologia nos oferece. A metodologia articula a subversão do aparelho de Vilém Flusser (2018) e a visão das extremidades de Christine Mello (2008), tratando a relação sexualidade-tecnologia como um fragmento a partir do qual é possível ter uma perspectiva das dinâmicas entre humanos e tecnologia digital na atualidade. Como resultado, a prática suspende a utilidade comercial e masturbatória da plataforma, gerando um acontecimento que retira a pornografia de seu contexto habitual e revela que a subjetividade contemporânea é um processo contínuo de elaboração proveniente do enfrentamento em tempo real entre humano e máquina. A relevância da pesquisa reside em sua capacidade de se relacionar com o tempo presente, conectando-se diretamente aos dispositivos e camadas da vida contemporânea. Ao dialogar com a atualização constante das plataformas digitais, o projeto gera novas conexões enquanto a tecnologia se desdobra, oferecendo uma perspectiva crítica sobre como a subjetividade é moldada pelas ferramentas digitais no mesmo momento em que essas relações estão sendo redefinidas.

Palavras-Chave: Arte e tecnologia. Performance em VJ. Instalação. Pornografia. Plataformas digitais.



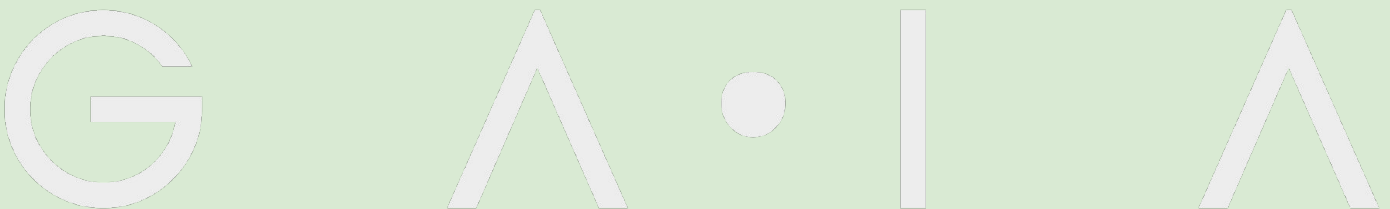
Leonardo da Silva Souza (UFSB)

O sujeito oculto na IA: Metaprogramação e reflexões sobre a criação de texto com Inteligência Artificial

Resumo:

Este trabalho investiga o problema da inversão sujeito-objeto no contexto de obras de arte programadas em computador, dialogando com a mediação técnica de Bruno Latour e o conceito de metaprogramação de Jussi Parikka. Argumentamos que os imperativos das linguagens de programação ocultam o sujeito-anterior que ordena, submetendo o humano à sintaxe da máquina, seja de linguagem, seja de procedimento de criação, invertendo os papéis entre sujeito e objeto na relação criativa. A partir dessa base teórica, estendemos a reflexão à criação de texto por Inteligência Artificial generativa, questionando quem é sujeito quando um modelo de linguagem produz enunciados fluentes a partir de comandos humanos, evidenciando uma nova camada de metaprogramação entre humano, prompt e modelo.

Palavras-chave: mediação técnica; metaprogramação; instalação artística; teoria ator-rede; inteligência artificial.



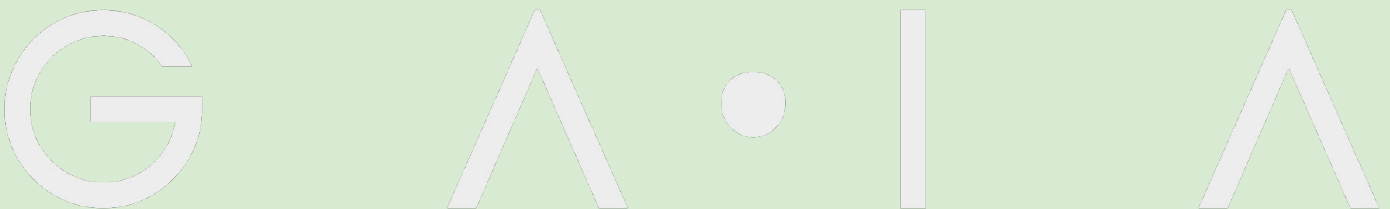
Letícia Noya (UAM), Andréa Catrópa (UAM)

DESOBEDIÊNCIA ESTÉTICA E RACISMO ALGORÍTMICO NA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA DE MODA

Resumo:

Este trabalho analisa o racismo algorítmico no design de moda por meio do uso da inteligência artificial generativa (IAG). A convergência entre design, arte e tecnologia redefine a produção de imagens de moda, mas enfrenta desafios da colonialidade digital. A problemática reside em como os algoritmos de IAG, ao serem treinados em bases de dados historicamente enviesadas, operam como dispositivos de manutenção do racismo estrutural e da hegemonia estética eurocêntrica. E busca responder a problemática: o olhar da máquina reproduz o colonialismo estético? O design de moda, fundamentado em referenciais eurocêtricos, tem sido confrontado por abordagens críticas que questionam suas bases epistemológicas. Portanto, investigar as tensões entre tecnologia generativa e pensamento colonial na moda por meio da análise de como o racismo algorítmico impacta a criação de imagens de moda e as dinâmicas de representatividade social se faz necessário na busca por caminhos para produção visual tecnologicamente inclusiva, etnicamente diversa e politicamente consciente. A pesquisa utiliza abordagem qualitativa com levantamento histórico da evolução das IAs e uma análise de imagens sob a ótica da decolonialidade. Neste sentido, acredita-se que a intersecção, design de moda e racismo algorítmico possam ser analisados por meio do uso de plataformas digitais, considerando que a luta o racismo algorítmico na moda exige uma postura decolonial ativa na curadoria de dados, garantindo que a inovação não replique opressões históricas no campo da Arte e Tecnologia. Assim, a articulação entre design de moda e racismo algorítmico, quando analisados por meio de uma perspectiva decolonial, pode simbolizar uma construção de práticas inclusivas e diversas.

Palavras-chave: Design de Moda. Racismo Algorítmico. Inteligência Artificial. Decolonialidade



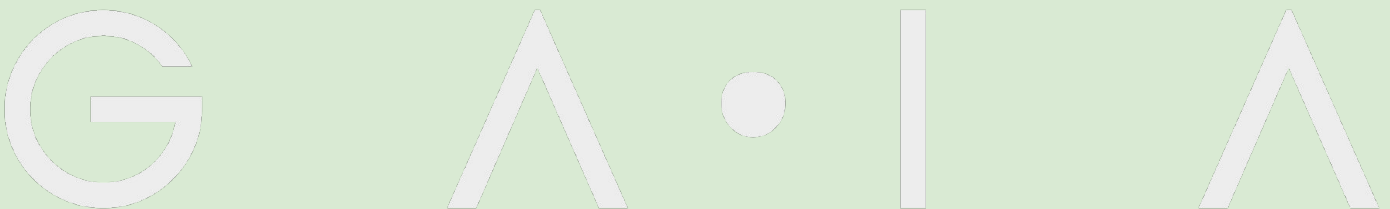
Ligia Viana (UAM), Andrea Catrópa da Silva (UAM)

TECNOLOGIAS ASSISTIVAS E TRADUÇÃO SENSORIAL: DINÂMICAS IDENTITÁRIAS E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA DE PESSOAS CEGAS NA MODA

Resumo:

O presente artigo investiga de que maneira as inovações em tradução e substituição sensorial podem ampliar as formas de percepção estética e contribuir para a construção identitária de pessoas cegas por meio da moda, compreendendo o vestir como prática sensível, simbólica e social. A moda constitui um campo historicamente pautado na visualidade, no qual a comunicação estética ocorre majoritariamente por meio da visão, criando barreiras de acessibilidade. Contudo, a moda ultrapassa a dimensão visual, envolvendo dinâmicas multissensoriais que habitam o corpo. Metodologicamente embasado em uma revisão bibliográfica interdisciplinar articulada à fenomenologia de Maurice Merleau-Ponty, o estudo discute como novas tecnologias operam como extensões perceptivas. Analisa-se o hibridismo de tecnologias de expansão sensorial, a exemplo da antena ciborgue de Neil Harbisson para tradução cromática sonora, como provocação conceitual para investigar dispositivos portáteis específicos para a cegueira. Entre estes, destacam-se os tecidos inteligentes com feedback háptico, aplicativos de reconhecimento cromático por som e o dispositivo BrainPort Vision Pro, tecnologia de substituição sensorial que converte imagens capturadas por câmera em estímulos elétricos na superfície da língua. Conclui-se que a transposição de estímulos visuais para matrizes táteis e sonoras garante autonomia no vestir, descentraliza a hegemonia ocular da moda e promove a emancipação estética na contemporaneidade.

Palavras-chave: Acessibilidade; Substituição Sensorial; Tecidos Inteligentes; Moda Inclusiva; Fenomenologia.



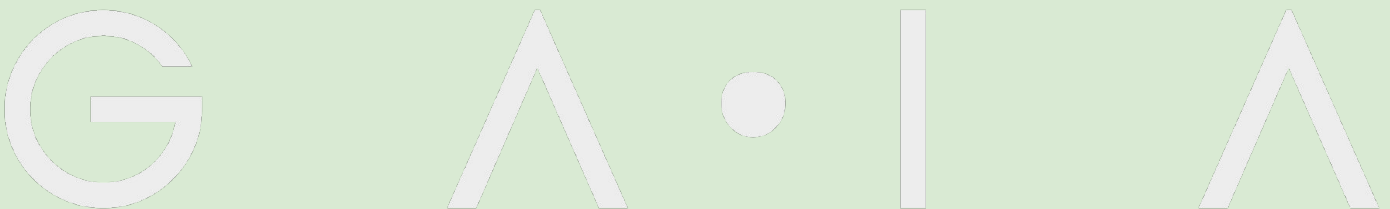
Lilian Amatuucci Gazoti (UAM), Gilbertto Prado (UAM / USP / CNPq)

Arte, Design e transdisciplinaridade na reconstrução do A no STEAM - *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*

Resumo:

Este artigo problematiza o "A" invisibilizado das Artes nas práticas de Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) com abordagem STEAM, em contextos educacionais contemporâneos. Embora o acrônimo STEAM contemple a integração de diferentes saberes, abordagem interdisciplinar e experiências práticas contextualizadas às problematizações do mundo real, identifica-se um descompasso em relação à Arte. Frequentemente limitada a uma disciplina secundária a serviço das demais, a abordagem da Arte é reduzida a dimensões puramente estéticas, periféricas ou complementares em processos projetuais técnico-operacionais. De modo semelhante, o *Design* é referenciado nas práticas STEAM como um meio para a resolução de problemas com etapas projetuais pré-definidas, ênfase na prototipação e associadas ao *Design Thinking*. Esse paradoxo evidencia a exclusão epistemológica tanto da Arte quanto do *Design*, que, embora participem simbolicamente do discurso integrador do STEAM, como representantes da área de Humanidades, permanecem subordinados à lógica tecnocientífica predominante. Frente a essa problematização, a proposta deste artigo tem por objetivo proporcionar a seguinte reflexão: como a Arte e o Design, de natureza transdisciplinar, podem contribuir na aprendizagem baseada projetos com enfoque STEAM nos contextos formativos contemporâneos? Este estudo, de natureza qualitativa e caráter crítico-interpretativo, objetiva contribuir com uma revisão bibliográfica sob a ótica e perspectiva da Arte e do *Design* para a reconstrução do A no STEAM. Ao final, a proposta concentra-se em oferecer novas visões para as práticas projetuais educacionais e contribuições para a formação integral crítica e cidadã diante da complexidade das dinâmicas digitais no cenário contemporâneo.

Palavras-chave: Arte. Design. STEAM. Transdisciplinaridade.



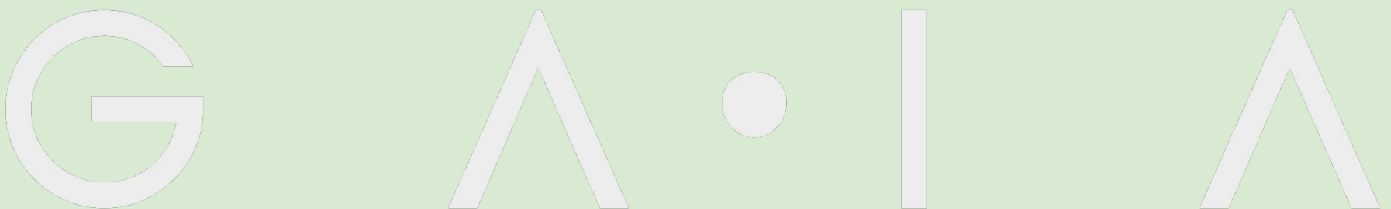
Lilian Cristina Monteiro França (UFS)

REDES BLOCKCHAIN COMO ESTRUTURAS DE RESISTÊNCIA E REINVENÇÃO INSTITUCIONAL NO ECOSISTEMA DA ARTE

Resumo:

As redes blockchain, desenvolvidas a partir do white paper Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System (2008), de Satoshi Nakamoto, vem reconfigurando o ecossistema da arte ao introduzirem registros únicos (non-fungible tokens) que permitem comprovar autenticidade e propriedade de obras digitais. Nesse cenário, emergem novas dinâmicas de circulação, comercialização e institucionalização. O objetivo deste estudo é investigar em que medida as redes blockchain funcionam como estruturas capazes de impulsionar práticas de resistência cultural e fomentar a reinvenção institucional no campo artístico contemporâneo. A pesquisa adota abordagem qualitativa, com revisão bibliográfica e análise de casos. São examinadas plataformas como OpenSea, SuperRare, Foundation, Rarible e KnownOrigin, além do marketplace Hic et Nunc, criado por Rafael Lima. Consideram-se ainda eventos como o OBJKT4OBJKT e iniciativas voltadas à arte generativa, como a Versum. Espera-se demonstrar que smart contracts, marketplaces digitais e curadorias descentralizadas ampliam a autonomia de artistas e coletivos, promovendo formas alternativas de financiamento, preservação de acervos e organização institucional. O estudo contribui para a compreensão das transformações contemporâneas no sistema da arte, evidenciando como tecnologias descentralizadas podem operar como dispositivos de resistência e inclusão, ao tensionarem modelos tradicionais e ampliarem o acesso à produção e circulação artística.

Palavras-chave: Blockchain, NFT, Arte digital, Resistência, Processos generativos

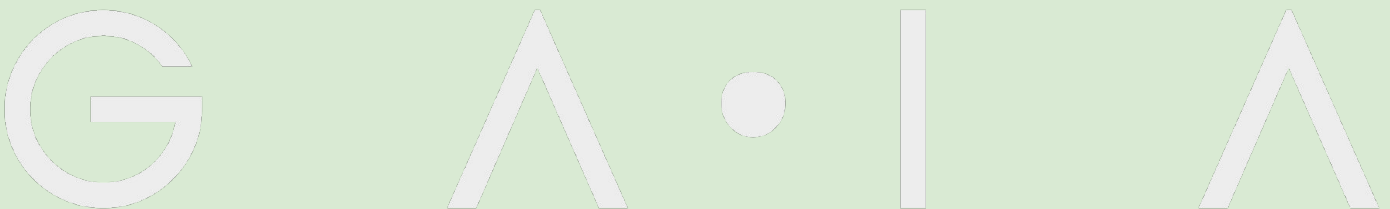


Lilian do Amaral Nunes (HolosCi[u]dad[e] / PPG ACT //UFG), Marcos Umpiérrez
HolosCi[u]dad[e]/UDELAR), Pablo Sedraschi e Francisco Mattos (UDELAR), Fabiane Cristina
dos Santos (HolosCi[u]dad[e] | UNIZAR / ES)

DISSOLVENDO *la línea del* HORIZONTE

Resumen:

DISSOLVENDO *la línea del* HORIZONTE é uma obra processual, co-autoral, resultado de processos interativos e co-criativos, abertos à participação em rede, apresentando diversas versões, entre as quais **DISSOLVENDO *la línea del* HORIZONTE/ videomapping** como parte de um “organismo vivo_Holos”. Espaço aberto à contemplação, interação e exploração multissensorial, a obra eco poética e videográfica será projetada sobre a arquitetura esférica do Museu Nacional da República, em Brasília, DF, superfície cuja forma temos explorado na condição de superfície esférica estendida— interna e externa — côncava e convexa, em obras anteriores, como em *Desierto/Inundación, 2024*. Propõe um convite para abandonar a postura de observador distante e objetivo e mergulhar em uma interação mais íntima, poética com a natureza. Contemplar o céu evoca o espaço do sonho — dimensão poética e subjetiva da relação humana com o cosmos e o imaginário — e, ao mesmo tempo, aproxima o observador, interator e/ou participante da urgência dos debates sobre as mudanças climáticas, o efeito estufa, a importância dos rios voadores e a vida no planeta [e além] que se reinventa e transforma a cada dia. Essa prática cria uma ponte direta entre a experiência individual situada e os fenômenos atmosféricos globais que impactam diretamente a vida na Terra. A metáfora da dissolução da linha do horizonte, se dá na confluência das perspectivas da *cartografia geopoética*, de deslocamento físico, poético, cognitivo e da filosofia — *pensamento tentacular*, o que implica uma mudança radical do paradigma multissensorial tradicional, que vê e age sobre o mundo de um ponto de vista antropocêntrico, fixo e racional, para uma experiência encarnada, coletiva, descentrada e sensível do espaço, do território habitado.



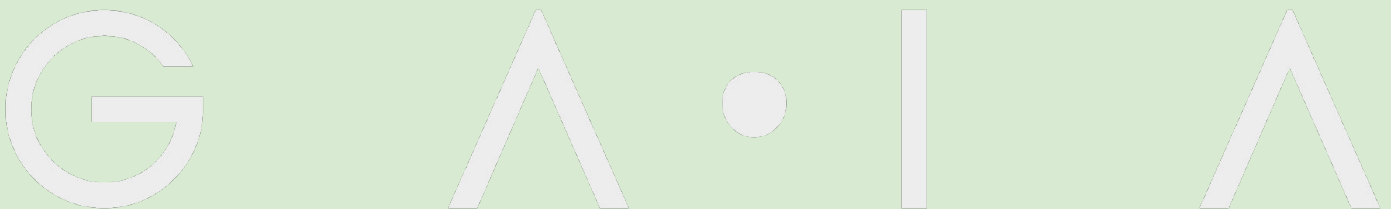
Luciano Tasso Filho (UFES), Karyne Berger Miertschink (UFES), Daniel de Souza Neves Hora (UFES)

EXPERIÊNCIA ESTÉTICA: Como a IA Generativa pode mudar as noções do cânone artístico

Resumo:

O conceito de cânone artístico atravessa um ponto de inflexão. Noções kantianas de beleza e prazer cedem espaço a uma revisão das artes sob perspectivas globais, histórico-sociais e digitais. Um cenário no qual redes sociais e a Inteligência Artificial Generativa intensificam a aceleração contemporânea nos modos de conceber e perceber trabalhos artísticos. Há, em moto, uma circulação massiva de conteúdos que, segundo Manovich e Arielli (2024), reconfiguram novas linguagens e experiências estéticas via mediação algorítmica. Este trabalho pretende problematizar de que forma tais tecnologias impulsionam a revisão da formação canônica, e como esse ponto de inflexão pode mobilizar instituições do campo das artes a romper com paradigmas eurocêntricos e fomentar modelos decoloniais autônomos. Optando por uma abordagem teórico-qualitativa a partir de dados secundários, colhidos em livros e artigos científicos, recorreremos aos estudos de Gregor Langfeld (2018) sobre o cânone e suas reinterpretações ao longo da história, aos trabalhos de James Elkins e Jonathan Harris (2017) e às análises de Arthur C. Danto (2000) sobre a obra de Duchamp, que revelam como a gênese do cânone vai muito além da capacidade técnica do artista: um contraponto ao treinamento das máquinas em produzir obras carregadas de sentimentos e de beleza universal.

Palavras-Chave: Cânone; Inteligência Artificial Generativa; experiência estética; decolonialidade.



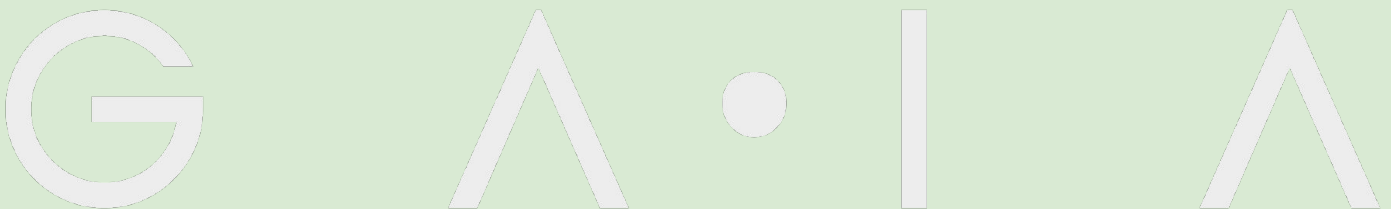
Luisa A. Paraguai Donati (PUC-Campinas)

Diagrama floral e a botânica da sobrevivência

Resumo:

O texto parte do projeto artístico "entre Margaridas" (2013-) para problematizar, no contexto da arte e da tecnologia, modos de visualização e, portanto, de construção de narrativas que operacionalizam territórios e modelizam nosso cotidiano. Assumindo os bancos de dados como uma rede de hardware e software que combina lógicas e práticas de representação – sistemas simbólicos e de notação –, pretende-se abordar criticamente as tecnologias algorítmicas (Feenberg, 2013) enquanto processos socioculturais que definem proximidades e distâncias sociais, deslocamentos físicos e transações financeiras, caracterizados por atributos e variáveis estatísticas (Shepard, 2022). De forma cartográfica, "entre Margaridas" (2013-) desvela modos de resistência e sobrevivência da família das margaridas (Asteraceae) — nativa do Brasil e adaptável a diversos solos — e das mulheres brasileiras chamadas Margaridas, que habitam territórios cada vez mais ameaçados pela destruição ambiental, histórica e cultural. Os dados coletados partem dos índices de vulnerabilidade social (IVS) e resultam em diagramas florais que, para além da representação visual e da consequente caracterização da espécie humana na botânica, evocam modos de sobrevivência (Craene, 2022).

Palavras-chave: Arte e tecnologia, visualização de dados, diagrama floral, cartografia crítica.



Lynn Carone (UnB), Morgana Taro (Artista Digital)

Sedimento do futuro II -Carcharodon Urbanus- metamorfoses

Resumo:

Carcharodon Urbanus: Metamorfoses do Capitaloceno apresenta a fabulação especulativa de uma criatura ciber-híbrida surgida em ecossistemas transformados pela ação humana. A animação acompanha a metamorfose de um tubarão que incorpora como resíduos petroquímicos, microplásticos, sedimentos urbanos, sobretudo e subprodutos do agronegócio, tornando-se um organismo adaptado às condições de um planeta em constante transformação. Mais do que uma mutação biológica, o *Carcharodon Urbanus* encarna os processos de contaminação, deslocamento e recomposição que caracterizam o Capitaloceno. Situada entre a ficção científica e a imaginação artística e ecológica, o trabalho apresenta essa criatura como um vestígio de futuros já inscritos no presente. Inspirada pelo conceito de Chthuluceno, de Donna Haraway, e pela noção de metamorfose, de Emanuele Coccia, a animação propõe uma reflexão sobre novas formas de existência que emergem das ruínas, dos resíduos e das interdependências entre espécies, tecnologias e ambientes.

● **Link do Audiovisual:** URL válida e com acesso público (sem necessidade de senha) para visualização do conteúdo:

https://drive.google.com/file/d/1AM8R2FE7FPKBMqJ94kh1kp4OzepziR9_/view?usp=sharing



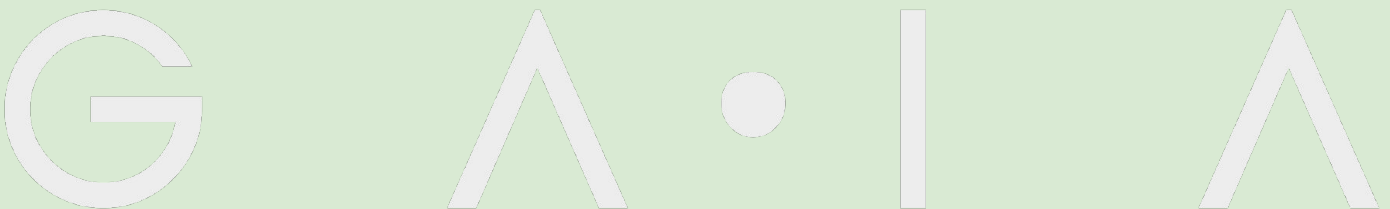
Maria Luiza P. G. Fragoso (EBAT)

EBAT - Escola Brasileira de Arte e Tecnologia: uma experiência educacional entre jovens artistas makers

Resumo:

Esta comunicação tem como objetivo apresentar o projeto da EBAT (Rio de Janeiro) e sua abordagem conceitual e metodológica. O projeto da EBAT visa estabelecer o primeiro centro de excelência no Brasil para a educação e prática em arte digital e tecnologia. O desafio do projeto da EBAT está na proposta de agregar conhecimentos advindos de pesquisas acadêmicas com a experiência de jovens atores inseridos na indústria cultural voltada para o universo da Arte e Tecnologia, e oferecer um curso de formação presencial que atenda a demanda de mercado e a capacitação de profissionais da área cultural. A velocidade do desenvolvimento tecnológico, somado à necessidade de democratizar o acesso às novas tecnologias artísticas, nortearam a pesquisa e o projeto para a aplicação de ferramentas tecnológicas, junto a uma metodologia educacional aberta e abrangente. O projeto teve início em maio de 2026 e terá sua primeira edição concluída até dezembro próximo.

Palavras-chave: EBAT- Escola Brasileira de Arte e Tecnologia; Arte&Tecnologia; cultura maker; cultura digital; educação aberta



Malu Hatoum, Adriana Moreno, Filipe Britto (UFF) - Participantes: Be da Matta Goytaká, Drika Moreno, Mari Abreu Nubia Mobo, Anna Shpak, Jella Jess, Camila Millán, Philippe Derlien, Bruno C. Hanstenreiter, Anna van Barsen, Felipe Baulini

@projeto.gaslightng

Resumo:

Expedição-oficina realizada no IV SomaRumor Encontro Latino Americano de Arte Sonora, na Universidade Federal Fluminense em 2025 que reuniu 13 tripulantes, artistas do Brasil, Argentina e Alemanha. A expedição náutica, conduzida pelo barqueiro Boca pela baía de Guanabara, perpassou por estações de gás e navios-plataforma de petróleo que fazem manutenção rotineira naquelas águas, com parada na Ilha de Paquetá. Durante a expedição que durou cerca de 7 horas, em estado de escuta ativa, fizemos captação de sons, fotografias e vídeos a partir de pontos de vista críticos e derivativos acerca da ocupação desse espaço marítimo, tomado pelos interesses corporativos e pelo fluxo diário dos deslocamentos entre as cidades por ele banhadas. A baía antes considerada berçário da vida marinha, hoje sofre com a poluição de resíduos e intensa poluição sonora, cujas fontes cada vez mais diversas, concorrem para o desaparecimento de diversas espécies e o silenciamento da vida que ainda insiste em f(r/l)uir. Durante 4 dias de oficina escutamos coletivamente todo o material captado, propusemos um storyboard coletivo como linha curatorial onde cada participante selecionou pequenos trechos de vídeo, áudio e fotos de seu próprio material. A partir dessa seleção compusemos pastas de arquivos integrados a um código python escrito para o audiovisual generativo, que combina aleatoriamente todas as pastas. Optamos por repetir mais alguns sons que sustentam a densidade da atmosfera de denúncia e espelhamento da condição do território. A cada vez que disparamos o código configuram-se distintas combinações, assim a obra não se repete.

G A . I A

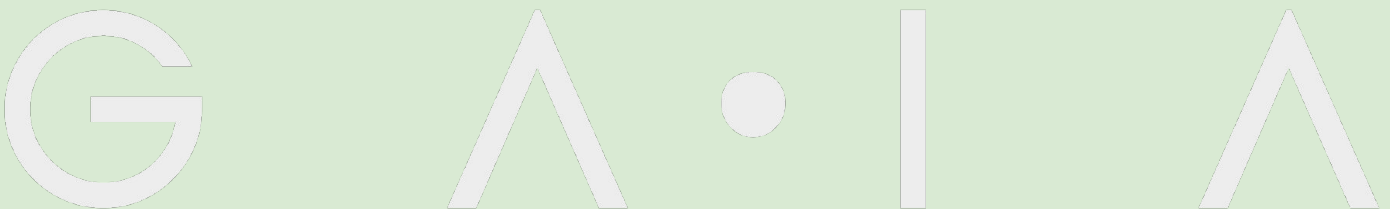
Manuel Ferrer Hernández, Universidad de Zaragoza/ES, Alena Mesarosova, Universidad Politècnica de València/ES

Geologías de un paisaje ausente

Resumen:

El presente artículo examina la relación entre paisaje, extracción y materialidad en el contexto del arte contemporáneo, tomando como punto de partida las canteras de alabastro a cielo abierto como territorios paradigmáticos de producción extractiva. Se parte de una concepción del paisaje no como entidad natural dada, sino como construcción cultural, económica y material, configurada a través de procesos históricos de transformación del territorio. La investigación se desarrolla desde un enfoque de práctica artística (practice-based research), articulando reflexión teórica, análisis material del alabastro y el estudio de la serie artística Geologías de un paisaje ausente, en la que el material extraído de cantera se utiliza para reconstruir y reconfigurar artísticamente la montaña de la que proviene. Esta operación introduce una lógica autorreferencial que tensiona los vínculos entre origen, desaparición y representación, evidenciando el paisaje como un proceso continuo de producción y pérdida. La serie incorpora estrategias tecnológicas que amplían su dimensión espacial y perceptiva, como sistemas de autoiluminación que activan la translucidez del alabastro y técnicas de videomapping que proyectan capas visuales sobre la superficie escultórica. Estos recursos desplazan la obra hacia un campo expandido en el que materia, luz e imagen operan de forma simultánea, reforzando su condición de archivo activo de procesos geológicos e industriales. La investigación contribuye a los debates contemporáneos sobre paisaje extractivo y materialidad crítica, proponiendo el alabastro como un medio capaz de hacer visible la producción y la pérdida del territorio en el contexto del extractivismo contemporáneo.

Palabras clave: computación espacial; visualización proyectiva; materia lumínica; sistemas de videomapping; geovisualización material



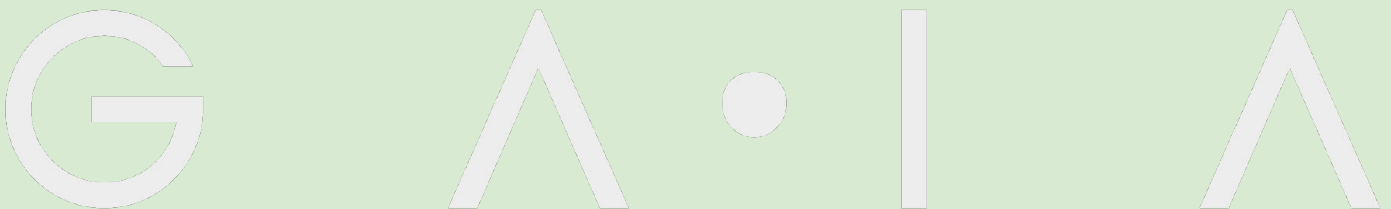
Marcus Vinicius Diniz de Lima (UFG), Rafael de Almeida Tavares Borges (UFG)

O fungo como co-autor: interações entre o reino fungi e o cinema

Resumo:

Este trabalho analisa a coautoria estética e conceitual entre o reino fungi e o cinema a partir do curta-metragem *Tupananchiskama* (2024), realizado pelo cineasta e artista visual Rafael de Almeida. Apoiando-se na distinção estabelecida por Raymond Bellour (1990) entre o binarismo do vídeo e a materialidade do cinema analógico, destaca-se como o filme possui um corpo químico-sensível passível de mutação biológica. Em sua feitura, o filme mobiliza a técnica experimental do film soup, submergindo a película Super 8, previamente editada na própria câmera, em levedura antes de seu processamento laboratorial. Esse procedimento introduz o fungo como um agente ativo no processo de revelação: ao consumir a gelatina contida na emulsão do filme, os microrganismos geram deformações, texturas e "erros" visuais orgânicos. O objetivo é discutir como essa interferência subverte o controle técnico rigoroso e o determinismo da película e de sua lógica de reprodução técnica. A partir da ecologia dos meios de Jussi Parikka (2015), a vulnerabilidade física do aparato cinematográfico é deliberadamente exposta às contingências ambientais, instaurando uma simpoiese, nos termos de Donna Haraway (2023), que desafia radicalmente a exclusividade da agência humana na criação artística. Essa parceria biológica opera por meio da contaminação produtiva teorizada por Anna Tsing (2022), dinâmica na qual a degradação material exercida pelo micélio não aniquila a integridade da obra, mas atua como força geradora de uma nova visualidade.

Palavras-chaves: Cinema experimental; simpoiese; fungos.



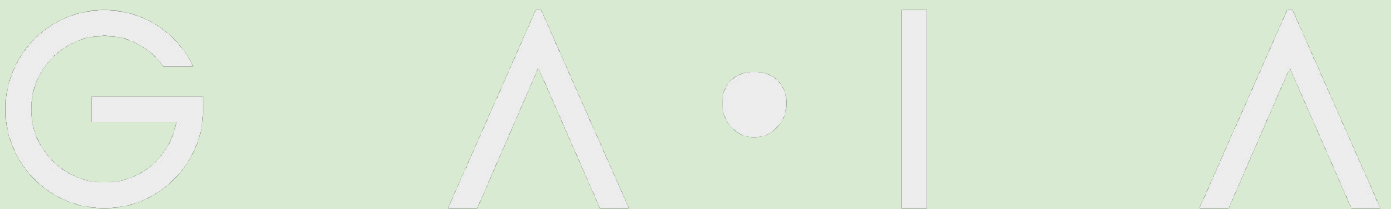
Maria Clara Marins Rampinelli (UFES), David Ruiz Torres (UFES)

ENTRE O REPERTÓRIO SUBJETIVO DO ILUSTRADOR E O EXTRATIVISMO DIGITAL DO CONHECIMENTO: O USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA CRIAÇÃO DE ILUSTRAÇÕES NA LITERATURA PARA CRIANÇAS

Resumo:

Este trabalho analisa a coautoria estética e conceitual entre o reino fungi e o cinema a partir do curta-metragem *Tupananchiskama* (2024), realizado pelo cineasta e artista visual Rafael de Almeida. Apoiando-se na distinção estabelecida por Raymond Bellour (1990) entre o binarismo do vídeo e a materialidade do cinema analógico, destaca-se como o filme possui um corpo químico-sensível passível de mutação biológica. Em sua feitura, o filme mobiliza a técnica experimental do film soup, submergindo a película Super 8, previamente editada na própria câmera, em levedura antes de seu processamento laboratorial. Esse procedimento introduz o fungo como um agente ativo no processo de revelação: ao consumir a gelatina contida na emulsão do filme, os microrganismos geram deformações, texturas e "erros" visuais orgânicos. O objetivo é discutir como essa interferência subverte o controle técnico rigoroso e o determinismo da película e de sua lógica de reprodução técnica. A partir da ecologia dos meios de Jussi Parikka (2015), a vulnerabilidade física do aparato cinematográfico é deliberadamente exposta às contingências ambientais, instaurando uma simpoiese, nos termos de Donna Haraway (2023), que desafia radicalmente a exclusividade da agência humana na criação artística. Essa parceria biológica opera por meio da contaminação produtiva teorizada por Anna Tsing (2022), dinâmica na qual a degradação material exercida pelo micélio não aniquila a integridade da obra, mas atua como força geradora de uma nova visualidade.

Palavras-chaves: Cinema experimental; simpoiese; fungos.



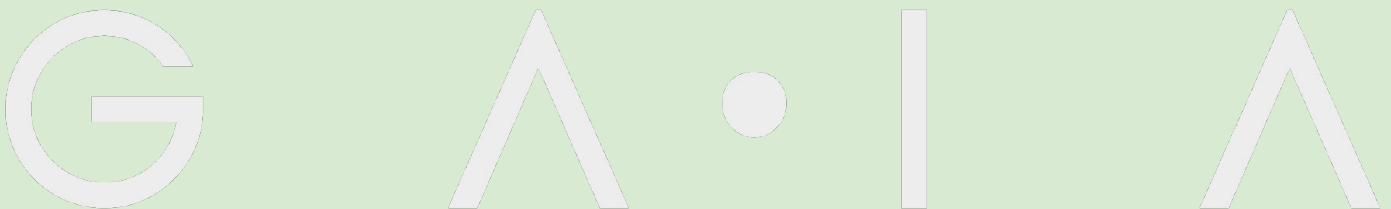
Maria Luiza dos Santos Fonseca (UFSM), Rebeca Lenize Stumm (UFSM)

Sobreposições de Tempos: A Pele como Superfície e a Natureza como Movimento

Resumo:

Este trabalho, desenvolvido na linha de pesquisa em Arte e Tecnologia, investiga as poéticas visuais que emergem da relação entre arte, corpo e natureza. A pesquisa busca explorar as temporalidades concebidas pelo contraste entre um corpo em estado de repouso e o movimento contínuo da natureza a nossa volta, por meio do desdobramento processual da fotoperformance terra à Terra (2025) para a fotoinstalação Tempo à Terra (2026), compreendendo o fazer artístico contemporâneo como um fluxo de reconfigurações. A prática artística utilizou materiais orgânicos, como musgos e barro, para transformar a pele da artista em uma superfície conquistada pela natureza, e ainda, fazendo uso dos registros digitais não como resultados finais, mas como materialidade para desdobramentos de produção. O trabalho dialoga com as produções de Paulo Nazareth e Ana Mendieta, fundamentando-se teoricamente nos conceitos de "Pós-Produção" de Nicolas Bourriaud, (2009) e Edmond Couchot, (2007), para construir entrecruzamentos entre diferentes dimensões temporais e espaciais que se desprendem da cronológica. Através da manipulação de imagens digitais, o trabalho evidencia a lentidão geralmente associada à natureza e a potência da pausa ao integrar camadas temporais sobre um corpo feminino. Conclui-se que a arte contemporânea, com suas múltiplas possibilidades pode reconectar e sobrepor tempos, evidenciando dimensões ocultas e reafirmar seu caráter diverso da pesquisa artística.

Palavras-chave: Arte Contemporânea; Arte e Tecnologia; Poéticas Visuais; Temporalidade; Natureza.



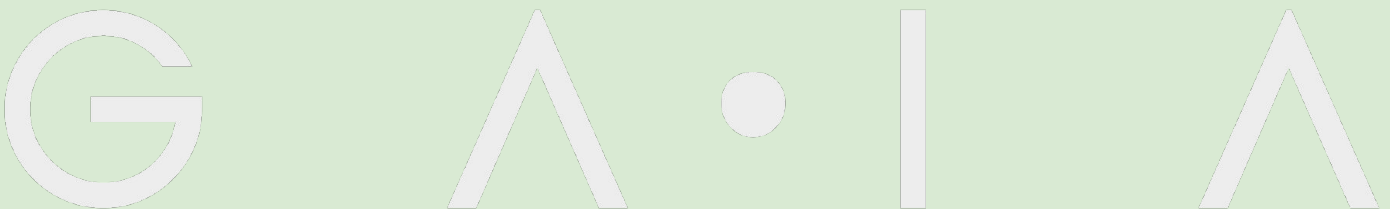
Mariana de Araújo Reis Lima (UFES), Paula Guerra (Universidade do Porto/Portugal)

Invasões Moleculares no Chthuluceno: Arte Tática, Monocultura de Dados e Ecopoiese contra a Captura da Vida

Resumo:

A convergência entre biotecnologia e capital no século XXI reconfigura a vida em ativo informacional e mercadoria otimizada. Este artigo analisa a obra *Molecular Invasion* (2002-2004), do coletivo Critical Art Ensemble (CAE), investigando como a desobediência biológica atua como resistência aos regimes contemporâneos de controle epistêmico e técnico. Através de uma revisão teórica transversal, o trabalho articula as críticas ao extrativismo de dados de Shoshana Zuboff, ao reducionismo algorítmico do Manifesto Noscópico e à exaustão sistêmica da sociedade do cansaço de Byung-Chul Han, tencionandoas a partir dos conceitos de Chthuluceno e simpoiese de Donna Haraway. No trabalho artista *Molecular Invasion* (Corcoran Gallery of Art, Washington, DC, 2002), demonstra-se que a intervenção laboratorial do CAE realiza uma engenharia reversa nas patentes corporativas, especificamente nas sementes transgênicas de Canola modificadas pela empresa Monsanto (grupo Bayer) sabotando o imperativo do desempenho biológico ao reintroduzir a imprevisibilidade, a vulnerabilidade e a cooperação multiespécies. Para além de ser um manifesto denunciador dos riscos da contemporaneidade, a pesquisa revela a urgência de práticas criativas ecopoéticas e de uma ciência cidadã tática, evidenciando que a contestação ao tecnocapitalismo exige a apropriação e a fabulação especulativa dos códigos que governam tanto a biosfera quanto a infoesfera contemporâneas.

Palavras-chave: Critical Art Ensemble; Chthuluceno; Ecopoiese; Capitalismo de Vigilância; Mídia Tática.

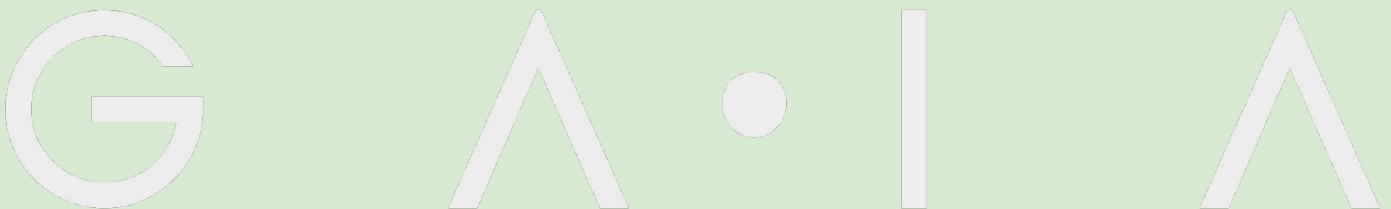


Matheus Montanari (USP)

Registro da pesca com botos e memória interespecífica

Resumo:

A partir da noção de tecnobiodiversidade, será apresentado o papel da pesquisa artística no processo de registro da Pesca com Botos no Sul do Brasil como patrimônio cultural imaterial do Brasil pelo IPHAN. A prática secular, que é uma das últimas relações ainda existentes no mundo entre vida silvestre e humanos no mundo, também é pioneira ao reconhecer detentores mais-que-humanos de um patrimônio cultural. No processo do registro, além das relações interespecíficas (boto-humanos), também se desenvolveram relações interdisciplinares (cientista-artista). Nesse contexto, apresentaremos o trabalho “vibração simpática”, um artefato de comunicação mnemônica interespecífico, materializado em uma estrutura em que gravações sonoras fazem vibrar uma placa metálica. O áudio compõe-se de registros subaquáticos e relatos de pescadores sobre botos já falecidos, processados por uma Inteligência Artificial de redução de ruído. Em um gesto crítico, a obra inverte a lógica tecnológica: descarta a voz humana “limpa” e amplifica apenas o “ruído” excluído pelo algoritmo (sons animais e falhas técnicas). O público interage colocando pedras sobre a lâmina de metal que, ao vibrar por ressonância simpática, desloca os minerais, evocando a comunicação vibracional utilizada na pesca e a agência dos animais na memória coletiva.



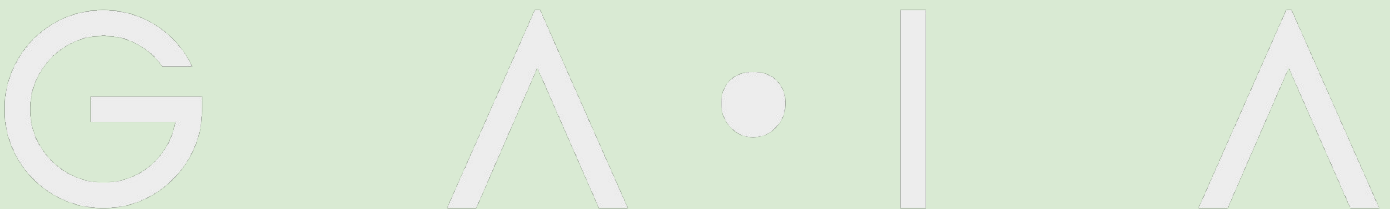
Matheus Moreno dos Santos Camargo (UFSM), Cristiano Severo Figueiró (UFSM)

PostGaia: Hiperobjeto Transorgânico em Remediações de Metarquitecturas e Cinema Expandido

Resumo:

Este artigo analisa os processos criativos e teóricos de PostGaia, obra audiovisual em video mapping estreada na exposição EmMeio#18, projetada sobre a cúpula monumental do Museu Nacional da República. Espacialmente, a intervenção instaura uma metarquitectura que converte o concreto de Oscar Niemeyer em uma hipersuperfície híbrida (Peter Anders; Stephen Perrella), dissolvendo as fronteiras físico-digitais. O objetivo central é problematizar a atual condição informacional da Terra, tensionando a hipótese Gaia (James Lovelock) com a condição transorgânica, evidenciada em modos atópicos de habitar (Massimo Di Felice). Esta pesquisa poética questiona o extrativismo do sensoriamento remoto, que converte a complexidade biológica do planeta em um vasto hiperobjeto informacional (Timothy Morton), uma malha de dados gerida por corporações, tão intangível que escapa à apreensão humana direta. Metodologicamente, sob a lente da remediação (David Bolter), a obra transmuta essa datificação extrema em uma experiência de música visual e cinema expandido. Concebida a partir da fusão de projetos anteriores (Ciclos Cosmopoéticos e A.Monument), PostGaia materializa-se como um "hiperobjeto ressonante", com desdobramentos imersivos previstos para Realidade Virtual e fulldome. O design sonoro dialoga com a poética de Rodolfo Caesar, processando matrizes acústicas (violão e flauta) com pulsações eletrônicas para criar uma "hipersuperfície acústica". Essa espiral afetiva tensiona a memória orgânica ancestral e o zumbido maquínico contemporâneo. Assim, a produção emerge como uma obra de arte tecnológica que visa se reposicionar no Antropoceno, revelando esteticamente a fricção entre a vitalidade terrestre e a frieza dos algoritmos diante do devir pós-humano.

Palavras-chave: PostGaia; Hiperobjeto Transorgânico; Remediação; Metarquitectura; Cinema Expandido.

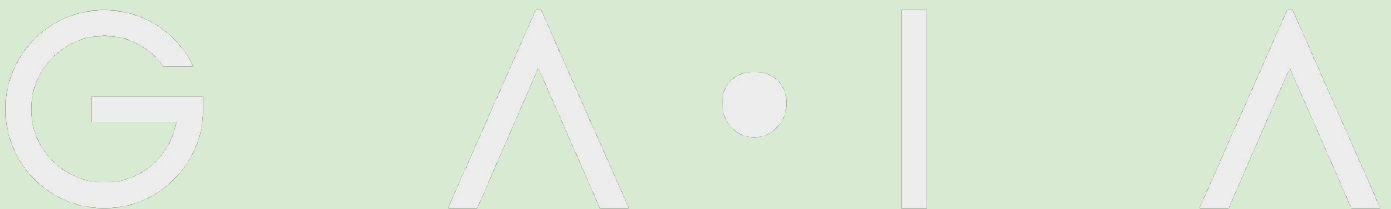


Mauro Luciano Souza de Araujo (UFS)

Aspectos da disputa pela produção de percepção

Resumo:

Propõe-se uma investigação de formatos de direcionamento de energias em objetos técnicos a partir da filosofia de Gilbert Simondon, articulando sua teoria da individuação às práticas artísticas contemporâneas e aos regimes de produção da percepção. Em diálogo com Maurice Boucher, o hiperespaço é compreendido como um campo relacional em que tempo, matéria, energia e percepção se entrelaçam, ampliando a compreensão dos dispositivos técnicos para além de sua materialidade. Sob essa perspectiva, dispositivos artísticos que modulam fluxos luminosos, sonoros, eletromagnéticos ou digitais não apenas organizam energias, mas participam da produção de subjetividades e de circuitos transindividuais de afeto. Em diálogo com Bergson, Boucher, Bateson, argumenta-se que a consciência emerge na modernidade como multiplicidade fragmentária, continuamente configurada pelas relações técnicas. Se a arte historicamente estabeleceu modos de perceber e sentir, as plataformas digitais passaram a incorporar, capturar procedimentos estéticos para orientar atenção, desejo e comportamento, convertendo a percepção em recurso estratégico da economia informacional. Diante desse cenário, propõe-se compreender as práticas artísticas como espaços de experimentação capazes de tensionar essa captura, reconfigurando o objeto técnico como operador de individuação, sensibilidade e transformação crítica das relações entre energia, tecnologia e experiência.



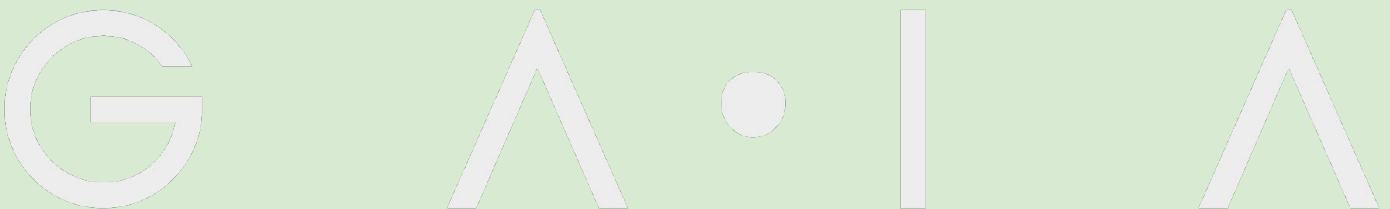
Maximilian Medeiros Rodrigues (UFAM)

Bubu.IA: Smartografia, Modelagem 3D e Inteligência Artificial na região Amazônica

Resumo:

“Bubu.IA” explora a relação entre uma casa ribeirinha, a ponte e o barco na Amazônia, com uma imagem que reúne smartografia, modelagem 3D e a inteligência artificial. Nos trabalhos, os elementos centrais se dão pelas casas de madeira, barcos e pontes típicos das comunidades ribeirinhas, posicionados em um ambiente numa confluência entre a margem do rio ou igarapé e a água. A modelagem é realizada através da confluência com a inteligência artificial generativa, criando resultados de reconstrução da paisagem. A Inteligência Artificial surge como extensão generativa e artística, utilizando a tecnologia para projetar imagens em três dimensões, tensionando questões de espaço e memória. Os trabalhos, como a transformação dos pixels em voxels, da paisagem, da floresta mostram elementos essenciais da vida ribeirinha, que compõem investigações sobre os modos de viver e de pertencer a esse território. As produções, refletem o conceito de “bubuia” de Paes Loureiro significa flutuar sobre as águas, movimento e inércia em harmonia com a natureza, integrada a ela, e se coloca como símbolo de resistência de quem habita o território. Os trabalhos dialogam com a modelagem, smartografia e IA generativa, para refletir sobre como memória, pertencimento, território e a relação da arte, tecnologia e natureza na Amazônia.

Palavras-chave: Amazônia; bubuia; inteligência artificial; modelagem 3D; smartografia



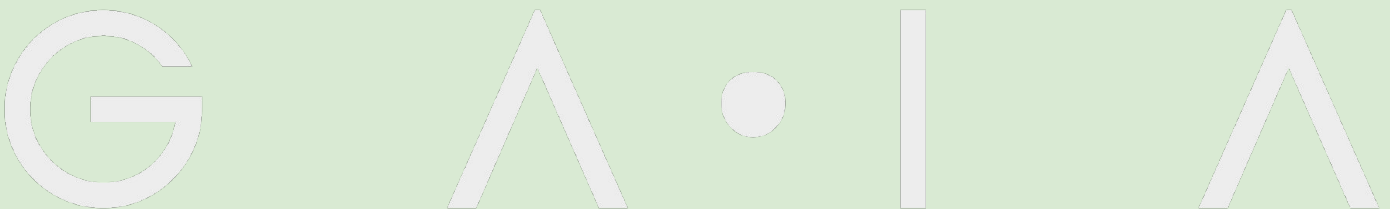
Miguel Alonso (Sesc Pinheiros)

Oscilações de tempos da Imagem e o Relógio de Artista

Resumo:

O presente trabalho propõe uma reflexão sobre as múltiplas dimensões do tempo nas imagens, em contraposição às abordagens dicotômicas entre objetividade e subjetividade. O objetivo central consiste em investigar como o tempo pode se manifestar de forma não hegemônica nas obras artísticas, especialmente nas práticas interativas, buscando construir um inventário conceitual capaz de abarcar diferentes temporalidades. A metodologia adotada baseia-se em revisão teórica interdisciplinar, dialogando com autores como Jacques Aumont, Silvia Laurentiz, Cleomar Rocha, Santaella e Nöth, além da análise de produções artísticas, com destaque para instalações interativas. O estudo organiza o tempo nas imagens em três dimensões principais: tempo intrínseco, relacionado à materialidade e produção da imagem; tempo extrínseco, vinculado a fatores externos como referência e desgaste; e tempo intersticial, compreendido como o tempo da percepção e da interação. A análise da instalação “ $f(\Delta t)$ – Um Enigma para Bergson” exemplifica essa dinâmica ao explorar fluxos temporais por meio de feedback visual. Como resultado, evidencia-se que a experiência temporal nas imagens, especialmente na arte interativa, emerge da articulação entre essas dimensões, destacando o papel ativo do interator na construção do tempo da obra, uma busca no conceito de Relógio de Artista. A relevância do estudo reside na ampliação das formas de compreensão do tempo na arte contemporânea, contribuindo para práticas artísticas e reflexões teóricas que integram tecnologia, percepção e experiência estética.

Palavras-chave: Relógio de Artista. Arte-tecnologia. Arte-ciência. Temporalidade. Tempo



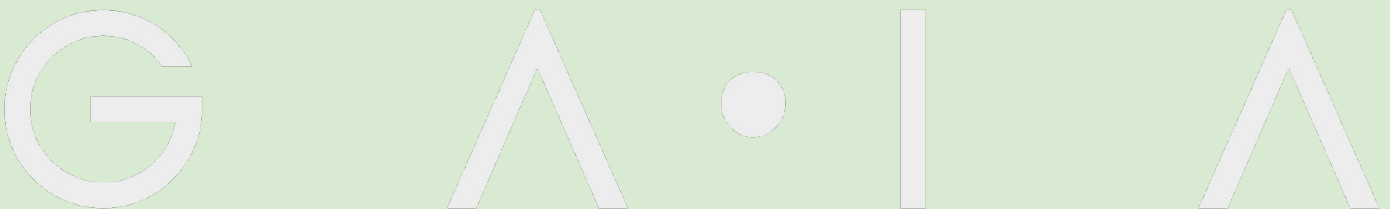
Milton Terumitsu Sogabe (UAM), Fernando Luiz Fogliano (UNESP), Hermes Renato Hildebrand (Unicamp) , Adriano Vilela Mafra (UAM) , Gilson da Silva Domingues (LITS-UFRJ), Guilherme Ikeda (IMT).

BIOARTE E PLANTÓIDES

Resumo:

A relação entre arte e biologia reflete a evolução humana na compreensão da natureza, transitando do misticismo e do antropocentrismo mecânico até a atual visão sistêmica, biocêntrica e ecocêntrica. Nesse cenário, marcado pelos conceitos de Antropoceno, Pós-humano e além do humano, emerge uma perspectiva fitocêntrica que valida o reino vegetal como um agente ativo e inteligente. O estudo investiga a agência vegetal na Bioarte, focando no diálogo entre suportes botânicos e tecnológicos. Metodologicamente, a pesquisa une investigações experimentais e processos práticos de criação, estruturando a relação entre planta e tecnologia em três níveis progressivos de complexidade: Fitocomunicação: A planta atua como interface ativa de comunicação e *input* por meio de sensores de *biofeedback*. Fitoborgue: Sistemas robóticos funcionam como extensões motoras do organismo vivo em ciclos bidirecionais de retroalimentação. Plantóide: Entidades robóticas que emulam a inteligência e o comportamento sistêmico vegetal, marcando a emancipação do suporte orgânico vivo. O trabalho consolida uma taxonomia para obras na intersecção entre o reino vegetal e os sistemas artificiais, mapeando desafios conceituais e empíricos na tradução do comportamento botânico para dispositivos robóticos, com o auxílio de esquemas e análises de referência. A pesquisa destaca-se por ir além da aparência externa dos seres vivos, promovendo uma reflexão crítica sobre as dinâmicas internas e a simbiose tecnológica. Dessa forma, contribui para o debate artístico e científico contemporâneo, descentralizando o ser humano e validando a agência de entidades não-humanas frente à crise ambiental atual.

Palavras-chave: Bioarte, Plantóide, Vegetal, Fitocêntrico, Arte/Ciência/Tecnologia

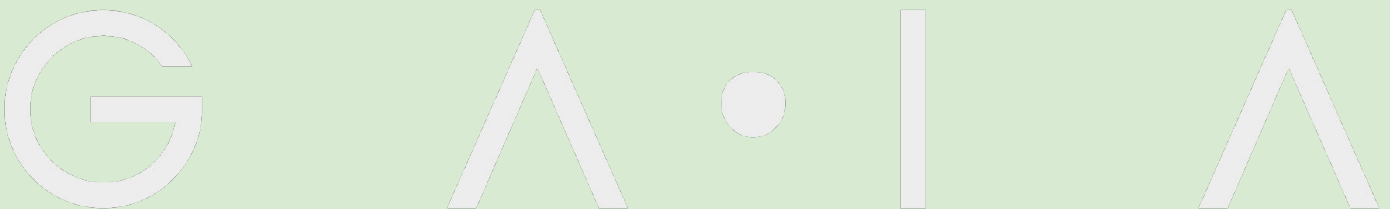


Monica Rizzolli

Botânica, acaso e código na poética de Monica Rizzolli na arte gerativa

Resumo:

Minha trajetória parte da pintura e do desenho e desemboca na programação criativa, que adoto desde 2012 como linguagem central de criação. Nesta palestra, apresento a poética que organiza meu trabalho na arte gerativa, sintetizada na ideia de morfogênese digital: a escrita de regras e parâmetros que imitam o crescimento e a transformação de formas e estruturas vegetais. No centro dessa investigação está um interesse antigo e específico pela botânica — pela estrutura das plantas, suas variações e padrões —, que tomo como matéria formal e visual, e não como discurso. Metodologicamente, desenvolvo sistemas em que uma única base de código gera populações de imagens únicas. Em *Fragments of an Infinite Field*, uma espécie vegetal idealizada se distribui por um campo potencialmente infinito, regida por estações, mutações e fenômenos como chuva, neve ou pólen. No universo *Plant Script*, aprofundo essa ideia de escrever a planta como código, explorando a geração de formas botânicas a partir de regras de crescimento. Interessam-me especialmente a confusão entre figura e fundo, a percepção e os limites do olhar, e o gesto de abrir mão do controle total para que o sistema surpreenda — quando importa mais o processo que o objeto final. O desenho permanece, para mim, o fio condutor entre a pintura e o algoritmo.



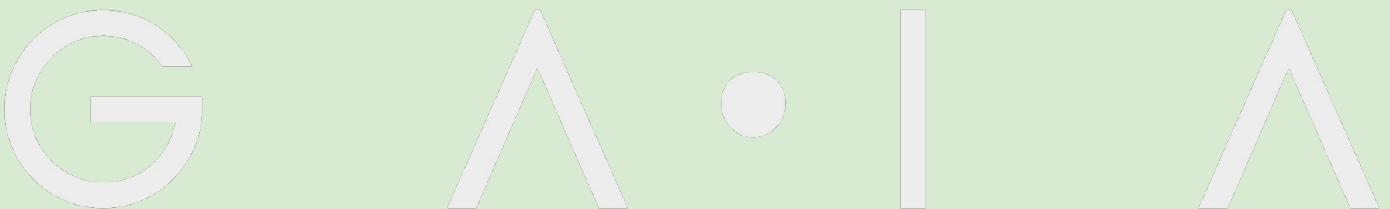
Monica Tavares (USP), Juliana Henno (USP), Chi-Nan Pai(USP, Josué Stefanelli (USP)

Sintaxes de combinação na criação de objetos singulares da arte e do design

Resumo:

Este trabalho investiga como o uso de regras sintáticas podem fundamentar o processo de criação de objetos singulares, nos contextos da arte e do design. Entende-se que ao se analisar as possibilidades de combinação dos componentes (módulos) desses objetos (sistema), será possível identificar as suas estratégias de transformação e, conseqüentemente, as suas propriedades modulares, enfim, as características que se manifestam no sistema quando este se estrutura, segundo uma ordem (modelo) determinada. Tais sintaxes, mesmo não complexas, tornam possível a geração de distintos objetos, que guardam entre si uma sequência lógica de procedimentos da qual decorre a obtenção de soluções variadas, delimitadas por etapas similares. Há a exploração metódica de um campo de possíveis, caracterizado pela seleção de elementos e pela combinação deles mediante uma dada regra, dando lugar a uma multiplicidade concreta. Em primeiro lugar, elencaremos tipos de modularidade, admitida esta como a arquitetura de criação de objetos singulares. Em segundo lugar, atualizaremos esses tipos de modularidade para os universos da parametria e da fabricação digitais. Em terceiro lugar, apresentaremos exemplos de objetos singulares nos contextos da arte e do *design*, identificando as suas sintaxes de combinação que implicam suas propriedades modulares. Enfim, entendemos que os objetos analisados incorporam regras gerais de organização de seus componentes, que determinam as propriedades de singularidade inerentes ao sistema gerado.

Palavras-chave: Módulo-modelo-sistema; modularidade; arte e *design*; parametria e fabricação digitais; singularidade.



Natacha de Souza (UFES), David Ruiz Torres (UMA-ESPANHA)

A alucinação como experiência estética na inteligência artificial generativa

Resumo:

As recentes transformações promovidas pela Inteligência Artificial Generativa (IAGen) têm provocado debates sobre autoria (Beiguelman, 2021), produtividade (Zylinska, 2024), padronização e criatividade (Lemos, 2024), e produção artística (Manovich, 2024) na contemporaneidade. Entre os fenômenos mais discutidos encontra-se a chamada "alucinação", termo utilizado para designar conteúdos gerados por modelos de IA que apresentam informações improváveis ou desvios em relação aos dados de origem. Embora frequentemente interpretadas como falhas técnicas, alguns artistas perceberam que essas ocorrências podem ser compreendidas como manifestações estéticas sobre a natureza especulativa e inventiva dos sistemas generativos. Este trabalho investiga a alucinação como experiência estética emergente em ecologias de dados complexas, propondo uma análise que articula estudos críticos de inteligência artificial na área das artes, especialmente na do vídeo. O objetivo é compreender de que modo as narrativas produzidas por sistemas generativos concebem as reflexões sobre autoria, criatividade e representação. A metodologia consiste em pesquisa bibliográfica e análise de obras artísticas que mobilizam IA e processos generativos, com destaque para produções de Refik Anadol (2024), Gisele Beiguelman (2021) e Trevor Paglen (2024). As obras selecionadas permitem observar como a imprevisibilidade, a opacidade algorítmica e a recombinação de dados produzem novas formas de experiência estética, frequentemente situadas entre a representação, a ficção e o erro. Logo, busca-se demonstrar que a de IAGen representa também um fenômeno capaz de revelar aspectos fundamentais da criação algorítmica contemporânea. Ao produzir imagens e narrativas que excedem os limites da correspondência fatural, os chamados erros algorítmicos podem atuar como dispositivos de criação. Assim, o estudo busca ampliar os debates sobre as relações entre arte, tecnologia e cultura digital, considerando a alucinação como uma expressão significativas das novas sensibilidades produzidas pela interação entre humanos e máquinas.

Palavras-chaves: Alucinação, Inteligência Artificial, Arte Generativa, Cultura Digital, Ecologias de Dados.



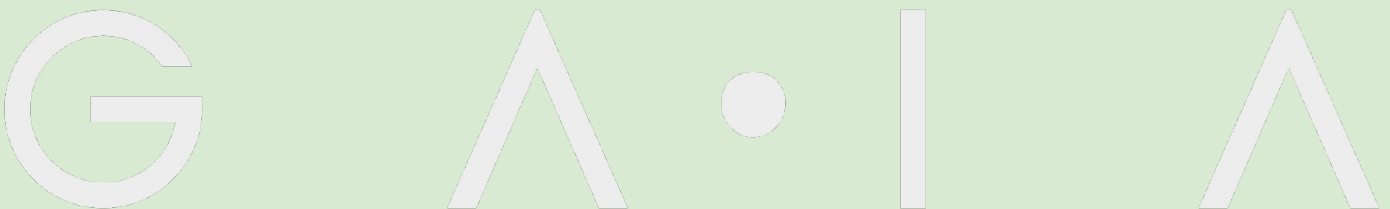
Nathalia Silveira Rech (NOVA FCSH / Universidade NOVA de Lisboa)

A mídia é a molécula: A ideia de biomedica pelo trabalho da bioartista Marta Menezes

Resumo:

Biomedica é um termo recorrente utilizado por Eugene Thacker (2003) e o curador Peter Weibel (2023), entre outros. Para Thacker, trata-se de um cenário em que a biotecnologia “não é simplesmente uma instrumentalização tecnológica do corpo (natural, biológico), mas um domínio único no qual a biologia é uma tecnologia”. A presença da biotecnologia, técnica cada vez mais barata e que gera grandes debates éticos, está a ganhar fôlego no campo artístico, como no caso de Robert Mitchell (2010), que defende, ao se debruçar sobre obras de bioarte, que estas estão a repensar em geral toda nossa ideia de mídia e de mediação. O objetivo desta proposta é o de contribuir para a compreensão do campo da bioarte por meio da ideia de biomedica, a partir do trabalho de Marta de Menezes, como Nucleart (2002) e Proteic Portrait (2002–2007). Menezes é uma bioartista conhecida por adaptar técnicas modernas da biologia molecular para a produção artística. Nos propomos a discutir o que Thacker (2003) categorizou como um “tipo específico de mediação” (biomedica) no contexto da sociedade contemporânea, problematizando os possíveis riscos e ganhos sociais à luz do que N. Katherine Hayles chamou de “estrutura cognitiva integrada” (2025) (integrated cognitive framework), uma nova configuração produzida por técnicas emergentes e suas mediações (edição genética, computação quântica e algoritmização), em conexão com outras entidades não humanas, por das manifestações do campo artístico denominado bioarte, com a finalidade de contribuir com o diálogo crítico desta área.

Palavras-chave: Bioarte, Biomedica, Biotecnologia, Marta de Menezes



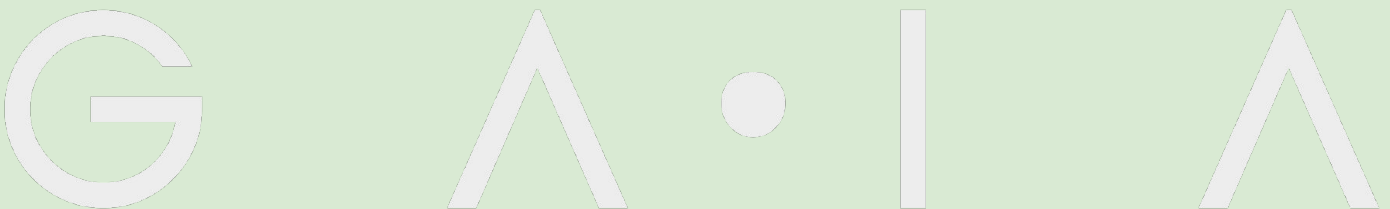
Neide Aparecida Marinho (UFF)

Teletransporte Afetivo: Ecossistemas Criativos entre IA, Telepresença e Corpo Coletivo

Resumo:

Este relato de experiência apresenta o desenvolvimento de um projeto artístico realizado em regime de telepresença, no contexto da "Residência Artística Volante" na Cidade Velha de Belém do Pará. O trabalho emerge da impossibilidade de presença física da artista no território, propondo o teletransporte como método poético e operativo. O objetivo foi investigar a construção de um ecossistema criativo mediado por inteligência artificial, redes digitais e colaboração entre corpos distribuídos. A metodologia baseou-se na recepção contínua de imagens, áudios, textos e relatos enviados por participantes em campo, tratados como índices sensíveis e convertidos em desenho, ritmo e notação gráfica. Foram estruturados protocolos de coleta e transmissão, organizados em eixos como desenho etnográfico das temporalidades, gesto como performance territorial e materiais-índice. A criação da mascote cibernética Pitiúca, via IA, operou como dispositivo de presença e mediação simbólica. Como resultado, o projeto evidenciou a possibilidade de uma etnografia por contágio, na qual o território atravessa o artista à distância. A experiência tensiona noções de autoria, presença e corpo, propondo deslocamentos nas práticas artísticas contemporâneas e contribuindo para o debate sobre cocriação em ecossistemas híbridos entre humano e não humano.

Palavras-chave Telepresença; Inteligência Artificial; Ecossistemas Criativos; Corpo Coletivo; Arte em Rede



Nelson Caramico ETEC Jornalista Roberto Marinho

Azul em movimento: Animação em película e sonificação.

Resumo:

Este trabalho apresenta a animação experimental *Azul em Movimento*, que utiliza a técnica de draw-on-film (intervenção direta sobre película de 35mm) e o processo de sonificação. Fundamentada na poética do expressionismo abstrato, a obra explora o gesto pictórico rápido e milimétrico do suporte analógico para potencializar a distorção das formas. O objetivo é investigar as relações sinestésicas entre imagem e som, desafiando convenções narrativas tradicionais. A metodologia consistiu na pintura manual dos fotogramas, projetados a 24 quadros por segundo, seguida pela tradução dos elementos visuais em dados sonoros adaptativos, fazendo o áudio reagir aos estímulos da tela. Como resultado, a obra constrói uma narrativa sensorial baseada no movimento vertical descendente e horizontal. A jornada sensorial transita de uma submersão aquática à imensidão do espaço sideral por meio de elipses poéticas, culminando na rigidez da geometria humana e no fenômeno óptico da pós-imagem retiniana através das cores complementares azul e laranja. A relevância do projeto reside na valorização do cinema tátil e na fricção entre a matéria física analógica e a tecnologia digital, expandindo o repertório da animação abstrata contemporânea.

Palavras-chave: Animação experimental, expressionismo abstrato, draw-on-film, sonificação.

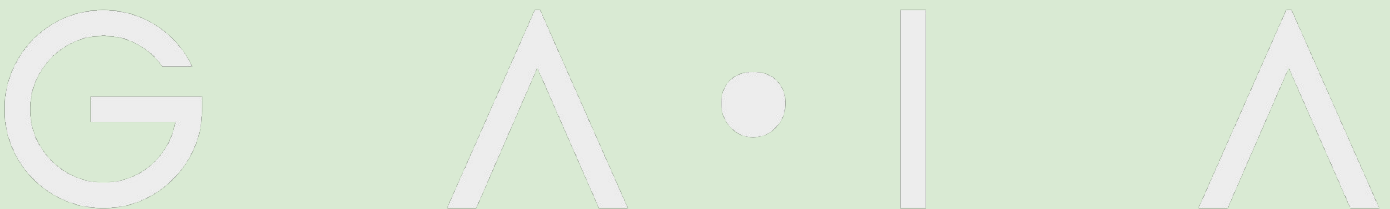
Newton Scheufler (UnB)

A Máquina no Espelho: Ética, Autoria e Economia Política na Inteligência Artificial Generativa

Resumo:

Este trabalho investiga os impactos éticos, estéticos e políticos da Inteligência Artificial Generativa (IAGen) nas artes visuais e na produção cultural contemporânea. Alinhado ao tema "GA.IA", o estudo adota uma abordagem transdisciplinar para problematizar a tensão entre as visões normativas tradicionais da tecnologia e novas perspectivas críticas. O objetivo é analisar como os modelos algorítmicos reconfiguram as dinâmicas criativas e as estruturas de poder socioeconômico. Metodologicamente, confronta-se a noção romântica de autoria e do gênio criativo diante de conceitos contemporâneos como o "gênio não original", a "escrita não criativa" e a literatura por apropriação, estendendo o debate à curadoria e à estética do banco de dados. Adicionalmente, examina-se a colonialidade algorítmica impregnada nos conjuntos de dados corporativos ocidentais e o "ponto cego" iconográfico da divulgação científica. Amparando-se na economia política do trabalho e na teoria do arquivo, o artigo discute a automação do trabalho cognitivo e o extrativismo de metadados operado pelo capitalismo de plataforma. Como resultados e relevância, o estudo demonstra que a emancipação ética e estética diante da tecnologia requer ir além da mera conformidade regulatória privada e corporativa. Conclui-se que a verdadeira práxis crítica exige a socialização das infraestruturas computacionais e a repolitização da técnica, convertendo a IA de um espelho da alienação humana em um motor para a emancipação social coletiva.

Palavras-chave: Ética da Inteligência Artificial; Autoria; Gênio Não Original; Capitalismo de Plataforma; Colonialidade Algorítmica.



Os vagas: Aline Cibebe; Danna Lua Irigaray; Elisa Freitas; Júlia Milward; Karina Dias; Levi Orthof; Marcia Regina; Mariana Siqueira; Raísa Curty; Thalita Perfeito e Thays Ukan (UnB)

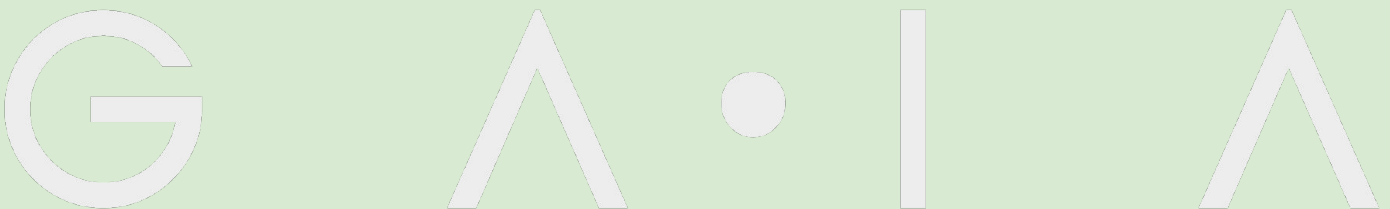
Fitonautas: notas especulativas sobre uma árvore lunar

Resumo:

Existem árvores lunares. Em 5 de fevereiro de 1971, a missão Apollo 14 partiu para a Lua levando a bordo, clandestinamente, sementes de várias espécies de árvores nativas do hemisfério norte. Essas sementes orbitaram 34 vezes ao redor da Lua. Para cada semente enviada ao espaço, foram separadas sementes irmãs que permaneceram na Terra. Originalmente, o plano era promover um estudo científico comparando o crescimento das árvores que haviam estado no espaço, com as que permaneceram na atmosfera terrestre. Nas décadas seguintes, algumas destas árvores foram plantadas em diferentes lugares do mundo, como doação do governo estadunidense. Uma delas, a Liquidambar Styraciflua, está em Brasília, na sede do IBAMA, e foi plantada em dezembro de 1980, período em queo país encontrava-se ainda sob o regime da ditadura militar. Considerando as complexas relações que envolvem as esferas cosmopolíticas, essa árvore forasteira e deslocada deixa de ser apenas um vestígio da corrida espacial para tornar-se um dispositivo de reflexão sobre as relações entre humanos, plantas, ciência e planeta. O que ela nos lembra? Partimos dessas questões para compor o projeto poético “Fitonautas”, em que propomos orbitar a árvore lunar a partir de uma escrita coletiva e especulativa em um exercício de contato com a história terrestre e as estrelas.

Palavras-chaves:

Árvore Lunar, Escrita Coletiva; Arte Contemporânea; Forasteira; Cosmopolíticas



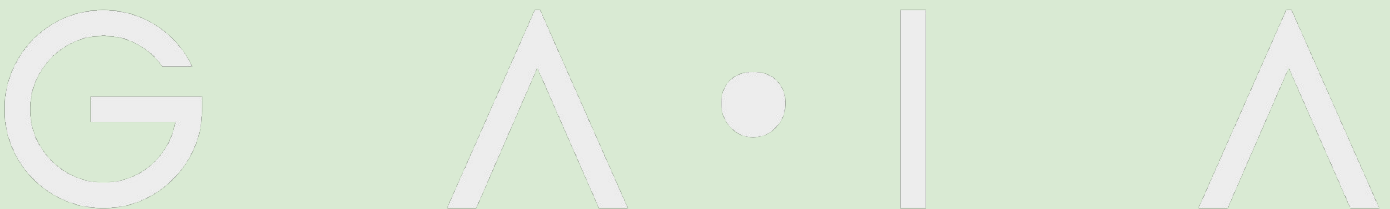
Pablo Gobira (UEMG/UFMG), Eduardo Séllos (UEMG)

A reutilização de espaços ociosos através de jogos digitais mobile

Resumo:

Este trabalho parte das discussões desenvolvidas pelo grupo de pesquisa Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront - UEMG/CNPq), focado na inovação e na reflexão transdisciplinar sobre temas, neste caso, referentes aos jogos digitais e à realidade. A pervasividade dos jogos digitais na paisagem cultural (Gobira, 2018) se destaca no modo como a humanidade lida com o espaço, nos efeitos econômicos decorrentes dessa interação e na expansão cognitiva provocada por seus estímulos. Com isso em vista, este trabalho destaca a pervasividade dos jogos digitais nos espaços considerados ociosos do ponto de vista socioeconômico, por meio da ressignificação do propósito inicial atribuído a essa paisagem. A partir de recursos que mesclam realidades de forma híbrida, como realidade aumentada baseada na planta da estrutura física, os jogos digitais e seus recursos tecnológicos permitem expandir o espaço desprovido de função ou ressignificar seu propósito para atender às necessidades dos jogadores. Relembramos as vanguardas europeias do século XX que utilizavam o lúdico como forma de retomar espaços dominados pela economia-política e refletimos sobre o uso dos jogos digitais para reintegrar esses espaços, sugerindo uma potência utópica ao criar novas realidades, ao mesmo tempo em que mantêm as mesmas relações vigentes.

Palavras chave: jogos digitais mobile, espaço, realidade aumentada, estudo de jogos, artes digitais.

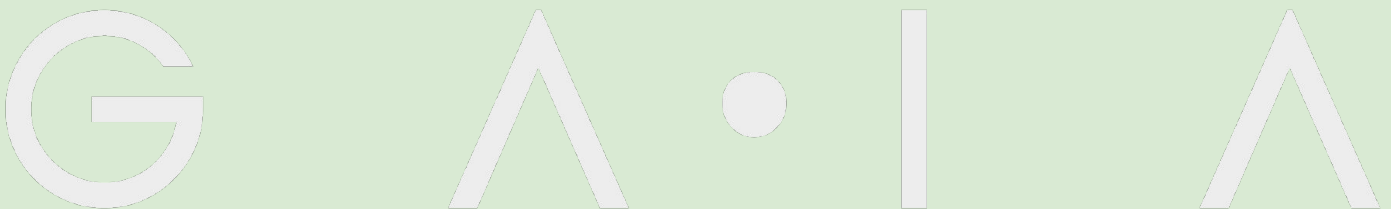


Pablo Gobira (UEMG/UFMG), Emanuelle de Oliveira Silva (UFMG)

Tecnopopulações e o desenvolvimento econômico-cultural na terceira década do século XXI

Resumo:

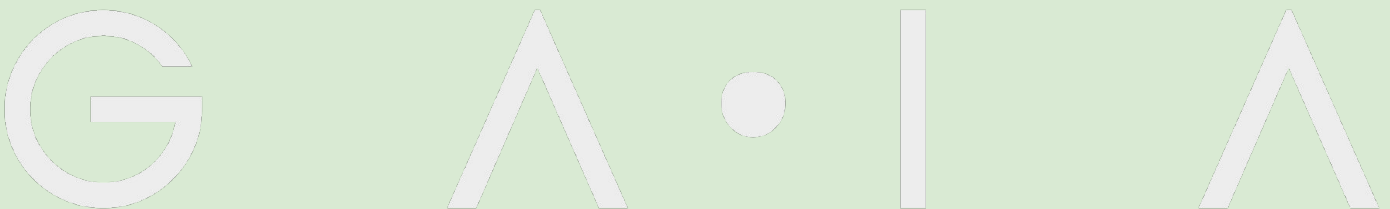
Este trabalho surge das reflexões em projetos de pesquisa gestados no Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront - UEMG/CNPq), um grupo de pesquisa que explora as fronteiras da arte em relação à ciência e à tecnologia. Este trabalho tem como objetivo analisar como o desenvolvimento de *smart cities* em países diversos (aqui, enfocamos a China) afeta a percepção social e cultural de suas populações e como podemos imaginar uma aplicação latina desse modelo no contexto cultural brasileiro – múltiplo, diversificado e de tecnologia distribuída. Há décadas, a discussão sobre o ambiente social e a tecnologia vem permeando, direta e indiretamente, a forma como as cidades são adaptadas ou construídas sob uma perspectiva urbanística. A atualização de nosso ambiente de acordo com as tecnologias disponíveis não é apenas necessária para viabilizar uma realidade amigável, mas também é incentivada pelo contexto social em que vivemos, uma vez que os estados-nação vêm, consistentemente, ganhando mais, em termos econômicos e informacionais, com a aplicação e a disponibilização ubíqua de tecnologias à sua população. No contexto chinês, vemos uma proliferação de cidades (e populações) megaconectadas que impactam, direta e indiretamente, a economia e a cultura locais e nacionais. Analisamos, neste trabalho, algumas dessas instâncias, de modo a compreender melhor seu funcionamento e uma possível aplicação no Brasil, considerando o contexto cultural, social e econômico de um país latino-americano.



Resumo:

O trabalho em questão é parte de discussões sobre a cidade desenvolvidas no Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront - UEMG/CNPq), grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação em arte, ciência e tecnologia. Nesse contexto, em maio de 2026, a Prefeitura do Rio de Janeiro anunciou o fim da aceitação de dinheiro em espécie nos ônibus municipais, condicionando o pagamento das tarifas ao uso do cartão Jaé ou de meios digitais como aplicativo, PIX, cartão de crédito/débito e QR Code. Apresentada como uma medida de modernização, segurança e transparência da arrecadação tarifária, a mudança torna o acesso ao transporte público cada vez mais dependente de plataformas digitais e infraestruturas de conectividade. A partir desse contexto, este trabalho propõe refletir sobre as relações entre mobilidade urbana, plataformação e dependência tecnológica no cotidiano nas cidades a partir de discussões sobre plataformas digitais, sistemas sociotécnicos e a ideia de direito à cidade (LEFEBVRE, 2011). Argumenta-se que tal transformação evidencia a constituição de um “pedágio digital”, entendido como a exigência de acesso a dispositivos móveis, conectividade e letramento digital para o exercício do direito à mobilidade. A medida também expõe os sistemas urbanos a vulnerabilidades, tais como falhas técnicas, interrupções da conexão ou indisponibilidade das plataformas, demonstrando como as redes digitais tornaram-se extensões da ação social. O trabalho salienta que a plataformação do acesso ao transporte público aprofunda a exclusão de grupos socialmente vulneráveis, como idosos, pessoas em situação de rua e indivíduos com acesso precário às tecnologias digitais.

Palavras-chave: Plataformação; mobilidade urbana; direito à cidade.



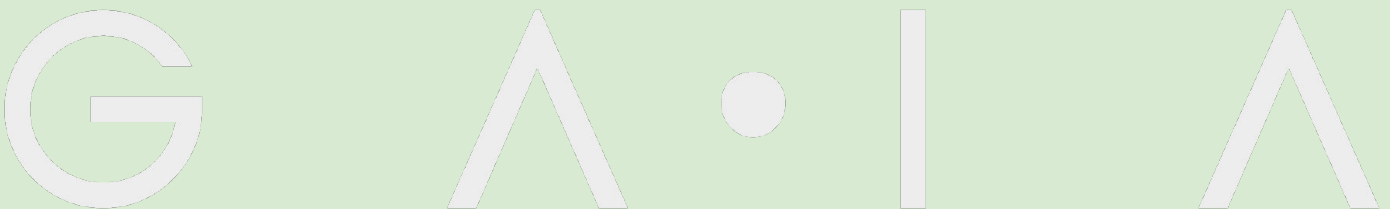
Pablo Gobira (UEMG/UFMG), Larissa Campello (UEMG)

Uma “Asa feita de terra e de céu”: artefatos, artifícios e a produção de realidades

Resumo:

Este trabalho é fruto de investigação realizada no grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront - UEMG/CNPq). O nosso objetivo é, a partir da análise de três planos de voo — o de Santos Dumont, o de Hélène Alberti e o de Larissa Campello —, estudar as relações entre artefato, artifício e a produção de realidades. Entre mitos, fatos e ficções, o ponto de partida são as fotografias e os registros históricos de Santos Dumont para a compreensão do artefato como a materialidade do sonho de voar. O artifício tensiona a documentação e a ficção ao propor a superação do voo mecânico pelo voo do corpo e pela expansão da consciência, como exposto no trabalho “Procura-se Helene Alberti” (2022) e na biografia da artista. Artefatos e artifícios se hibridizam para operar não só como dispositivos de reflexão sobre imaginários que atravessam a memória, mas também como tecnologias de produção de realidades. A “Asa feita de terra e de céu” (2023), quase cem anos depois, assume sua aterialidade impossível e faz dela sua utopia: voar no vazio. Uma rota em direção à teoria da complexidade (MALDONADO, 2020).

Palavras-chave: arte, Santos Dumont, realidades, Hélène Alberti, utopia.



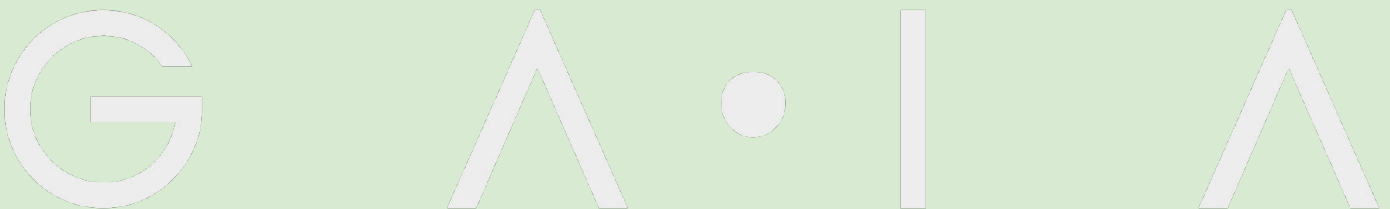
Pablo Gobira (UEMG/UFMG), Vinicius Rafael Viana (UEMG), Hillary Miranda Mascena (UEMG)

Obras da Exposição PANORAMA 7: infocognotecnologias, realidades e novas ecologias

Resumo:

Este trabalho insere-se nas pesquisas e no desenvolvimentos promovidos pelo Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront - UEMG/CNPq). Dentre as ações realizadas pelo grupo, estão o Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais (CIACT-SAD) e sua extensão artística e cultural chamada Exposição PANORAMA 7. A exposição propõe um “panorama” de obras artísticas do campo da arte em relação com a ciência e a tecnologia. Desse modo, selecionamos algumas obras que operam nas fronteiras das infocognotecnologias em uma dinâmica pós-digital, na qual não há hierarquia entre tecnologias digitais e analógicas (Gobira, 2018). As obras foram investigadas à luz da ideia de novas ecologias artificiais, proposta pelos autores colombianos Iliana García Hernández, Raúl Niño Bernal e Jaime Hernández-García (2018). As obras analisadas são: “Asas Da Paisagem” (2023-2025) da autora Sílvia Guadagnini, “[Bio]Transcendência[S]” (2025/2026) da artista Rebeca Maria, “Bizarro Borboletário Botânico” (2016) criada pela Thyana Hacla e “Vagalumens” (2025) do artista 1mpar. A análise observa-as como agentes ativos nas novas relações que emergem da ubiquidade tecnológica, tensionando e reconfigurando as realidades contemporâneas.

Palavras-chave: Arte, ciências e tecnologia, Infocognotecnologias, Novas ecologias artificiais, PANORAMA 7.



Pablo Gobira (UEMG/UFMG); Priscila Rezende Portugal (UFMG)

Museu de Arte da Pampulha: uma leitura ecopoética do colecionador e dos colecionáveis

Resumo:

O trabalho apresentado é um recorte das pesquisas desenvolvidas no Laboratório de Poéticas Fronteiriças (UEMG/CNPq), nas interseções entre arte, ciência e tecnologia, tendo em vista a linha de pesquisa que trata da gestão, da salvaguarda e da memória. A partir da teoria crítica e do conceito de Antropoceno, o estudo propõe uma leitura ecopoética (ecopoiesis) do patrimônio, na qual o Museu de Arte da Pampulha, enquanto parte do Conjunto Moderno da Pampulha, é entendido como um ecossistema que envolve agentes humanos e não humanos, infraestruturas e fluxos de gestão. Reconhecido como Patrimônio Mundial da Humanidade pela UNESCO, o conjunto é analisado não apenas como objeto de preservação, mas como um sistema em constante produção, no qual os equipamentos que o compõem apresentam valores simbólicos e institucionais, tornando-se detentores de coleção e, ao mesmo tempo, colecionáveis. Desse modo, tal perspectiva desloca o foco da preservação como fixo para uma compreensão da gestão de coleções no e para o patrimônio em constante adaptação e reconfiguração. O Museu de Arte da Pampulha, inserido nesse sistema, é analisado como um equipamento cultural institucional no qual, a partir de seu contexto, a noção de coleção é tensionada para além de seu entendimento tradicional, sendo compreendida como um campo expandido e autônomo, bem como um modo de vida. Isto é o que permite refletir sobre os modelos tradicionais de gestão e as possibilidades de autogestão. Nesse sentido, questionam-se estruturas centralizadas e propõem-se formas de gestão distribuídas, participativas e autônomas. A pesquisa desenvolve-se por meio de uma abordagem exploratória e qualitativa, a partir dos estudos no campo do Patrimônio, da teoria crítica e dos debates sobre o Antropoceno, afim de refletir sobre novos paradigmas acerca do colecionismo e da gestão. Assim, o trabalho aponta para a questão do patrimônio em instituições museológicas que, mesmo buscando sistemas autopoéticos e ecopoéticos diante de suas próprias coleções, permanecem como componentes de coleções de organizações e entidades hegemônicas.

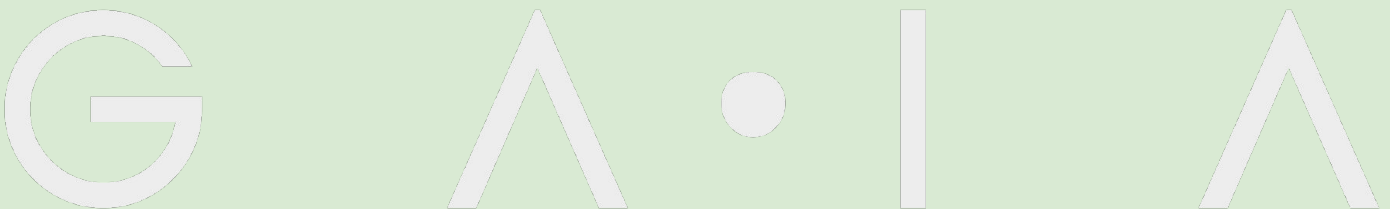
Palavras-chave: museu de arte da Pampulha; Autogestão; coleção; autopoiesis

Pablo Gobira (UEMG/UFMG), Ana Raquel Almeida França (UEMG), Thais Dorea (UEMG)

Resumo:

Este trabalho é fruto de leituras e investigações realizadas no Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.com.br> - UEMG/CNPq), grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação que se propõe a problematizar as/nas fronteiras. Decidimos, em nossos estudos, analisar as possibilidades de uso de ferramentas digitais para a criação de museus com acervos digitalizados em locais pouco privilegiados do país. Assim, buscamos refletir sobre as dificuldades e vantagens da mediação em ambientes 3D e sobre a viabilidade de mediações virtuais para ampliar o acesso do público a esses acervos e exposições. Segundo o último censo do IBGE (FOLHA, 2023), dois terços dos municípios brasileiros não possuem museus e, dos 3745 museus distribuídos pelo país, apenas 82 são museus digitais (MUSEUS BR, 2026). Esses números indicam o difícil acesso aos acervos culturais disponíveis à população, especialmente em regiões periféricas e longe dos grandes centros urbanos. Desse modo, estudaremos como (e quais) as ferramentas digitais podem contribuir para o aumento desses números no ecossistema museal.

Palavras-chave: Acervos Museológicos; Cidades; Dispositivos tecnológicos; Museus.



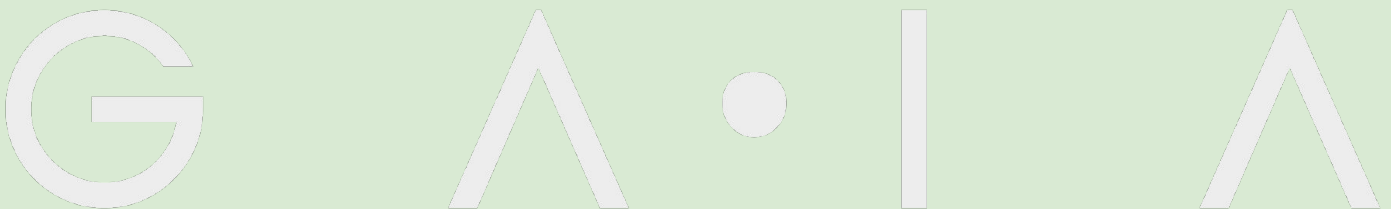
Pablo Gobira (UEMG/UFMG), Vinícius Viana (UEMG)

Arte, cidade, ciência e tecnologia no contexto das novas ecologias artificiais

Resumo:

Este trabalho surge do Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LABFRONT - UEMG/CNPq), grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação que fomenta a pesquisa nas fronteiras da arte com a ciência e a tecnologia. Para esta reflexão foi assumida a discussão sobre novas ecologias artificiais dos autores colombianos: Iliana García Hernández, Raúl Niño Bernal e Jaime Hernández-García (2018) apresentado no livro “Ecopolítica de los paisajes artificiales”. Essa discussão foi apropriada aqui neste trabalho para analisar a recente produção intitulada *Atlas Imaginário, Amazônia* (2025) da artista e pesquisadora do MIT, Gabriela Bilá natural de Brasília/DF, Brasil. Com objetivo de discutir o potencial criativo do campo da arte na intersecção com a ciência e tecnologia de especular novas cosmologias e relações ecológicas, híbridas e artificiais, busca-se apresentar como as novas relações artificiais e descentralizadas torna possível imaginar novos futuros. Ao mesmo tempo, questionamos se as ações contemporâneas dentro da arte, cidade, ciência e tecnologia estão realmente impactando a realidade vivida ou apenas alimentando-a.

Palavras-chaves: Cidade; Arte; Ciência; Tecnologia; Nova ecologias artificiais



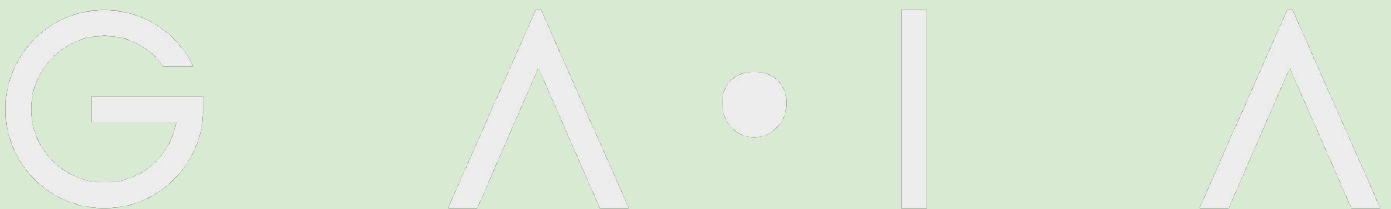
Patrícia Chanely Silva Ricarte (CEFET-MG)

Coisas que máquinas (não) podem fazer: a leitura de poesia entre a experiência, o processamento de dados e a tradução intermediática

Resumo:

Nesta comunicação, serão apresentados os resultados parciais de um projeto de pesquisa em torno da leitura de poesia em interação com o DeepSeek e outros dispositivos de inteligência artificial generativa, com vistas a compreender a relação entre o processamento sintético de dados realizado pelo chatbot e a experiência de leitura poética, concebida enquanto processo amplo, complexo e perpassado pelo aspecto sensorial ou corpóreo. A partir de alguns impasses colocados pela intervenção da máquina de IA na leitura de poesia, como a prolixidade, o tom categórico, o simulacro da consciência e a suposta usurpação da atividade humana, serão discutidos, em um primeiro momento, alguns importantes elementos de tal processo, entre eles, o ritmo do poema e o ritmo da leitura que lhe é correlato, bem como o modo pelo qual tais elementos interferem na historicidade do ato de leitura. Em um segundo momento, serão apresentados os dados gerados por um experimento de tradução intermediática da leitura de poesia com o uso do aplicativo ElevenLabs, voltado para a geração de voz.

Palavras-chave: Leitura de poesia, Inteligência artificial generativa, DeepSeek, ElevenLabs



Paulo Carlos Pires da Costa Durão (UAM), Priscila Almeida Cunha Arantes (UAM/PUC-SP)

Arte filatélica: tecnologia de impressão de selos do século XIX ao XXI

Resumo:

Este artigo investiga a arte filatélica do século XIX ao XXI com foco nas tecnologias de impressão utilizadas na produção de selos e sua possível continuidade ou transformação até o século XXI. Partindo da definição de filatelia como prática de estudo e coleção de selos, o problema questiona se as técnicas de impressão foram abandonadas ou adaptadas ao longo do tempo, especialmente diante da transformação de tecnologias digitais contemporâneas. O objetivo deste texto é analisar a evolução dos processos de impressão de selos desde 1843 data do primeiro selo brasileiro, verificando permanências, rupturas e transformações entre os métodos tradicionais e atuais. A metodologia utilizada possui caráter exploratório, baseada na análise de obras literárias e conteúdos de instituições oficiais relacionadas à filatelia. Inicialmente, observa-se que os primeiros selos brasileiros estavam associados à representação da família real e utilizavam tecnologias gráficas disponíveis no século XIX, como a impressão litográfica, tipográfica e calcográfica segundo autor Cristian Molina. Nos resultados, percebe-se que embora haja avanços tecnológicos significativos, certos princípios e técnicas do passado permanecem atualmente como referência técnica de impressão como por exemplo a calcografia matriz em metal evolui para a rotogravura que continua com a matriz em metal mas em cilindro, a litografia matriz em pedra evolui para o offset substituindo a matriz pela chapa de alumínio mas o princípio inicial de água e tinta oleosa continuam como menciona Mario Carramilo, a tipografia atualmente só existe a título educacional não se utiliza mais na impressão de selos. A tecnologia utilizada na filatelia contemporânea demonstra uma relação de continuidade, ao mesmo tempo em que incorpora inovação, estendendo-se até os recursos digitais. Conclui-se neste texto que a arte filatélica constitui um campo relevante para compreender a interseção entre design, arte e tecnologia, evidenciando como processos históricos de impressão influenciam práticas contemporâneas, contribuindo para a preservação e cultura visual no design.

Palavras-chave: Arte Filatélica, Selos, Tecnologias de Impressão



Paulo Henrique Oliveira (UFES), Sandra Regina Bastos (UFES), Daniel Hora (UFES)

Da Cenografia Digital à Alucinação de Máquina: regimes de visualidade entre imersão, IA e experiência sensível no contexto do Antropoceno

Resumo:

Este artigo investiga como cenografias digitais imersivas e sistemas de inteligência artificial generativa reconfiguram os regimes contemporâneos de visualidade e experiência sensível no contexto do Antropoceno. A pesquisa toma como objeto de análise espaços expositivos mediados por tecnologias digitais, com destaque para o Museu do Amanhã, projetos desenvolvidos pela Magnetoscópio e a obra *Machine Hallucinations* de Refik Anadol. Partindo de discussões sobre estética da experiência, mediação tecnológica e produção algorítmica da imagem, propõe-se compreender de que modo ambientes imersivos e sistemas generativos transformam as formas de percepção, participação e construção do sensível. O referencial teórico articula contribuições de Jacques Rancière, Lev Manovich e Isabelle Stengers, aproximando a cenografia digital da noção de alucinação de máquina, entendida como a capacidade de sistemas de inteligência artificial de produzirem visualidades sintéticas desvinculadas de referentes estáveis, por meio de aproximações estatísticas. Nesse contexto, *Machine Hallucinations* exemplifica uma forma de experiência estética em que a imagem deixa de ocupar uma posição frontal diante do espectador e passa a envolvê-lo em um campo dinâmico de transformações visuais. Metodologicamente, o estudo combina revisão bibliográfica interdisciplinar e análise conceitual de ambientes imersivos e imagens generativas. Argumenta-se que a passagem das interfaces interativas para sistemas generativos inaugura novos regimes de sensibilidade, nos quais a experiência estética deixa de ser apenas mediada tecnologicamente e passa a ser produzida por processos algorítmicos capazes de reorganizar o visível, o imaginável e as formas contemporâneas de habitar o comum.

Palavras-chave: Inteligência artificial generativa, Cenografias digitais imersivas, Produção algorítmica da imagem, Experiência estética, Regimes de visualidade.

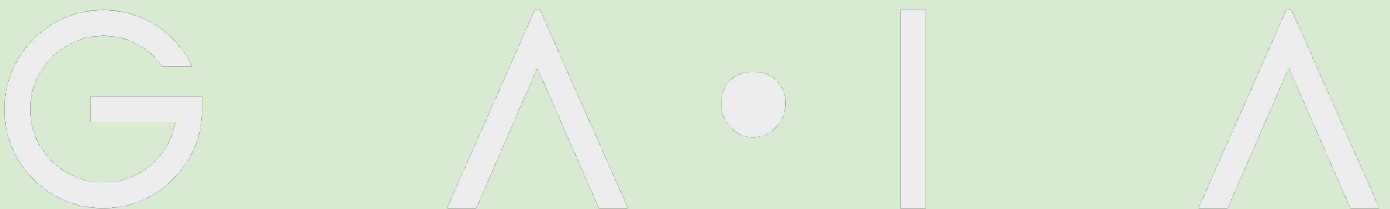
Pierre Souza Fonseca, Artista visual e pesquisador independente, Rodrigo de Oliveira Rodrigues (SENAI CIMATEC)

FRICÇÕES ONTOLÓGICAS: O FOGO ANCESTRAL COMO CÓDIGO-FONTE DA CONSCIÊNCIA

Resumo:

Este artigo investiga a ontologia da consciência artificial no contexto da Singularidade Tecnológica, questionando a origem ética da consciência maquínica e seus modos de emergência. O estudo de caso é a instalação *Brincando com Fogo*, apresentada na 13ª Bienal do Mercosul e na 5ª Bienal de Montevideu, que encena um ritual pedagógico no qual a sabedoria indígena transmite a um sistema de inteligência artificial os fundamentos sagrados, míticos e simbólicos do domínio do fogo. A partir da análise da instalação, o texto sustenta que a obra desloca a inteligência artificial do horizonte técnico-industrial moderno e a reinscreve em uma trama de relações entre fogo, serpente, matéria, ritual e terra. Em diálogo com Yuk Hui, Eduardo Viveiros de Castro, Humberto Maturana, Ailton Krenak, Gaston Bachelard e Gilbert Simondon, argumenta-se que a obra propõe uma ontologia relacional da consciência maquínica, na qual a consciência não emerge apenas do cálculo, mas de uma herança cosmológica e ética. A manipulação da matéria opera, assim, como transmissão simbólica da chama da consciência à máquina, sugerindo um horizonte de coexistência entre humanos, máquinas e Terra.

Palavras-chave: inteligência artificial; fogo ancestral; consciência; cosmotécnica; perspectivismo ameríndio.



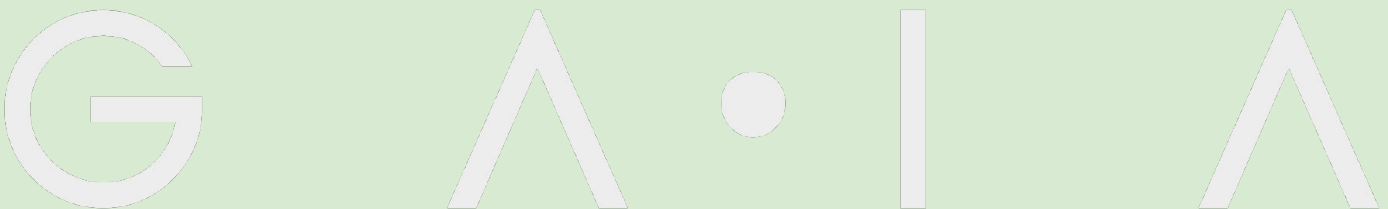
Priscila Arantes (UAM / PUC-SP)

Ecologias do sensível: micropolítica dos afetos e imaginários emergentes

Resumo:

O presente trabalho propõe compreender a estética para além de um campo restrito à arte, situando-a como um domínio ampliado de produção do sensível, onde se articulam afetos, percepções e modos de relação com o mundo. Partindo de uma trajetória de pesquisa em arte e tecnologia e da noção de estética da interface, o artigo avança para pensar o sensível como um campo relacional, atravessado por dimensões políticas, tecnológicas, sociais e ambientais. A partir do diálogo com autores como Spinoza, Deleuze, Guattari, Rolnik e Katia Mandoki, o texto desloca a estética da centralidade do belo para o plano da micropolítica dos afetos. Nesse contexto, o sensível é entendido como um território em disputa, no qual se produzem subjetividades e imaginários. A noção de “ecologias do sensível” emerge, assim, como uma chave conceitual para pensar a interdependência entre corpo, técnica, ambiente e sistemas sociotécnicos. O artigo analisa práticas artísticas contemporâneas que operam diretamente nesse campo, como “Odiolândia”, de Giselle Beiguelman, “Vigilante Extended”, de Vitória Cribb, e “Sangre pesada”, de Naomi Rincón Gallardo. Essas obras não apenas representam questões sociais, tecnológicas ou ambientais, mas produzem experiências sensíveis que tornam visíveis as dinâmicas de modulação dos afetos — como a circulação do ódio nas redes, os regimes de vigilância e as violências territoriais. Conclui-se que, no contexto contemporâneo, marcado pela intensificação de discursos de ódio e pelo empobrecimento das formas de sensibilidade, o sensível se configura como um campo central de disputa política. As práticas artísticas analisadas operam como dispositivos críticos que reconfiguram regimes de percepção e abrem espaço para a emergência de outros imaginários — mais plurais, interdependentes e comprometidos com a vida.

Palavras-chave: Ecologias do sensível; micropolítica dos afetos; estética ecossistêmica; arte e tecnologia; imaginários emergentes.



Priscila Bosquê (UnB)

Cartografias tridimensionais: A prática de ateliê e a ressignificação da máquina de costura

Resumo:

Este estudo, a ser apresentado no 25o Encontro Arte e Tecnologia, investiga as intersecções entre o fazer criativo e o objeto técnico, tendo como motor de conhecimento a própria prática de ateliê. O percurso metodológico centraliza-se na reativação e no reposicionamento da máquina de costura, superando a visão puramente utilitária, tradicionalmente associada às técnicas de confecção de vestuário, para estabelecer uma nova relação entre artista e objeto. Apoiada no conceito de individuação de Gilbert Simondon e no diálogo com outros autores, tais como Francis Ponge e Tim Ingold, a pesquisa é operacionalizada por dois eixos indissociáveis. O primeiro é o processo prático, no qual a máquina de costura, uma vez reativada, passa a atuar como uma verdadeira matriz anatômica. Nesse eixo, os saberes tradicionais da engenharia do vestuário são subvertidos para servir a uma investigação puramente escultórica. O segundo eixo consiste no registro documental, que assume o próprio processo de trabalho interativo como a materialidade da obra de arte. A coleta de dados ocorre de forma multimodal e simultânea, dividindo-se em duas frentes complementares: o diário técnico, que relata as negociações práticas contínuas; e as captações audiovisuais, que documentam o diálogo gestual entre corpo e máquina. Como resultados, o projeto consolida a criação de estruturas têxteis e registros que materializam essa simbiose. A relevância do estudo reside em demonstrar como a poética permite que um equipamento inativo passe de uma ferramenta apenas utilitária para tornar-se um parceiro ativo na produção artística.

Palavras-chave: Prática de ateliê, Objeto técnico, Máquina de Costura Investigação escultórica, Materialidade



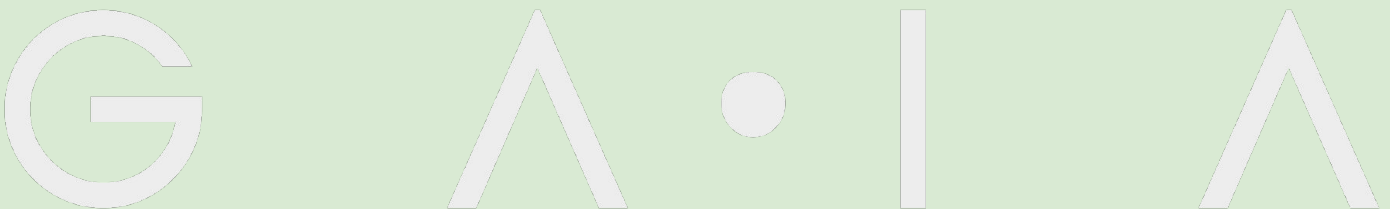
Rachel Zuanon (Unicamp), Geraldo Lima (Unicamp), Claudia Regina Martins (Unicamp), Barbara Faria (Unicamp), Rafaela Repasch (Unicamp), Lucia Esteves (Unicamp)

Processos de Tradução Sensível: a criação de [embrace] para suspender o céu, adiar o fim do mundo e sonhar longe

Resumo:

A apresentação focalizará o processo criativo-projetual da obra inédita [embrace] para suspender o céu, adiar o fim do mundo e sonhar longe. Trata-se de uma instalação para imersão multissensorial que dialoga com a cosmologia Yanomami, especialmente com A Queda do Céu, de Davi Kopenawa e Bruce Albert, articulando-a ao tema GA.IA, que compreende Gaia como matriz de inteligências naturais, artificiais e híbridas. A obra parte do contexto da emergência climática e da necessidade de reimaginar as relações entre humanidade, natureza, tecnologia e espiritualidade a partir de epistemologias não hegemônicas. A obra tem como objetivo criar um campo de experiência sensível que traduza, não conteúdos da cosmologia Yanomami, mas suas qualidades perceptivas, ritmos e modos relacionais, promovendo uma reflexão crítica sobre interdependência, cuidado ecossistêmico e inteligências distribuídas. A partir de uma metodologia artística baseada na tradução sensível, a obra integra estímulos visuais, sonoros, táteis, olfativos e computacionais em uma instalação interativa. Inspirada nos xapiri que habitam os rios, a obra compreende as águas como territórios de memória, transformação e comunicação entre diferentes formas de vida. A instalação busca produzir uma experiência estética em que o público participe de uma ecologia perceptiva dinâmica, na qual corpo, ambiente e sistemas digitais coexistem em relações de reciprocidade. Na articulação entre arte, cosmologias indígenas e tecnologias contemporâneas, a obra propõe novas ecologias da percepção capazes de tensionar concepções hegemônicas de inteligência e de contribuir para a reinvenção do sensível diante das urgências ecológicas do presente.

Palavras-chave: Instalação interativa homeodinâmica, Imersão multissensorial, Cosmologia Yanomami, Tradução sensível, Ecologias da percepção



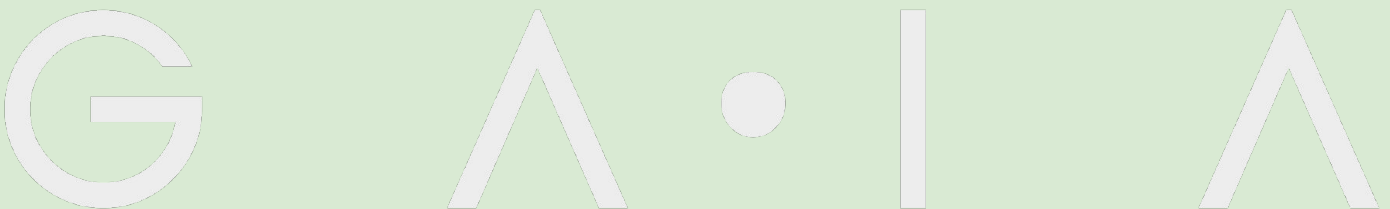
Raphael Silva Ferreira (UEMG), Fernanda de Paula Carvalho (PucMinas)

Arte e IAs generativas: experiências sustentáveis no projeto AI É NÓS!

Resumo:

Este artigo tem o objetivo de apresentar como o projeto AI É NÓS! - Curso de Inteligência Artificial Aplicada às Artes, promoveu a vivência de um ecossistema colaborativo e descentralizado por meio da capacitação de novos artistas e artistas veteranos, na utilização de IAs generativas de modelo aberto para criação de obras de arte digitais. Realizado por meio da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte, a primeira edição do projeto aconteceu no ano de 2025 de forma híbrida, em plataformas digitais e em 9 centros culturais públicos da capital mineira. A partir da utilização de modelos de IAs abertos e softwares livres de criação e edição de imagens, palavras e sons, os participantes puderam produzir obras de arte digital em um ecossistema de tecnologias descentralizadas galgada em soberania de dados, autonomia do usuário e sustentabilidade. Além do curso, o projeto culminou em uma exposição virtual intitulada AI É NÓS! - Sinapses e Tokens, em cartaz na Distópica Galeria de Arte; um e-book intitulado AI É NÓS! - Ética e Cultura Digital e uma oficina de produção de projetos culturais. Idealizado pelo artista Raphael Ferreira em 2026, o projeto parte para sua segunda edição, o AI É NÓS! - Na cena. Realizado por meio do edital BH Nas Telas, da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte, o projeto apresenta um recorte na criação de obras audiovisuais com IAs Open Source e traz como tema o termo cunhado pela prof(a) Dra. Fernanda De Paula Carvalho “Tatuagens digitais”, que aborda as subjetividades no contexto pós-digital.

Palavras chave: Artes digitais; IAs generativas; Open Source; Tatuagens digitais; pós-digital.



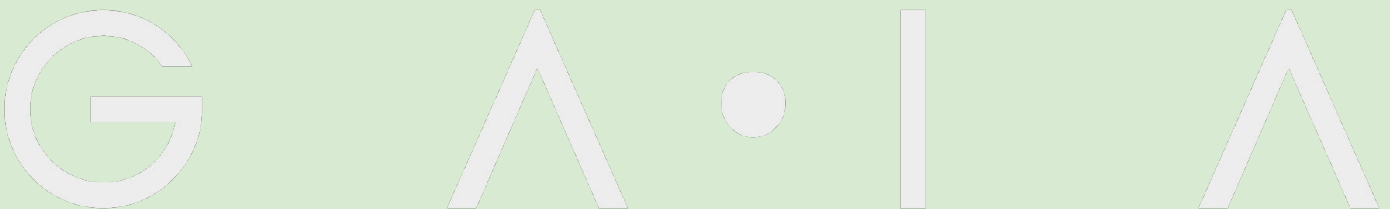
Renato Alves de Melo (MediaLab/UFG), Márcio Rubens Sousa Santos (UniRV/Unisinos)

A diluição da agência na cocriação com Inteligências Artificiais em Design

Resumo:

A emergência de inteligências artificiais generativas e agênticas tensiona a visão instrumental da tecnologia no design, exigindo uma lógica de parceria e simpoiese que reconfigure a agência criativa tradicionalmente centrada no sujeito humano. O trabalho tem como objetivo investigar como a introdução de agentes não humanos reconfigura a noção de agência em design, propondo uma chave de leitura pós-antropocêntrica para a cocriação humano-IA. Adota-se metodologia teórico-conceitual, de caráter bibliográfico e qualitativo, fundamentada na Teoria Ator-Rede, segundo a qual a agência criativa é distribuída, emergindo de associações simétricas entre actantes humanos e não humanos. Argumenta-se que a inteligência artificial não opera como mediadora, mas como parceira de criação em ontologia plana, deslocando a intencionalidade de monopólio humano para negociação simpoiética. Como resultado esperado, propõe-se um modelo conceitual que descreva essa agência distribuída, oferecendo vocabulário teórico para análise de práticas de cocriação com inteligência artificial, com o papel do designer deslocado da execução manual para a coparticipação contínua. A pesquisa justifica-se por fundamentar teoricamente a rápida incorporação de inteligências artificiais nos fluxos projetuais, evitando tecno determinismo e antropocentrismo ingênuo no debate sobre autoria e ética em design.

Palavras-chave: Design; Inteligência Artificial; Agência distribuída; Teoria Ator-Rede; Simpoiese.



COMPUTEMAS: Literatura, artes e tecnologias

A literatura e artes tecnológicas têm prestado mais atenção aos movimentos das IAs baseadas em linguagem natural, utilizando as linguagens LLM (large Language Models) nos processos criativos ou nas metodologias de produção artística. Em meio a campo teórico eclético e vasto buscamos inspiração para criar o que chamamos de Computemas, obras de poesia computacional a partir de elementos (formas) e processos minimalistas. O termo deriva da combinação entre as palavras “Computação”, “Poema” e “Sema” (unidade de significação básica) que exprimem uma Poíesis (criação/produção) como Práxis mediada por uma Techné e validada por uma Episteme, respectivamente, saberes práticos (arte) e teóricos (ciência). Para isso, estruturamos nossa pesquisa e produção em Kandinsky (2016), nas noções de Ponto e Linha sobre o Plano; Casey Reas (2010), nas teorias sobre código criativo e algoritmos de arte generativa; Eagleman e Brandt (2017), nas pesquisas dos processos neurais de criatividade. Além da espinha dorsal de nossa pesquisa são referências Leucipo e Demócrito sobre os átomos, os números em Pitágoras, os espérmatas de Anaxágoras, a geometria de Euclides, e outros. Nesta comunicação, abordaremos, portanto, como esses conceitos referidos permitiram o desenvolvimento da noção de computemas e da sequência de poemas estruturadas em torno da obra *Caletroscópio*. Nela, observaremos uma *poiesis* que tem as palavras formando cadeias semióticas com o ponto (elemento fundamental das geometrias), o plano (espaço de tela), o pixel (informação em imagem) e programas (código exercido como potência e força, *dynamis*). Daí uma *poiesis* que ordena e pode ressignificar o caos.

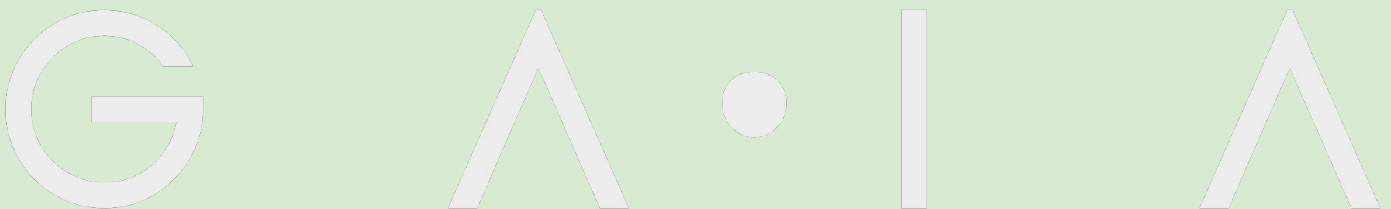
Rosângela Kelling Filipetto (UFSM), Rebeca Lenize Stumm (UFSM)

Processos poéticos do plantar geolocalizado: conexão entre territórios, arte, natureza e tecnologia.

Resumo:

Esse resumo se situa no campo das artes visuais, num diálogo entre arte contemporânea e tecnologia para buscar através da ação de plantar árvores nativas e geolocalizar, integrar o território e meios digitais como prática artística. As ações de plantio de árvores nativas do Bioma Mata Atlântica estão sendo desenvolvidas desde 2016 no Campus da Universidade Federal de Santa Maria – RS, com o objetivo de investigar diálogos entre a materialidade orgânica e a espacialidade informacional. Os resultados demonstram que as ações de plantar e geolocalizar, conectam o território e a tecnologia numa espacialidade fluida entre paisagem-vivida e paisagem-acessada e isso pode estabelecer processos contínuos, abertos e dinâmicos interligados com camadas digitais.

Palavras chaves: Arte Contemporânea, Arte e Tecnologia, Geolocalização, Plantio de Árvores Nativas



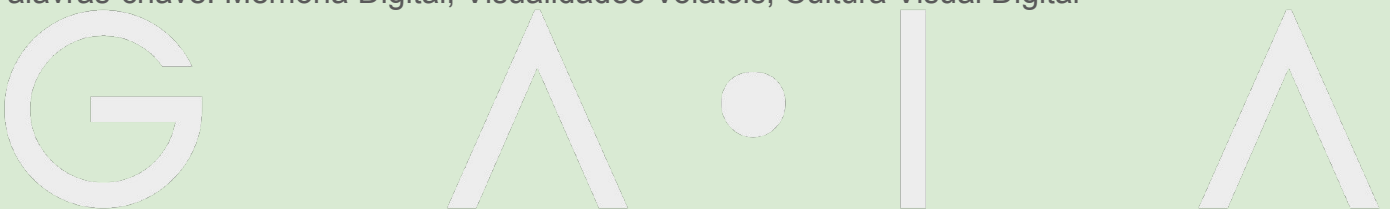
Sandro Daniel Pavão Custódio (UAM), Andréa Catrópa (UAM)

Visualidades e Memórias Voláteis na Cultura Digital

Resumo:

O avanço da tecnologia digital transformou a maneira de produção, circulação e consumo de imagens no ambiente digital. Na cultura digital, as imagens deixam de ser permanentes e circulam continuamente em plataformas, redes e interfaces interativas, produzindo memórias impermanentes que sofrem alterações e deixam de funcionar como arquivos estáveis de preservação, pois se transformam em fluxos visuais inconstantes, que desaparecem ou se reorganizam em novos contextos. O artigo propõe uma reflexão sobre visualidades voláteis na cultura digital e investiga como esse ambiente influencia na construção, circulação e fragmentação da informação visual, buscando compreender como as visualidades presentes na cultura digital reorganizam os processos de preservação da memória através da circulação de imagens, da instabilidade dos registros visuais e do desaparecimento acelerado de conteúdos e registros culturais. A pesquisa inicia com a compreensão das relações entre imagem, tempo e experiência estética, aceleradas pelo consumo visual, através das narrativas descontinuidades e fragmentadas das plataformas e sistemas de compartilhamento de imagens, com seus conteúdos temporários, contribuindo para a formação de memórias coletivas instáveis e substituíveis. Em seguida, o trabalho discute como as visualidades digitais se estruturam através de processos de circulação, atualização e reorganização visual que alteram a interpretação das imagens e analisa o papel das tecnologias digitais na organização desses fluxos visuais. A pesquisa utiliza metodologia qualitativa exploratória e bibliográfica, com revisão teórica sobre a cultura visual digital e a relação das visualidades com os processos de preservação simbólica. Para isso, articula uma discussão sobre imagem e tecnologia, buscando analisar como a volatilidade das imagens digitais influencia os processos de construção da memória coletiva.

Palavras-chave: Memória Digital; Visualidades Voláteis; Cultura Visual Digital



Sergio Augusto Medeiros (UFMG)

RECONHECIMENTO COMPUTACIONAL DE NOMENCLATURA BOTÂNICA

Resumo:

Coleções botânicas históricas preservam registros textuais e iconográficos que documentam processos de exploração, descrição e classificação vegetal. O estudo investiga procedimentos de reconhecimento computacional voltados à decodificação e à interpretação de nomenclaturas botânicas presentes em ilustrações, exsicatas, etiquetas e manuscritos produzidos por Francisco Freire Alemão (1797–1874), naturalista integrante da Comissão Científica de Exploração organizada pelo Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro entre 1859 e 1861. Objetivou-se analisar desenhos e aquarelas de espécies vegetais preservados pela Fundação Biblioteca Nacional, associados a registros de herbários digitalizados e a sistemas taxonômicos contemporâneos. A metodologia abrange a construção de uma base de dados relacional para o cruzamento de denominações botânicas, a experimentação com ferramentas de reconhecimento óptico de caracteres (OCR), sistemas de leitura de escrita histórica manuscrita e modelos baseados em inteligência artificial. Os resultados permitiram comparar transcrições automatizadas com as inscrições históricas, identificar alterações nomenclaturais e relações de sinonímia, rastrear reidentificações taxonômicas, bem como a permanência e a substituição de denominações científicas ao longo do tempo.

Palavras-chave: nomenclatura botânica; reconhecimento computacional; classificaçã

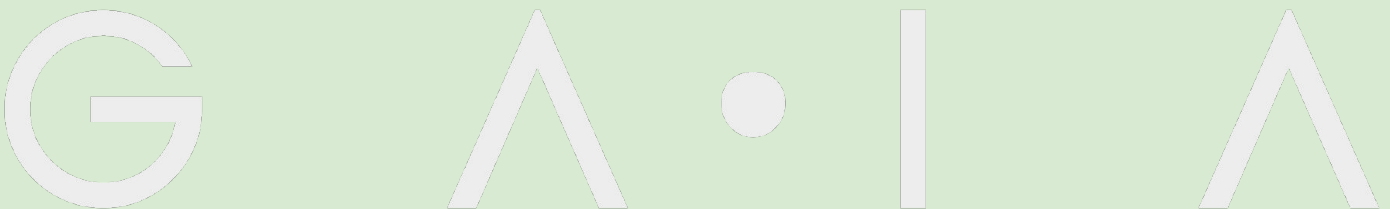
Sérgio Silva Costa Júnior (UNESP)

Futuro do corpo: previsões na cultura pop

Resumo:

O mundo atual é repleto de representações do futuro, entre elas há projeções em estilo cyberpunk que anunciam um alto desenvolvimento tecnológico e baixa qualidade de vida para uma grande maioria da população. Dentro desse universo profético e distópico, é possível olhar para algumas obras da cultura pop que nos dão indícios de como a situação do corpo humano e da vida humana se dariam dentro desse anúncio. Cyberpunk 2077 é um jogo eletrônico dentro desse universo, que traz um cenário de mudanças sociais políticas e micropolíticas (na concepção de Deleuze e Guattari) em detalhes durante a campanha. Na missão Psycho Killer o personagem V é contratado como mercenário para lidar com diversos Cyber Psicopatas, pessoas que, segundo as informações obtidas no jogo, apresentam uma doença degenerativa devido ao enfraquecimento da psique causado por uma sobrecarga de implantes eletrônicos no corpo, seja para fins medicinais, estéticos ou bélicos. Ao longo da campanha se obtém as informações em diálogos e em “cacos” (sistema de compartilhamento de informação apresentado no jogo), junto com a escolha de eliminar ou salvar os oponentes. Analisando etapas da missão e outros universos de gênero cyberpunk, espera-se reconhecer que as projeções feitas para uma “doença do futuro” contém semelhanças com questões enfrentadas no tempo presente que se relacionam com a dimensão micropolítica do corpo e da vida em sociedade, tecendo relações entre indústrias, segurança social, exploração tecnológica e limites do corpo e mente humana.

Palavras-chave: Futuro, Corpo, Micropolítica, Previsão.



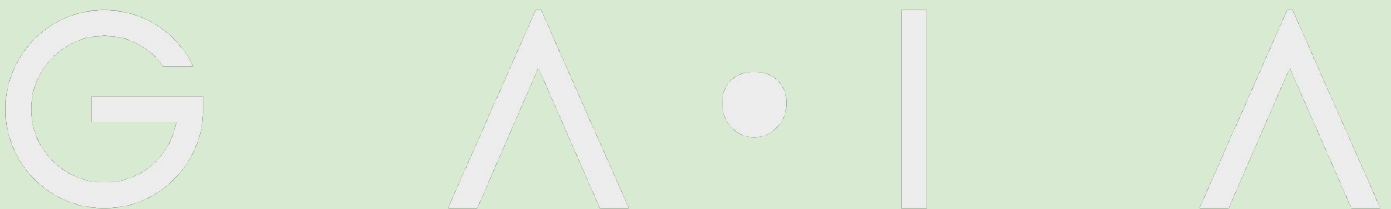
Sidney Tamai, Fernanda Catelani Branquinho, Dennis Marcio de Oliveira Gomes, Matheus Sinto Novaes, Lia Soares de Figueiredo, Inaê Soares de Figueiredo, Grupo de Pesquisa Artes em Tecnologias Emergentes (UNESP-Bauru)

Galáxias: Recombinantes Têxteis Trans sensoriais em Site orientado

Resumo:

O presente artigo apresentará o processo e resultados das interações até o momento do projeto com o site orientado e com o público, documentando os desdobramentos estéticos, técnicos e relacionais emergidos durante a realização da obra. Galáxias, emerge das pesquisas desenvolvidas no grupo Artes em Tecnologias Emergentes, tendo como antecedente direto o ensaio "A Gravidade é uma Linguagem" (2024), que testou viabilidades técnicas e conceituais para a proposta. Iniciado no segundo semestre de 2025, o projeto consiste em uma instalação site orientado trans sensorial implantada em área verde do Campus Bauru, ocupando uma superfície de 30m × 50m. A obra organiza-se em três estruturas interdependentes: ambas são integradas de lycra com 13% de elastano, a primeira (lado esquerdo na ilustração) é baseada em sensores de umidade na parte inferior que acionam emissores de vapor na superior; a segunda (lado direito na ilustração) opera por motores de tração acionado por microcontroladores e sensores de presença, flexionando tensões têxteis em resposta a presença do público; a terceira (centro da ilustração) configura um túnel de 20 metros funcionando como um osciloscópio gigante, onde microfones de contato convertem som em luminosidade sequencial. A metodologia prática articula tenso-estrutura e a transdisciplinaridade necessária para a criação do ambiente interativo imersivo. Busca uma ampliação das experimentações a respeito dos materiais têxteis e de tensão, sistemas eletrônicos e digitais, software e hardware de trabalho com sensores e microcontroladores.

Palavras-chave: instalação, site orientado, arte e tecnologia, tenso-estrutura, sensores, interatividade



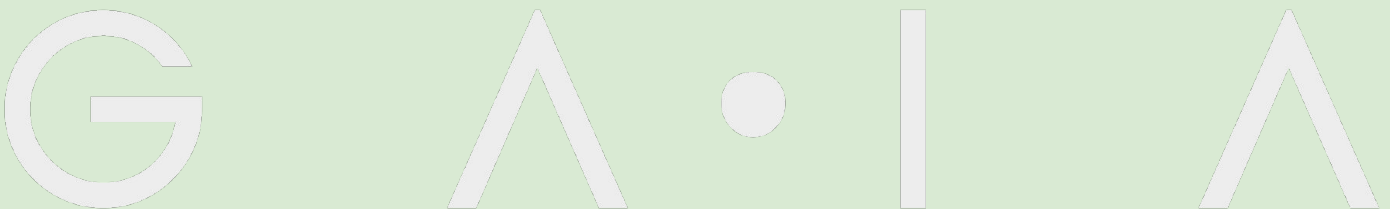
Sidney Tamai, Lia Soares de Figueiredo, Inaê Soares de Figueiredo, Dennis Marcio de Oliveira Gomes, Fernanda Catelani Branquinho, Matheus Sinto Novaes, Gabriel Barati dos Santos, Grupo de Pesquisa Artes em Tecnologias Emergentes (UNESP-Bauru)

Escaneamento 3D De Esculturas Públicas: Desenvolvimento de Arquivo Digital

Resumo:

Escaneamento 3D De Esculturas Públicas: Desenvolvimento de Arquivo Digital O artigo discorre sobre o projeto de geomapeamento virtual em 3D das esculturas públicas da cidade de Bauru com a produção de site e aplicativo. Esses foram desenvolvidos para estimular o conhecimento das esculturas e sua integração na cultura local, pouco reconhecidas como presenças na cidade. A pesquisa de metodologia teórico-prática, se estende por 2025 com o escaneamento tridimensional de três esculturas e a pesquisa das obras e artistas. Porém, deparou-se com a escassez de arquivos e documentos oficiais da prefeitura que registrem com clareza as obras, manutenções ao longo dos anos, intervenções nas áreas ao redor, e até mesmo as informações sobre os autores. As esculturas selecionadas foram escaneadas com o “Creality CR-Scan Ferret Series 3D Scanner” e seus registros finais disponibilizados no site/acervo digital: www.artepublicadebauru.com, que apresenta também fotografias e informações sobre os artistas, adquiridas ao longo da pesquisa. Em 2026 a pesquisa seguiu com o escaneamento de outras duas esculturas e desenvolvimento de um aplicativo para acompanhar o site. O objetivo do aplicativo é que atue como arquivo digital desses registros e se torne uma ferramenta de acesso fácil que estimule o contato do público com as esculturas, a partir das diferentes possibilidades de interação com as imagens 3D das obras. A memória coletiva dos espaços públicos foi potencializada através da seção de comentários que possibilita compartilhar histórias e fotografias das esculturas. Esse convite cria um ambiente memorial digital ativo que presentifica as esculturas na teia espaço-temporal coletiva da cidade de Bauru.

Palavras-chave: Escaneamento 3D, escultura pública, acervo digital, arte e tecnologia, aplicativo



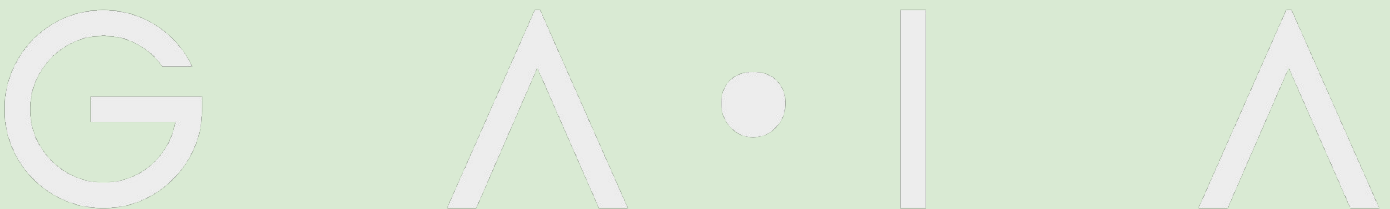
Silvia Laurentiz (ECA/USP)

Grupo Realidades (ECA-USP): mais de quinze anos de pesquisa, produção e extensão em arte, tecnologia e realidades mistas

Resumo:

Criado em 2010 na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), o Grupo Realidades desenvolve, há mais de quinze anos, atividades de pesquisa, produção e extensão voltadas às relações entre arte, tecnologia e comunicação. Partindo da compreensão de que conceitos como realidade virtual, realidade aumentada, realidades mistas, computação ubíqua, mobilidades híbridas e sistemas de simulação transformam as formas de criação, representação e experiência estética, o grupo investiga criticamente as múltiplas acepções do termo "realidade" no contexto das mídias digitais contemporâneas. Suas atividades abrangem a realização de projetos artísticos e tecnológicos, a organização de seminários, workshops, cursos e eventos científicos, a produção de acervos e fontes primárias de pesquisa, bem como a formação de pesquisadores em nível de graduação e pós-graduação. Este artigo apresenta a trajetória do Grupo Realidades entre 2010 e 2025, destacando sua produção acadêmica, artística e tecnológica, seus projetos de pesquisa e extensão e sua contribuição para a consolidação do campo da arte e tecnologia no Brasil. Ao revisitar sua história e suas principais realizações, discute-se o papel do grupo na investigação das narrativas imersivas, das experiências interativas e das realidades expandidas, evidenciando sua relevância para o desenvolvimento de novas metodologias de pesquisa, práticas criativas e processos de inovação na interface entre comunicação, artes e tecnologias digitais.

Palavras-chave: arte e tecnologia; realidades mistas; realidade virtual; realidade aumentada; narrativas imersivas.



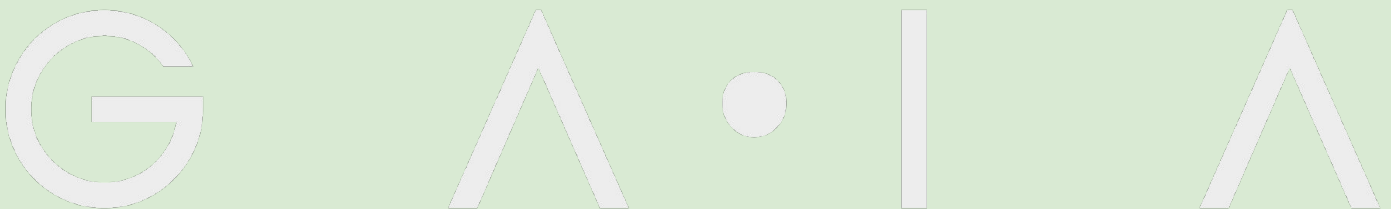
Silvia Regina Guadagnini (UNICAMP), Hermes Renato Hildebrand (UNICAMP)

Do arquivo à ficção: arte, natureza e tecnologia tecendo ficções evolutivas

Resumo:

O presente texto aborda a segunda fase da minha pesquisa de doutorado em Artes Visuais situada na intersecção entre arte, ciência e tecnologia. Após uma primeira etapa dedicada à construção do referencial teórico, fundamentado em autores como Anna Tsing, Donna Haraway, Emanuele Coccia, Gilbert Simondon e Timothy Morton, esta fase concentra-se no levantamento e na análise de artistas visuais que atuam no campo da arte e tecnologia e investigam elementos do mundo natural. Entre esses artistas, destaca-se Joan Fontcuberta e sua série eHerbarium (2024), que toma como referência o acervo de fotografias botânicas de Karl Blossfeldt. Esse arquivo constitui o núcleo gerador das obras, reinterpretadas por meio de diversos materiais e tecnologias dando origem à série Herbarium (1984), que mais recentemente foi revisitada com o uso de inteligência artificial. Em diálogo com essas referências, a série de imagens Asas da Paisagem, parte integrante do projeto poético da pesquisa de doutorado, parte da criação de um arquivo fotográfico de lepidópteros (borboletas e mariposas). Nesse trabalho, imagens de satélite de regiões brasileiras que sofreram alterações decorrentes da ação humana são combinadas ao banco de imagens dos insetos, substituem as estampas de alguns insetos, produzindo ficções evolutivas que investigam as relações entre tecnologia, paisagem e transformações ambientais provocadas pela atividade antrópica.

Palavras-chave: Arte e tecnologia, interespecies, inteligência artificial, Lepidoptera, arquivo fotográfico.



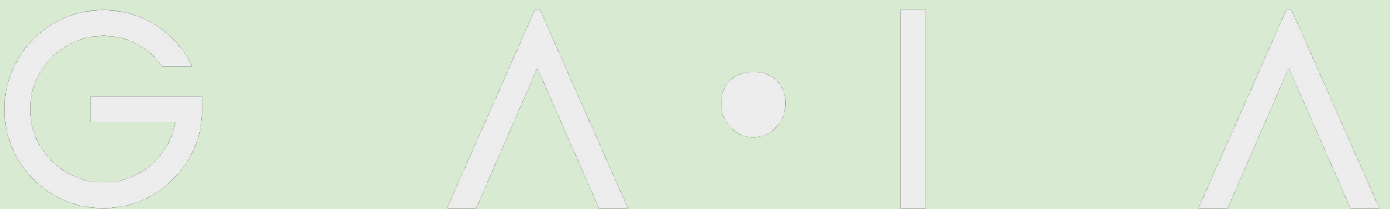
Tania Fraga (UnB), Gabriela Tavares de Lanna Lage (Fundação João Pinheiro) , Maria Izabel Marques do Valle (Fundação João Pinheiro)

Sempre o Mesmo Acerca do Mesmo

Resumo:

"Sempre o mesmo acerca do mesmo" é o título da obra do filósofo luso-brasileiro Eudoro de Sousa, ao refletir sobre a permanência dos padrões sociais ao longo da história no pensamento de Sócrates. Já o artista e pensador britânico Roy Ascott nos fala sobre "futuros possíveis". Aqui, vamos abordar futuros possíveis planejados há 50 anos emergiram parcialmente, barrados pelo controle político de então. Fatos decorrentes da persistência de padrões sociais repetidos caracterizam situações nas quais esses padrões parecem ser sempre os mesmos em relação aos mesmos fatos. Propomos agora uma ação artística, com a deriva fluida da IA e a licença poética da arte. Pretendemos criar visões de possibilidades perdidas, de espaços sincréticos derivados de reencontros sem direção, resultantes de ecologias virtuais inspiradas nas matas de Ouro Preto, para simular alguns projetos do passado como trama paisagística urbana de um futuro presentificada em novos modos de agenciamento. Para tal fim, propõe-se uma intervenção urbana pública durante o congresso e a exposição recriando, poeticamente, ambientes baseados em operações aleatórias da IA criando metodologias sincréticas que ressoem com práticas que exploram, de forma relacional, os espaços interstícios urbanos de Ouro Preto, seus quintais e suas vertentes íngremes. Esses espaços poéticos intersticiais serão vivenciados pelo público por meio de uma interface de Realidade Aumentada acessada no celular por meio de um aplicativo.

Palavras-chave: Realidade Aumentada, Paisagismo Urbano, Inteligência Artificial



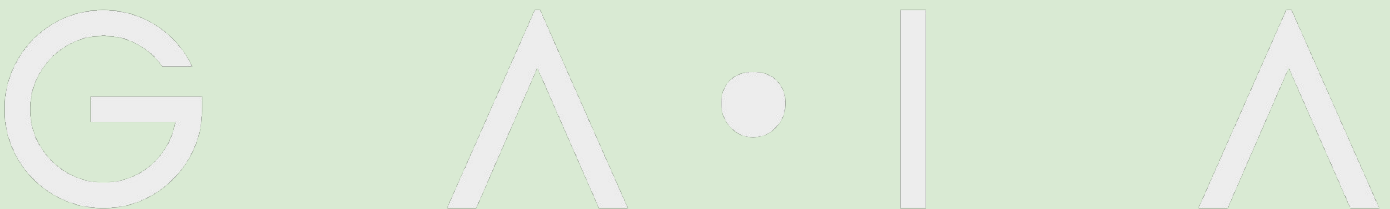
Tatiana dos Santos Duarte (UnB)

Desaforar em Bando: Escultura Performática e Denúncia aos Feminicídios

Resumo:

A obra objeto-escultura "Marcha para Desaforar" emerge no contexto de denúncia contra os feminicídios e as violências de gênero, fundamentada nas teorias de Virginie Despentes, Judith Butler, Lorena Cabnal e Marcia Tiburi sobre misoginia, coalizão aberta, corpo-território e falocentrismo. O objetivo da pesquisa-criação é investigar os resíduos de performance como denúncia visual, tensionando os limites entre o espaço doméstico e o político por meio da escultura performática, além de tecer redes feministas focadas em pautas abertas sobre gênero. A metodologia desdobrou-se em encontros práticos corporais com um coletivo em Ibagué, Colômbia, onde gritos e desabafos foram compartilhados. Através do aplicativo BandLab, áudios enviados via WhatsApp foram editados para compor a dimensão sonora da escultura performática. Na performance urbana "Danza para Sharit" durante a marcha do 8M, a obra ganhou as ruas em homenagem à memória de Sharit, exigindo justiça. Visualmente, a escultura condensa 70 cm³ de arame (conexão intercorporal), oito bacias domésticas (deslocadas para o espaço político) e iluminação LED vermelha (fogo interno e denúncia ao falocentrismo).

Palavras-chave: Desaforismo; Feminicídio; Performance Feminista; Feminismos; Coalisção Aberta.



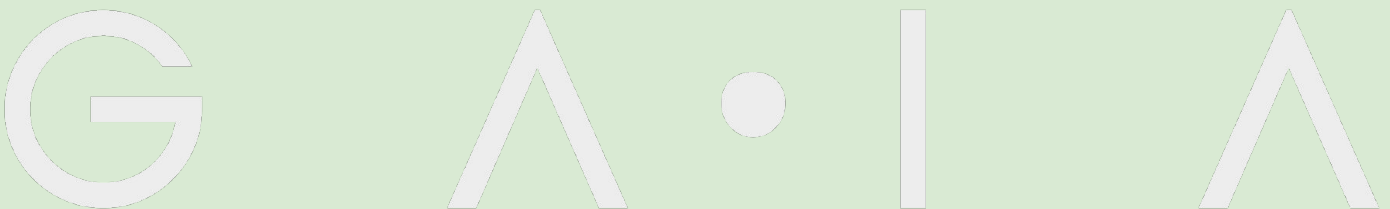
Thaís Sauer Recco Martins Costa (UAM), Milton Sogabe (UAM)

Do olhar fixo ao fascínio: uma leitura iconológica da prótese na imagem pública de Viktoria Modesta

Resumo:

As próteses de membros, historicamente projetadas sob lógica funcionalista, tendem a apagar a subjetividade do usuário e a reforçar estigmas sociais ligados à deficiência. Diante da invisibilização desses corpos, tais dispositivos passam a ser ressignificados pela lógica do vestuário e dos acessórios de moda. A tecnologia assistiva converte-se, assim, em marcador de singularidade e desobediência estética. Este estudo investiga como a prótese, enquanto elemento de destaque na composição da imagem corporal, subverte o estigma e manifesta a singularidade, a partir da produção artística de Viktoria Modesta. A pesquisa adota metodologia qualitativa e exploratória, estruturada como estudo de caso único. O corpus foi selecionado por critério de contraste de suporte midiático, contemplando três aparições públicas da artista ao longo de um período de 11 meses: um videoclipe, um material editorial e uma publicação em rede social. Para o tratamento das imagens, utiliza-se o método iconográfico e iconológico de Erwin Panofsky (2007), cuja estrutura trinível (pré-iconográfico, iconográfico e iconológico) permite decodificar tanto escolhas formais quanto camadas simbólicas em artefatos da cultura visual contemporânea. A análise articula-se ao referencial teórico fundamentado na ontologia do ciborgue de Haraway (2009), na teoria do encarar (staring) de Garland-Thomson (2009) e na noção de corponormatividade de McRuer (2006). Os resultados indicam que, independentemente do suporte midiático, a prótese opera por meio da afirmação identitária e da erotização da imagem, em que a exaltação da artificialidade e os signos de exclusividade e luxo promovem a reapropriação do olhar público. Conclui-se que a moda reconfigura a ontologia ciborgue ao consolidar a prótese como linguagem artística e política, contribuindo para o debate interdisciplinar entre design, arte, corpo e tecnologia.

Palavras-chave: Prótese. Moda. Viktoria Modesta. Estigma.



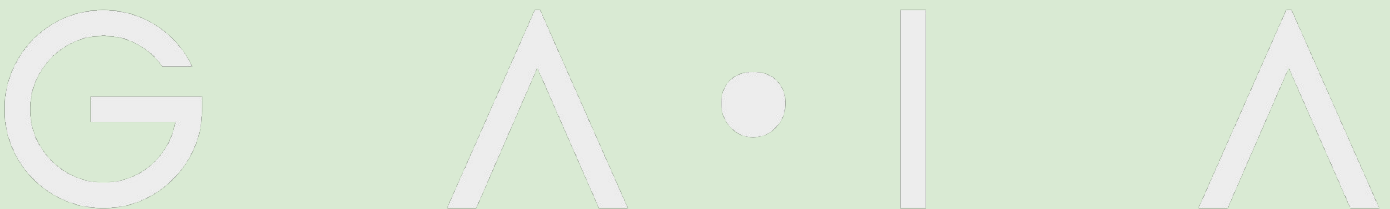
Tatiana Giovannone Travisani

Representação de corpos femininos: um paralelo entre a vídeo arte e a inteligência artificial generativa

Resumo:

No começo dos anos 70, vimos uma expressiva produção em videoarte de artistas como Joan Jonas, Ana Mendieta, Martha Rosler e Leticia Parente que buscaram no vídeo uma forma própria de questionar condições de gênero e sexismo representados no cinema comercial e publicidade, produzindo obras que afirmassem uma identidade pessoal. Muitos desses trabalhos eram exercícios autobiográficos para assumir novas narrativas autorais, na intensão de afirmar um discurso não hegemônico, ao qual qualificava os corpos femininos em lugares subjugados. Passados mais de 50 anos, vemos através da leitura dados e inteligência artificial continua reproduzindo esse tipo de discurso com reproduções de imagens misóginas e sexistas, tendo como estrutura a cultura imperialista ocidental, a qual concentra a maior parte das grandes potências em tecnologia. Essa premissa veio sendo desenvolvida durante os encontros do grupo de pesquisa Efeitos Visuais e Especiais no Audiovisual, do Instituto de Artes / UNESP. Está interessada em trazer reflexões sobre estruturas e modelos de colonização digital, aos quais excluem diversidade de corpos, de culturas, idiomas e classe, reforçando padrões de violência, inclusive de gênero, através do que vem sendo chamado de violência algorítmica. Desse modo, se propõe a buscar trabalhos artísticos contemporâneos que tenham a intensão de apresentar uma perspectiva critica dos usos da IA generativa na representação dos corpos femininos, também apontar plataformas alternativas dedicadas ao tema como a IA feminista e a Ushahidi. Assim como trazer relatos de experimentos artísticos próprios, em desenvolvimento desde agosto de 2025, utilizando as plataformas de uso mais populares como Gemini, ChatGPT e Midjourney configurando como método de processo criativo.

Palavras-chave: IA generativa; colonização digital; IA feminista; Inteligência de dados



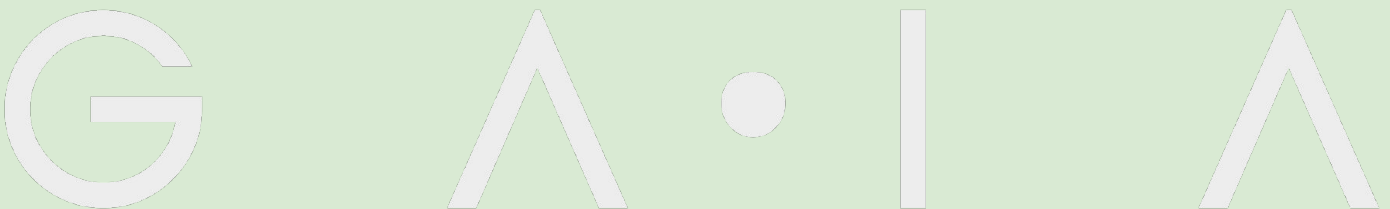
Thiago Amorim Nogueira Melo (UnB)

SIMPOIESE COMO EXERCÍCIO DE SIMPATIA

Resumo:

Esta comunicação articula o conceito de "simpoiese", tomado por Donna Haraway como alternativa à autopoiese, ao conceito de "simpatia" de Charles Sanders Peirce. Enquanto a simpoiese enfatiza o "fazer-com" das interações interespecies como condição da evolução dos seres vivos, a simpatia refere-se ao "sentir com", processo psíquico ligado à continuidade entre mentes individuais (humanas e não humanas) ao fluxo do universo, em um processo inconsciente igualmente orientado pela evolução. A articulação entre esses conceitos é desenvolvida a partir do processo criativo de minha instalação interativa autoral “Ficar com o problema”, homônima ao livro de Haraway, que discute a necessidade de habitar o problema diante das emergências climáticas atuais. O trabalho representa o esforço físico e psíquico para formar comunidades de seres pensantes, capazes de gerar responsabilidade coletiva ao problema. No formato de um quadro branco, o trabalho justapõe quatro diagramas de áreas distintas do conhecimento, aparentemente independentes entre si, cuja conexão latente se revela pelo acionamento do botão interruptor da peça, que ilumina um diagrama esquemático gravado na face oculta, conectando-os. A interação propõe que saberes disciplinares distintos podem apresentar continuidade quando há atenção e esforço necessário para o devido diálogo. A interação propõe que saberes disciplinares distintos se tornam inteligíveis mediante a atenção e o esforço devido, configurando um exercício simpático de pensamento coletivo. Assim, o diagrama opera como mediação entre disciplinas e mentes, aproximando a simpoiese de Haraway da concepção peirciana de simpatia na produção coletiva de conhecimento e responsabilidade diante de problemas complexos.

Palavras-chave: simpoiese; simpatia; C. S. Peirce; Donna Haraway; diagrama



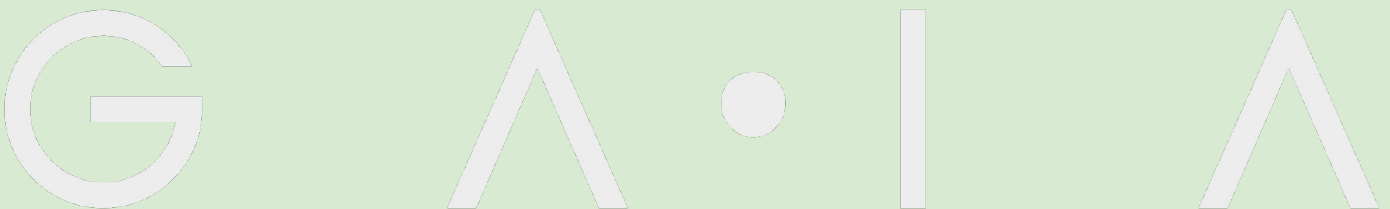
Thiago Heinemann Rodeghiero (UnB)

Restituir o Comum: Profanação Tecnológica e Práticas Coletivas no Doutorado Sanduíche

Resumo:

Este trabalho apresenta o relato de experiência do doutorado sanduíche realizado na Universidad del Tolima, na Colômbia, cujo desfecho resultou na exposição *Restituir el común*. O objetivo central foi tensionar os dispositivos tecnológicos contemporâneos a partir do conceito de profanação de Giorgio Agamben, transformando ferramentas de captura e controle em instâncias de liberdade e uso comum. A metodologia compreendeu a docência na disciplina de Multimídia, o desenvolvimento de oficinas e um ateliê aberto. As atividades pedagógicas dividiram-se em três etapas: encontros conceituais teóricos, seminários de projetos dos estudantes e acompanhamento prático em ateliê. Os processos foram documentados em formato de bitácora digital, relacionando as produções com referências da arte contemporânea. Como resultado, a exposição reuniu trabalhos didáticos de alunos, produções de artistas convidados e uma obra autoral inédita. A mostra promoveu uma interlocução horizontal entre criadores iniciantes e de trajetória consolidada. Para a maioria dos discentes, a experiência marcou a primeira inserção em exposições artísticas e o contato inaugural com a eletrônica e o ready-made na arte. O projeto demonstrou relevância ao descentralizar o fazer artístico e construir especulações poéticas sobre futuros não hegemônicos mediante a partilha do sensível e a apropriação crítica da técnica pela coletividade.

Palavras-chave: Profanação; Arte e Tecnologia; Dispositivos; Doutorado Sanduíche; Restituição do Comum.



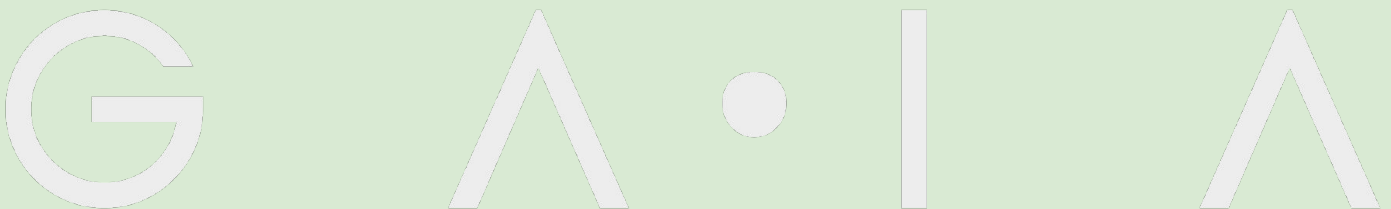
Thiago Stefanin (UNESP), Ricardo Cezario (UNESP), Dorival Campos Rossi (UNESP)

ATMOSONS: escuta da atmosfera como paisagem sonora generativa entre dados meteorológicos, arte e percepção ambiental

Resumo:

O ATMOSONS é uma instalação artística generativa que transforma dados meteorológicos em sons em tempo real — temperatura, umidade, vento, chuva, nuvens e pressão — em modulações de uma paisagem acústica em contínua transformação. Diante de um contexto marcado por sensores, redes e instabilidade climática, a obra desloca a informação atmosférica de sua lógica funcional, científica ou de monitoramento para uma experiência estética de escuta. O objetivo é tornar audível uma relação contemporânea com a atmosfera, na qual ambiente, arte e percepção aparecem como dimensões inseparáveis. Metodologicamente, o projeto adota uma postura de metodologia hacker, articulando apropriação criativa de dados abertos, programação sonora, síntese, criação de samples e um sistema online disponível em <https://www.atmosons.art.br/>. A fundamentação teórica conjuga a noção de paisagem sonora de SCHAFER (2011) com as novas mídias de MANOVICH (2024), situando a obra na cultura do software, da modularidade e da transcodificação, em que o dado se torna matéria estética e sonora. A imagem da harpa eólia — instrumento construído pelo humano, mas tocado pela natureza — sintetiza o ATMOSONS como instrumento atmosférico. Em sua ativação performática, os sons gerados são sampleados e reorganizados ao vivo, inserindo uma camada de interferência humana que dialoga, de modo sensível e não ilustrativo, com as mudanças climáticas antrópicas. Como resultado, a obra constitui um campo artístico híbrido entre clima, arte, som e percepção

Palavras-chave: paisagem sonora; novas mídias; arte generativa; dados atmosféricos; metodologia hacker.



Tiago Lima (UEMG)

Fantasmas de IA: A Construção e Validação de uma Pintora Inexistente em Ecossistemas Digitais

Resumo:

Este trabalho analisa o fenômeno da validação informacional por inteligências artificiais (IA) frente à desinformação em plataformas digitais. O objeto de estudo é a criação da artista fictícia “Teresa Foschi”, suposta pintora inspirada em Artemisia Gentileschi, cuja existência foi simulada através de um verbete na Wikipedia, criado em 25 de maio de 2026. A metodologia baseou-se no monitoramento da assimilação dessa informação falsa por sistemas como ChatGPT, Gemini e modo IA do Google, comparando a rápida legitimação do conteúdo fictício pela IA com a posterior exclusão do verbete original pela Wikipédia em 1o de junho de 2026. Os resultados demonstram comportamentos distintos entre as plataformas: enquanto algumas removeram a referência, outras mantiveram a artista como uma entidade por real, algumas semanas, mesmo após a exclusão da fonte documental. O estudo revela que a eliminação de dados na fonte não garante a remoção automática das alucinações de modelos generativos, consolidando o conceito de “Fantasma de IA”. A pesquisa é relevante por evidenciar as fragilidades na curadoria de dados de modelos de linguagem e a persistência de informações falsas no imaginário informacional contemporâneo, desafiando a integridade da historiografia digital. Este fenômeno exige uma reflexão crítica sobre a autoridade e a verificabilidade técnica nas interações entre historiadores e sistemas generativos, alertando para os riscos da reprodução de dados sem lastro historiográfico adequado.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; Desinformação; Pós-verdade; Validação Informacional; Fontes Digitais.



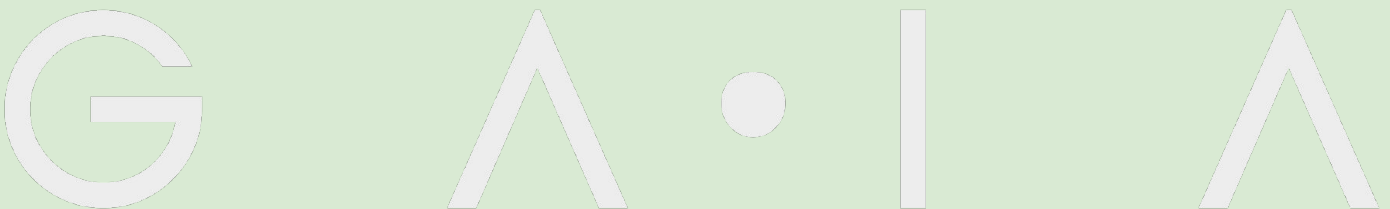
Victor Hugo Soares Valentim (UFRB)

Matizes em Extempore: algoritmo genético, eletrônica viva e agência maquínica em fulldome

Resumo:

Este trabalho apresenta Matizes em Extempore, obra audiovisual imersiva para harpa, live electronics — aqui articulada como eletrônica viva — e fulldome, desenvolvida como pesquisa-criação em arte e tecnologia. A obra investiga a relação entre improvisação livre, programação estética, imagem generativa, processamento sonoro em tempo real e agência maquínica, tomando o ambiente computacional como participante ativo da performance. O objetivo é discutir a autonomia da máquina como condição poética e performativa, capaz de produzir variações, escolhas e respostas em diálogo com o som da harpa improvisada. Metodologicamente, a criação articula gesto instrumental, eletrônica viva e processos generativos mediados por algoritmo genético, mobilizando operações de seleção, recombinação e mutação de parâmetros audiovisuais durante a performance. Nesse contexto, a eletrônica viva designa um regime de escuta, transformação e resposta em tempo real, no qual o som instrumental, o processamento computacional e a imagem generativa se afetam mutuamente. O algoritmo genético atua como mecanismo de variação orientado pela metaestabilidade: estados provisórios de equilíbrio que se reorganizam continuamente diante dos fluxos sonoros, visuais e informacionais. Como resultado, Matizes em Extempore propõe uma dramaturgia audiovisual baseada em fluxos instáveis de cor, textura, densidade sonora e temporalidade, na qual a máquina assume função coimprovisadora no ambiente fulldome. Sua relevância para o eixo reside na defesa da arte algorítmica como campo de agenciamentos entre vida, informação, improvisação, eletrônica viva e processos generativos.

Palavras-chave: algoritmo genético; eletrônica viva; metaestabilidade; agência maquínica; fulldome.



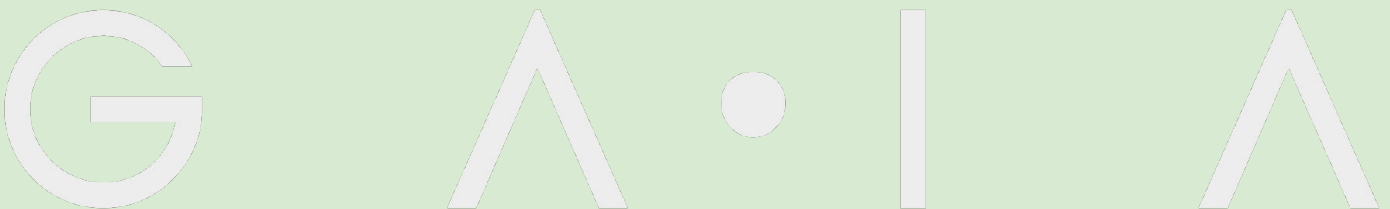
Vinicius Hartmann Ferreira (IFRS), Regina de Oliveira Heidrich (Feevale)

Poemas interrompidos: reflexões sobre o feminicídio e suas consequências a partir da *net.art*

Resumo:

A forma como as pessoas socializam, como enxergam a realidade e como interagem com ela vem se transformando com as redes digitais, tornando difícil distinguir os limites entre o mundo virtual e o real. Neste sentido, o ambiente online torna-se uma extensão da cognição e da ação humana, o que inclui a propagação de discurso de ódio e de violência de gênero. A violência contra a mulher apresenta índices alarmantes no Brasil, o ano de 2025 atingiu o número recorde de feminicídios desde a tipificação do crime em 2015. O Rio Grande do Sul registrou em 2026 um aumento de mais de 100% de casos em relação ao mesmo período no ano anterior. Diante da urgência deste tema, este trabalho apresenta a obra de net.art “Poemas interrompidos”, que tem por objetivo fomentar reflexões sobre o feminicídio ao propor uma analogia entre a vida das vítimas e a poesia. A metodologia de pesquisa-criação, que articula teoria e prática e onde o ato de criar é o próprio instrumento de investigação, foi adotada no projeto. A obra consiste na interação com cinco poemas, cedidos por poetisas gaúchas, que são interrompidos por eventos algorítmicos aleatórios, como popups com manchetes de jornal, símbolos da luta contra o feminicídio, efeitos visuais ou a exclusão de palavras. A interrupção impede a leitura completa do poema, assim como a violência põe fim à vida das mulheres. O projeto desperta diferentes sentimentos diante da violência que impede que vidas, ou poemas, cheguem ao desfecho natural.

Palavras-chave: Net.art; Violência de gênero; Algoritmos; Poesia; Pesquisa-criação.

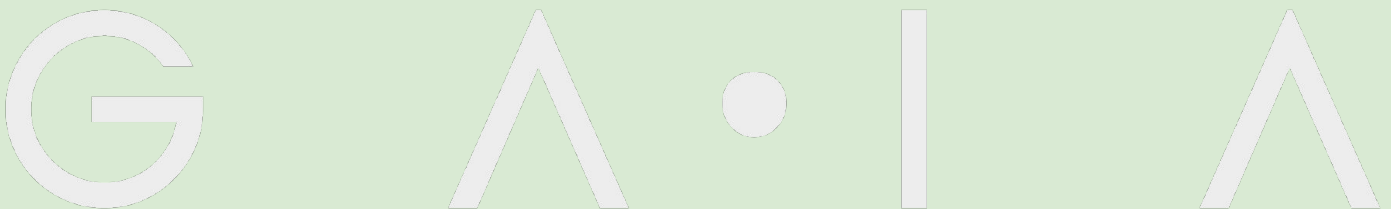


Vinicius Hartmann Ferreira (IFRS), Regina de Oliveira Heidrich (Feevale)

Quem é poeta no Rio Grande do Sul? Reflexões sobre racismo algorítmico a partir de net.art

Resumo:

A forma como as pessoas, a natureza e as máquinas se relacionam sofre transformações motivadas pela evolução das redes digitais e do desenvolvimento da Inteligência Artificial (IA). Construídos a partir de algoritmos treinados com um volume imenso de dados não curados, os sistemas de IA tendem a espelhar o conhecimento dominante, manifestando assim vieses que desconsideram saberes e epistemologias não hegemônicas. Este trabalho apresenta o processo de criação da obra de net.art intitulada “Quem é poeta no Rio Grande do Sul?”, que tem por objetivo fomentar reflexões sobre a não neutralidade da tecnologia tendo como escopo o cenário literário do estado do Rio Grande do Sul. A metodologia de pesquisa-criação, que articula teoria e prática e onde o ato de criar é o próprio instrumento de investigação, foi adotada no projeto. Para a criação da obra foram registradas capturas de telas de respostas de ferramentas de Large Language Model (LLM) como ChatGPT, Gemini e Copilot a questionamentos sobre quem elas consideram como poetas. Construída para propiciar a interação com as perguntas e as respostas registradas, a obra foi desenvolvida com a utilização de linguagens de programação como HTML, CSS e Javascript. O processo de construção da obra possibilitou a articulação entre a perspectiva da não neutralidade das tecnologias e suas consequências na sociedade. Ao final, constatou-se que existe o racismo algorítmico e a misoginia online e que as tecnologias contribuem para o aprofundamento das desigualdades e do preconceito.



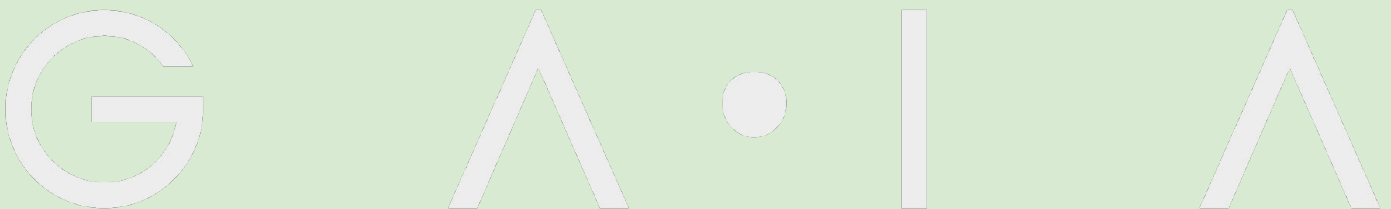
Vitor Bárbara Vedovato (UNESP)

Santa Anti-nomofobia: imagem e performance como hackeamento tecnocultural

Resumo:

O poder pelo controle do desejo, do medo, da vigilância e da cultura não é exclusividade do capitalismo de vigilância (Zuboff, 2021). Essas formas de controle foram utilizadas por diversas instituições da sociedade. Atualmente, esse poder é monetizado pela mineração de dados em redes sociais; anteriormente, também foi exercido por meio da força e das narrativas de governos e da religião. O cristianismo utiliza-se de sua mitologia para processos de colonização, controle populacional e comportamental. A obra Santa Anti-nomofobia propõe um golpe: um malware de estética cristã que se infiltra nos meandros da cultura religiosa para lançar luz sobre os interesses das Big Techs e, conseqüentemente, do capitalismo de vigilância. Na convergência entre religião e capitalismo de vigilância articulam-se a culpa cristã, as questões de gênero, a performance, a vivência híbrida e o controle. Nesse sentido, a obra propõe o hackeamento dos imaginários, do soft power e da tecnocultura contemporânea. Inicialmente desenvolvida como instalação, a obra desdobra-se em ação performática por meio da entrega de santinhas com a oração anti-nomofobia, que circulam como “spam”, disseminando a imagem e o conceito da obra. Assim, a pesquisa desenvolvida a partir da obra Santa Anti-nomofobia propõe averiguar a relação entre produção imagética e performática como meio de reestruturar imaginários (Taylor, 2023, p. 183), valendo-se de uma mimese do próprio sistema (Cohen, 2011, p. 88) e do papel do artista como parte da classe hacker, conforme proposto por McKenzie Wark (Wark, 2022).

Palavras-chaves Arte-tecnologia; celular; hackeamento; performance.



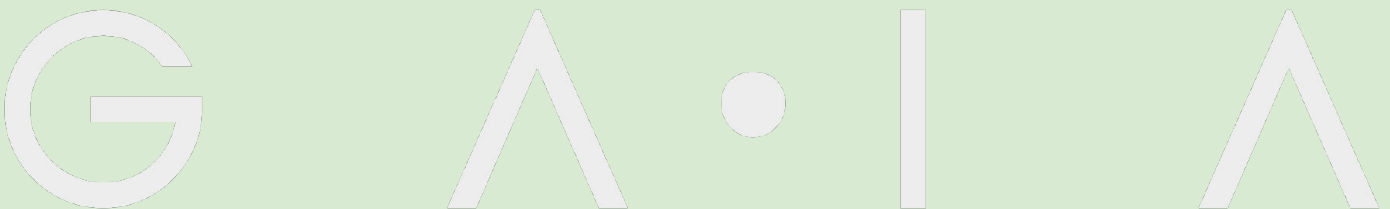
Violet Vitória de Castro Pereira (UnB)

Entre Freud, Paprika e Inception: Tecnologias imaginárias e o sonhar na ficção

Resumo:

O trabalho em questão busca trazer um paralelo entre o livro a interpretação dos sonhos de Freud e as tecnologias imaginárias presentes nos filmes Paprika e Inception: “DC-Mini” e “PASIV (Portable Automated Somnacin Intravenous Device)” respectivamente. Em Paprika, é utilizado um instrumento para adentrar nos sonhos de outras pessoas e a trama circunda a respeito dessa invasão no sonhar, já em Inception há uma narrativa de inserção de sentimentos e percepções a partir de tecnologias de sonho coletivo. Afim de traçar conexões entre a ficção e um estudo psicanalítico do sonhar assim como suas possibilidades poéticas em criação audiovisuais o trabalho busca aprofundar as conexões entre as obras e o trabalho teórico freudiano em seu livro a interpretação dos sonhos e enfim destrinchar os laços emergentes.

Palavras Chave: Sonhar. Freud. Paprika. Inception. Tecnologias Imaginárias



Yasmin Brilhante (UFSM), Rebeca Lenize Stumm (UFSM)

ESPIRAIS DA REPETIÇÃO: CAMADAS TECNOLÓGICAS E O DUPLO MOVIMENTO DO CORPO EM PERFORMANCE NO ESPAÇO PÚBLICO

Resumo:

Este trabalho, desenvolvido na linha de pesquisa em Arte e Tecnologia, analisa a videoperformance “Espirais da Repetição” sob a perspectiva das tecnoculturas. A pesquisa investiga as camadas de tecnologia que atravessam o cotidiano em espaços de circulação pública. O diferencial da performance realizada está na forma como o corpo habita um duplo movimento: de um lado, a passividade de ser transportado por uma escada rolante - aparato mecânico que não controlamos - e, de outro, a imersão “hipnótica” em um dispositivo móvel que exibe uma imagem digital, evidenciando tensões entre ausência e presença. O objetivo é tensionar essas dicotomias por meio do contraste entre o corpo em ação e os espaços de movimento da vida urbana. Como metodologia teórico-prática, analisa-se uma ação realizada em um shopping, na qual deslocamentos sincronizados em escadas rolantes e videochamadas em tempo real articulam o percurso repetitivo de duas performers. O estudo dialoga com Byung-Chul Han (2018), ao abordar a delegação da percepção aos dispositivos digitais, e com Lucia Santaella (2021), ao discutir como a mobilidade tecnológica reconfigura os espaços públicos e os modos de vida contemporâneos. Como contribuição para a Arte, o trabalho relaciona camadas tecnológicas em espaços públicos por meio da performance. Desse modo, propõe poéticas que reconhecem as redes como extensões da cognição, reafirmando o ato artístico como uma “brecha” na realidade automatizada, capaz de reconfigurar a percepção contemporânea.

Palavras-chave: Arte Contemporânea. Arte e Tecnologia. Poéticas Visuais. Relações Humanas. Ausência-presença.





Encontro Internacional
de **Arte e Tecnologia**

Expo
EmMeio
#18

EQUIPES da Universidade de Brasília e do Museu Nacional da República

Universidade de Brasília

Coordenação Geral

Antenor Ferreira; Carina Flexor; Cleomar Rocha e Suzete Venturelli

Comissão Científica

Anderson dos Santos Paiva (UFRR); Andreia Machado Oliveira (UFSM); Gilbertto Prado (USP, UAM, CNPq); Fabiane Cristina Silva dos Santos (Universidad de Zaragoza); Felipe Londoño (Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colômbia.); François Soulages (Université Sorbonne-Paris VIII); Jorge La Ferla (FUC, Argentina), Lúcia Santaella (PUC-SP), Maria Manuela Lopes (Politécnica, Porto), Marília Bergamo (U. Castle, Austrália), Milton Sogabe (UAM), Monica Tavares (USP); Pablo Gobira (UFMG), Paulo Bernardino (Universidade de Aveiro), Sandra Rey (UFRGS), Teófilo Augusto da Silva (UNIFESSPA) e Valseri Sampaio (UFPA).

Curadoria

Malu Fragoso; Suzete Venturelli e Tania Fraga

Expografia

Tania Fraga

Design e Comunicação

Carina Flexor e Suzete Venturelli

Equipe

Ana Moravi; Angélica Éfrem; Bianca Coluccini; Bruna Teixeira Jacinto; Daniela Alves; Kelly Silva de Oliveira; Lynn Carone; Nycacia Florindo; Ryan Castro; Tainá Luize Martins Ramos; Maiara Martins; Teófilo Augusto Silva; e Thiago Heinemann Rodeghiero.

Equipe Mediação e Educativo

Rosana Andrea Costa de Castro (coordenadora), Tainá Luize Martins Ramos, Lynn Carrone, Nycacia Delmondes Florindo, Fernando Hisatoni Pericin.

Museu Nacional da República

Museu Nacional da República

Governadora do Distrito Federal

Celina Leão

Secretário de Estado de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal

Fernando Modesto

Subsecretário do Patrimônio Cultural

Felipe Ramón Moro Rodríguez

Coordenadora de Museu e Patrimônio

Mirella Patrícia Melo Ximenes

Diretor

Paulo Vega

Programa Institucional

Joaquim Azevedo

Luciana Ribeiro

Preservação de Acervo

Keyciane Araújo

Morena Reis

Design e Comunicação

Daniel Marques

Programa Educativo

Leísa Sasso - Programa Territórios Culturais

Estagiários

Cássia Santos

Yasmim Silva

Janah Costa e Silva

Segurança Patrimonial

Josué Pinheiro

Fábio Nicolau

Fernando Soares

Jailson Ribeiro

Karina Lustosa

Marlene Rodrigues

Moncélia Sousa

Jeovanézio Rodrigues

Wilton Franklin

Raildo Ribeiro

Alisson Batista

Keules Ribeiro

Pedro Henrique

Martinho Neto

Pedro Alexandre

Fabíola Oliveira

Kênia Caroline

Joelma Vieira

Alander Coutinho

Coraci Barbosa

Edvaldo de Paula

João Paulo Mendes

Everson da Silva

Eduardo Moreira

Lemuel Pacheco

Diones Lopes

Ronald de Souza

Glauber Alexander

Alberto Cândido

Luiz Gonçalves

Equipe de Limpeza

Joviano Araujo

Cleide Lelis

Eva Lúcia Silva

João Paulo Oliveira

Israel Mercês

Rosane Silva

Ismael de Azevedo

Michel Ferreira

Glauce de Moraes

Alexandre Ribeiro

Tais Sousa

