

Encontro
Internacional
de Arte e
Tecnologia

Eco
tecnologia
cen

Expo
EmMeio
#16

Exposição EmMeio#16



**Encontro
Internacional
de Arte e
Tecnologia**



Expo
EmMeio
#16

Organização:

Antenor Ferreira Corrêa
Carina Orchi Flexor
Cleomar Rocha
Suzete Venturelli

Copyright © 2024 by BRASÍLIA /DF

Capa: Daniela Alves de Oliveira
Diagramação: Daniela Alves de Oliveira
Supervisão: Suzete Venturelli & Carina
Orchi Flexor

Apoio:



UnB

MEDIA
LAB/BR

Universidade
Anhembi Morumbi



Exposição EmMeio#16

Etapa Brasil

Design e Comunicação

Carina Flexor e Luciano Mendes

Coordenação Mediação e Educativo / UnB

Rosana de Castro, Cinara Barbosa, Jeanne Drielle, Thiago Rodeghiero, Lynn Carone

Equipe Mediação e Educativo / UnB

Adriel Dalmolin Zortéa; Ana Luísa Monteiro Alves; Amanda Raquel Borges Cordeiro; Anna Carolinne Pires dos Santos; Benjamin Alonso; Bianca Magalhães; Bruna Teixeira; Danna Lua Irigaray Araujo; Douglas Firmino da Silva; Gabe Gonçalves de Souza; Helena Dalbone Freire; Hellen Klare; Fernanda Oliveira do Nascimento; Isadora Eineck Alcântara; João Carlos Rosário da Costa Filho; Júlia Navarro; Lilly Georg de Souza; Lynn Carone; Kailane Serejo Rodrigues; Karoline Carvalho; Kathleen Cristina Figueiredo Maia; Laura Brotas de Sousa; Luar de Paula Santos Mafra; Maiara Martins Gomes; Mariana Barbosa Soares; Marina de Freitas Raimundini; Morgana Nascimento Boeschenstein; Natália Alves de Souza; Nathália Evelyn da Silva Neres; Nicole Maia de França; Nicole Ramos de Avila; Raísa Curty Carvalheira Sobral; Raissa Studart dos Santos; Raquel Nava; Rebeca Santos Souza; Samira Costa Rizzi; Samuel Pereira Araújo; Sara de Almeida Chaves; Sofia Rocha Sartorello; Tatiana Duarte; Thalita Dantas Perfeito de Castro; Thalyson dos Anjos; Theo Gomes do Valle; Vanessa Cristina Pereira Aragão; Yasmim Felix Atayde.

Equipe UnB/UAM

Ana Moravi; Angélica Éfrem; Bia Costa; Bianca Coluccini; Bruna Teixeira Jacinto; Daniela Alves; Glauber Oliveira; Kelly Silva de Oliveira; Lynn Carone; Nycacia Florindo; Ryan Castro; Tainá Ramos; Maiara Martins; Nelson Caramico; e Thiago Heinemann Rodeghiero.

Padrão Gráfico

Ryan Castro

Projeto gráfico e Diagramação

Daniela Alves

Comunicação digital

Bianca Coluccini

Elaboração e informações

Universidade de Brasília
Instituto de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Departamento de Artes Visuais
Linha de Pesquisa: Arte e Tecnologia
Campus Universitário Darcy Ribeiro, CEP: 70.910-900 Brasília - DF, Brasil
Contato: (61)3107-1134
Site: www.medialab.unb.br
E-mail: medialab@unb.br

Equipe técnica

Curadoria

Maria Luiza Fragoso, Suzete Venturelli e Tânia Fraga

Design Expositivo

Tânia Fraga

MUSEU NACIONAL DA REPÚBLICA, BRASÍLIA, DF

Governador do Distrito Federal
Ibaneis Rocha

Secretário de Estado de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal
Cláudio Abrantes

Subsecretário de Estado de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal
Felipe Ramón Moro Rodríguez

Coordenadora de Museu e Patrimônio
Mirella Patrícia Melo Ximenes
Diretora
Fran Favero
Administração
Fernando Andrade
Joaquim Augusto de Azevedo Lívia Solino
Lívia Solino

Museologia e Restauro
Daniele Pestana
Morena Rei

Preservação de Acervo Digital

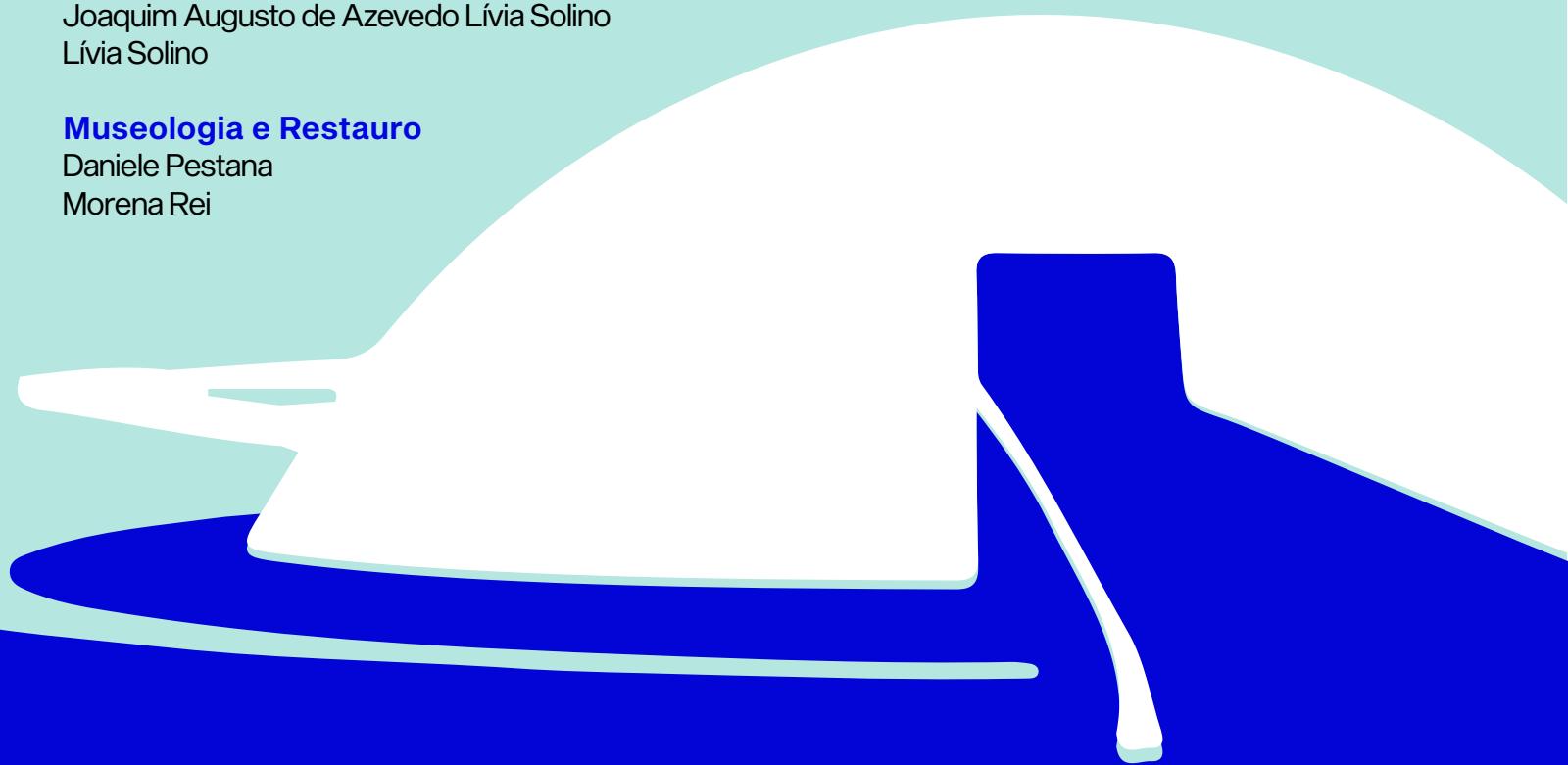
Taís Castro
Pesquisa
Maíra Rangel
Audiovisual
Taís Castro

Design e Comunicação

Audiovisual
Daniel Marques
Educativo
Leísa Sasso
Programa Territórios Culturais

Atendimento ao público

Marileusa Barbosa Pires



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca Central da Universidade de Brasília - BCE/UNB)

E96e Exposição EmMeio# (16. : 2024 : Brasília).
 Exposição EmMeio#16 [recurso eletrônico] :
 etapa Brasil / organização: Antenor Ferreira
 Corrêa ... [et al.]. - Brasília : Universidade de
 Brasília, Departamento de Artes Visuais, 2024.
 47 p. : il.

Modo de acesso: World Wide Web.
ISBN 978-65-980928-6-3.

1. Arte - Exposições. 2. Arte e tecnologia.
I. Corrêa, Antenor Ferreira (org.). II.
Encontro Internacional de Arte e Tecnologia.
III. Título.

CDU 7:5/6

Apresentação



O #23.ART – 23º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: EcoTecnoCeno, que integra de forma indissociável a Exposição EmMeio#16, foi realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília (UnB). A organização esteve a cargo dos professores da Linha de Pesquisa em Arte e Tecnologia do Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais, em parceria com o Museu Nacional da República, em Brasília, DF. Contou nesta edição com apoios do CNPq, Fundação Itaú Cultural, Revista ANIAV, MediaLab / UnB, Media Lab / BR e Universidade Anhembi Morumbi. O #23.ART ocorreu entre os dias 17 e 19 de setembro, com palestras e comunicações tanto presenciais quanto remotas. Paralelamente, a exposição EmMeio#16 foi realizada presencialmente na Galeria Térreo do Museu Nacional, de 17 de setembro a 3 de novembro.

O #232.ART é um evento de grande relevância nos campos da arte, ciência, tecnologia e inovação, tanto no Brasil quanto no exterior. Ele se destaca como o mais antigo evento acadêmico do país voltado para pesquisas laboratoriais de diversas universidades brasileiras, cujos trabalhos são encaminhados anualmente para discussão e exposição. Esse encontro oferece um espaço propício para a interseção entre diferentes disciplinas – como arte, ciência e tecnologia – e fomenta a exploração de novas fronteiras do conhecimento. O evento também promoveu a integração de disciplinas, reunindo pesquisadores, artistas, cientistas, tecnólogos e inovadores de diversas áreas.

A interdisciplinaridade ali presente estimulou a colaboração e o diálogo entre campos do conhecimento que normalmente operam de forma independente, resultando em novas perspectivas e abordagens para questões artísticas e tecnológicas. Na edição de 2024, foram considerados diversos conceitos que descrevem a complexidade das crises contemporâneas, como o Antropoceno (Crutzen, Stoermer), Cthuluceno (Haraway), Capitóloceno (Moore), Piroceno (Steven Pyne) e Plantationoceno (Tsing). Esses termos destacaram que enfrentamos crises abrangentes – sociais, políticas, econômicas, humanitárias e, sobretudo, climáticas. Diante desse cenário multifacetado, propôs-se o termo ‘EcoTecnoCeno’ como uma abordagem artística para o 23º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia e para a Exposição EmMeio#16. Esse termo visou oferecer uma perspectiva de esperança em meio aos conceitos mencionados, que frequentemente se referem aos impactos humanos negativos sobre a Terra e as comunidades naturais. O EcoTecnoCeno sugere uma era ou período em que a humanidade buscar viver em harmonia com a natureza, adotando práticas artísticas e sistemas tecnológicos voltados para a promoção da saúde do planeta e das comunidades naturais, ao invés de prejudicá-las. A ideia central imagina uma fase na qual soluções tecnológicas ecológicas são desenvolvidas para enfrentar os desafios ambientais e sociais, incorporando a poética artística como um meio essencial nesse processo.

Agradecimentos



Gostaríamos de expressar nossa sincera gratidão à Fundação Itaú, ao Museu Nacional da República, ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), à Universidade de Brasília (PPGAV) e à Universidade Anhembi Morumbi, por todo o apoio prestado para a realização do #23.ART e da exposição EmMeio#16. Agradecemos também à Revista ANIAV e ao DATJournal pelo suporte fundamental na difusão de ideias e reflexões artísticas.

Nossa gratidão se estende à dedicada equipe de curadoria, educativo, comunicação, design e montagem, que desempenhou um papel essencial na concretização deste projeto, contribuindo para que todas as etapas fossem realizadas com excelência.

Por fim, agradecemos profundamente a todos os artistas e grupos de pesquisa que participaram desta edição, enriquecendo o evento com suas obras e conhecimentos. O apoio e a colaboração de todos foram cruciais para o sucesso desta edição, que, além de uma exposição presencial e online, marcou o início de uma nova fase com o lançamento do #1.ART.VideoMapping no Museu Nacional da República, Brasília, DF.

A todos, nosso muito obrigado!

SUMÁRIO

08 OBRAS

43

DESIGN EXPOSITIVO

44

REGISTROS FOTOGRÁFICOS DO EVENTO

Eco
tecnologia
cenovis

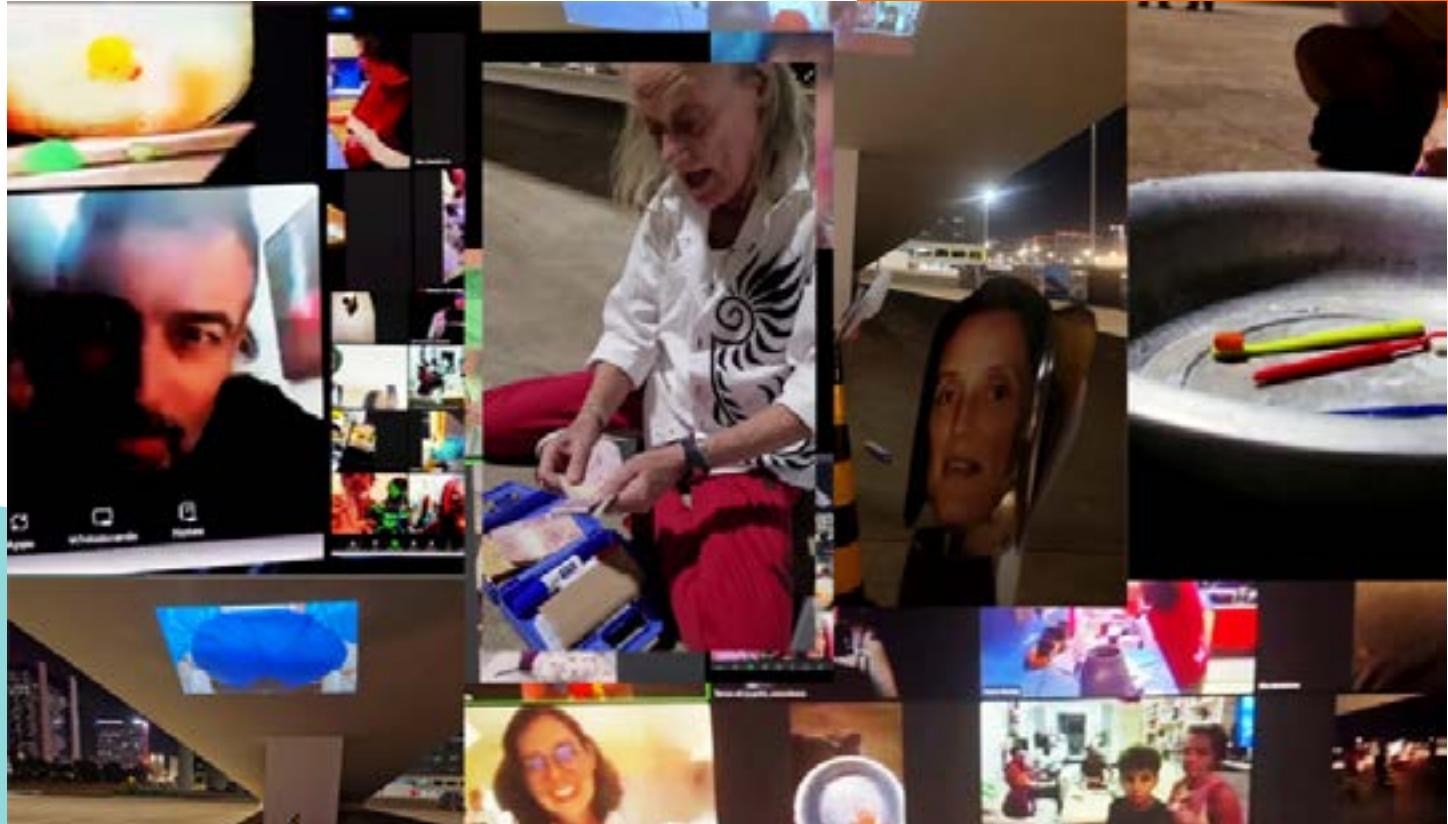
#23
ART

Expo
EmMeio
#16

_Obras

ACOCORÉ na PIA-COM-BIA

2024 <Performance>



Essa ação é um ‘ensayo’ colaborativo que mistura humor e poesia. O uso de referência à lavagem de louça e a pia sugere uma conexão no cotidiano e multiplicidade de estar junto, mesmo à distância. Enquanto a linguagem flerta com a comicidade e os trocadilhos, ela cria paisagens visuais e sonoras repetitivas, gerando acontecimentos telepresentes. O ACOCORÉ promove ruídos por meio de gestos, e as menções aos ‘ensayos’ (ao invés de performances) indicam reações pela coletividade-conexões entre as pessoas, utilizando a presença e as mídias digitais para criar percepções.

Coletivo ACOCORÉ Bia Medeiros; Juliana Cerqueira; Ana Reis; Alla Soub; Arthur Scovino; Babidu); Beatriz Provasi; Carla Rocha; Cássia Nunes; Cirilo Quartim; Clarisse Tarran; Eduardo Mariz; Maíra Vaz Valente; Marta Mencarini; Milene Lopes Duenha; Naldo Martins; Natasha de Albuquerque; Raphael Couto; Renan Bacci; Ricardo Garlet; Tatiana Duarte; Thiago Rodeghiero; Vinicius Davi; Zélia Caetano; Zmário

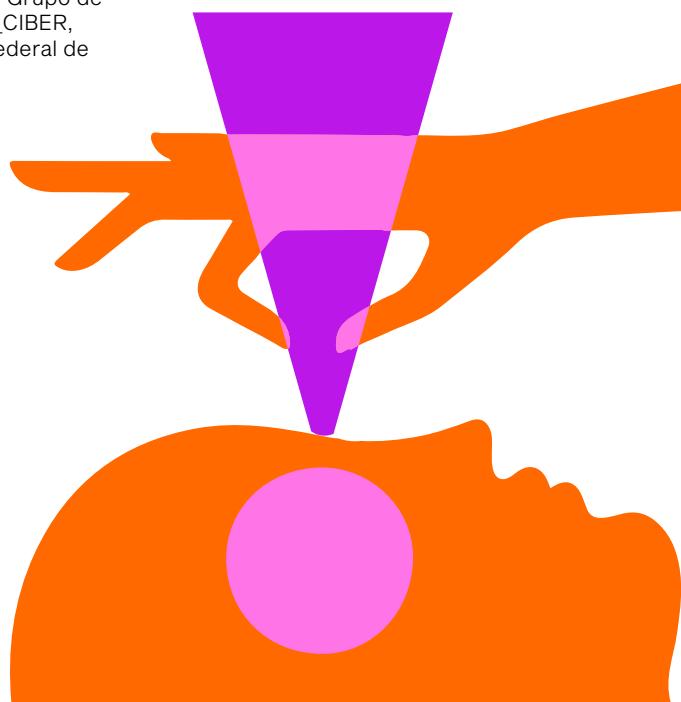
ANIMAFORISMOS:

Experimentos narrativos poético-filosóficos animados no contexto

2024 <Animação 2D e Animação Digital com Inteligência Artificial. 19'>



Edgar Franco e Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER,
Universidade Federal de Goiás e CNPq



A proposta expositiva consiste na apresentação de 6 Animaforismos produzidos por Edgar Franco (Ciberpajé) e pelos integrantes do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq - FAV/UFG) exibidos em loop em uma TV. Os Animaforismos refletem criticamente sobre o “binarismo anticósmico” e foram criados com métodos experimentais envolvendo desde técnicas tradicionais 2D, até uso de redes neurais e inteligências artificiais.

BIO.DANTE

2024 <Objetos vestíveis, placas costuradas e projeção de vídeo>

A instalação artística Bio.Dante: Biofilia Andante, apresenta uma reflexão entre a natureza e a cidade, questionando os espaços urbanos e a qualidade de vida das pessoas, colocando-os como ativos de mudança e de questionamentos ambientais. A instalação é composta por três projetos que se complementam: mapeamentos arbóreos, denominada como O Bordado verde; vídeo-arte intitulada FENDA; e um colete, nomeada como Bio.Dante, que dá nome à instalação. A obra pretende provocar uma discussão sobre a sustentabilidade urbana e a importância de reconhecer o indivíduo como parte integrante e essencial da natureza.



Daniel Prazeres,
Universidade Anhembi
Morumbi e CAPES

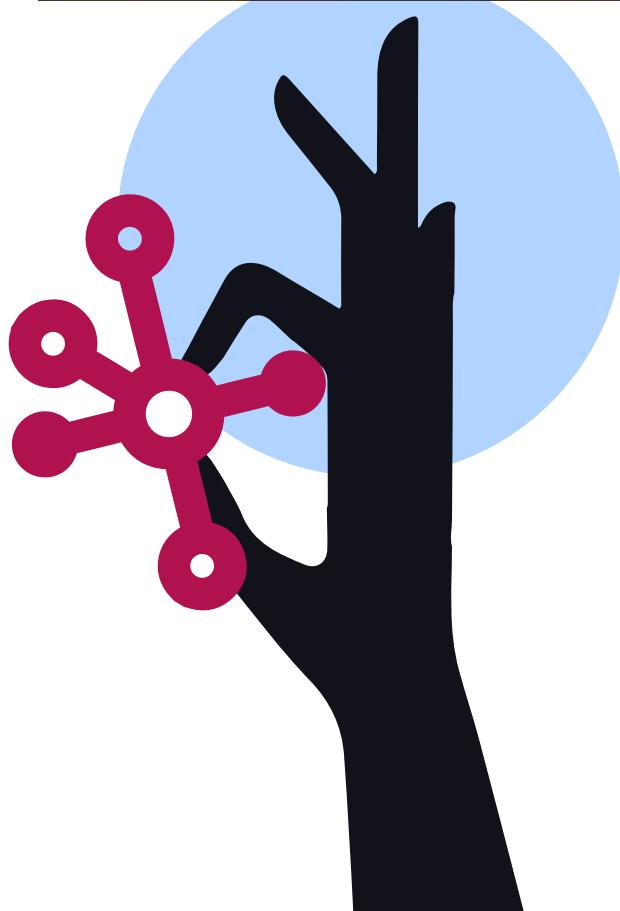


BODAS DE GLITCH

2024 <Databending, com impressão fine art,
acabamento em chassi e fones>



Bruca Teixeira,
Universidade de Brasília
e CAPES

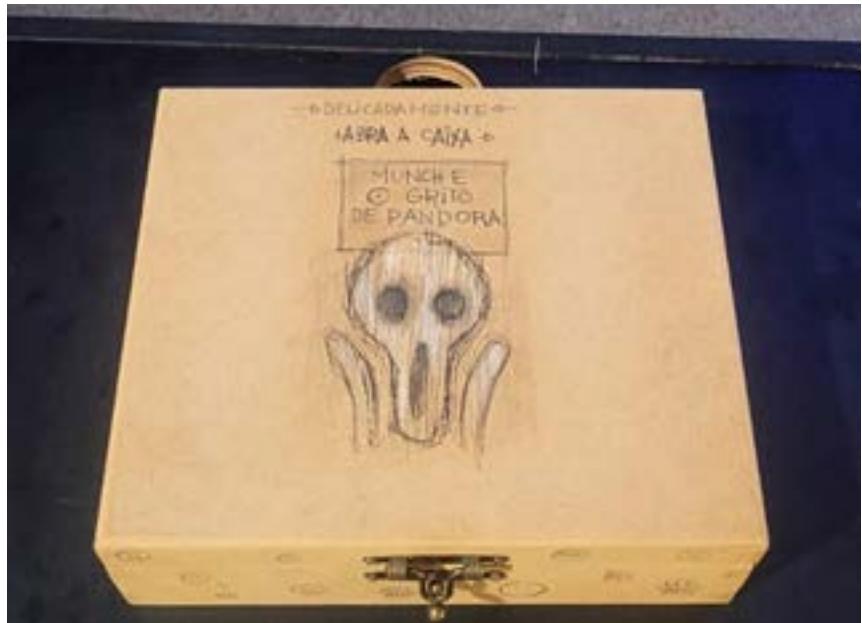


Bodas de Glitch é uma série artística em glitch art criada a partir dos debates travados pela Câmara dos Deputados, entre os meses de setembro e outubro de 2023, durante a aprovação do PL nº 580 que proíbe o casamento homoafetivo no Brasil. A série é composta por 5 telas-sonoras realizadas a partir da técnica databending (dobradura de dados), onde é explorada a estética da falha digital, a quebra de fluxo, um erro que evidencia a vulnerabilidade do sistema – e neste caso, o CIStema fundamentalista e heteronormativo em que este PL está imerso. O processo de trabalho iniciou-se com prompts de desabafo, a criação de imagens generativas fabricadas, a partir dos sentimentos e emoções da artista, ao escutar os discursos favoráveis à aprovação da Lei.

CAIXA PANDORA (V2.0)

2024 <Caixa de madeira e celular>

Poesia computacional e objeto interativo. Caixa de Pandora (V2.0) é um objeto(instalação) interativo de poesia computacional. Caixa de Pandora é uma metáfora do mito grego de Pandora. As novas caixas de Pandora são relacionadas aos aparelhos celulares, as redes sociais, distopias e transtornos psicossociais advindos de seu uso e do Neurociberpoder desenvolvido pelas grandes BigTechs.



Álvaro Andrade Garcia; Alckmar Luiz dos Santos; Luiz Flávio Freitas Barbosa de Oliveira; Francisco Carlos de Carvalho Marinho, Universidade Federal de Minas Gerais, Universidade Federal de Minas Gerais

CAMINHOS ONÍRICOS

2024<Performance, Arte e Música Computacional>

O coletivo Canto das Ondas, vinculado ao grupo de pesquisa Poéticas do Corpo da Universidade de Brasília, apresenta ensaios visuais, a partir de performances realizadas no Parque Nacional de Anavilhanas, Amazonas, em 2024.

Carlos Corrêa Praude, Rita de Cássia de Almeida Castro, Felipe Castro Praude, Universidade de Brasília e Universidade Anhembi Morumbi



CAMINHO DA CANOA: Entre espelhos e raízes d'água

2024 <Performance, Arte e Música Computacional>

O coletivo Canto das Ondas, vinculado ao grupo de pesquisa Poéticas do Corpo da Universidade de Brasília, apresenta ensaios visuais, a partir de performances realizadas no Parque Nacional de Anavilhanas, Amazonas, em 2024.



Carlos Corrêa Praude, Rita de Cássia de Almeida Castro, Felipe Castro Praude, Universidade de Brasília e Universidade Anhembi Morumbi



CARPIDEIRA II OU PALAVRA E PEDRA MOLHADA

2024 <Máquina interativa, arduino, sensores, software art>

Na base da máquina um sensor de toque emulando uma biometria, aciona dentro de um espaço de vidro (aquário), uma bomba d'água que alimenta na parte superior outro espaço de onde caem fios de sementes de lágrimas sobre uma base de água, sal e lama. Tocando a superfície externa dessa cosmopoética, microfones piezo desenham uma paisagem sonora em alto falantes instalados na parte superior da máquina.

Ana Moraes Moreira, Universidade de Brasília e CAPES

CASA FEMINISTA E CABEÇAS VOZERIS

2024 <Performance>

Residência pensada para desaforar em bando e performar as questões dos machismos estruturais. Respira, inspira e pira. Tacar fogo no patriarcado. O som que ecoa das pregas vocais e retorna é o eco-pulso, uma ressonância que reverbera e relaciona, interna e externamente a ação com o acontecimento.

A performance, com máscaras que retiram a “rostidade-branca”, permite pensar em outros rostos e oferecer outras saídas para a fala, assim como digitar argumentos. Desaforar é não ser dócil e não aceitar todos os argumentos-identitários como definitivos.

Tatiana dos Santos Duarte,
Universidade de Brasília



CIMENTO TORTO

2024 <Performance>

Ianni Barros Luna, Media Lab / BR



Cimento Torto é uma performance solo que versa sobre as paisagens multidimensionais presentes na intersecção entre o concreto cinza da capital nacional e a tortuosidade da vegetação do bioma cerrado. Considerando o campo expandido entre imagem e som, a performance desenvolve possibilidades de improvisação a partir de experimentos com síntese sonora granular através de sintetizadores modulares euro-rack.

DIZER ALGO SOBRE ESTAR AQUI: [ensaio 01]

O vídeo Dizer algo sobre estar aqui: é um desdobramento do manifesto poético de mesmo título, escrito coletivamente pelos artistas-pesquisadores do grupo Vaga-mundo: poéticas nômades (UnB/CNPq). Partindo dos versos da poeta Marília Garcia em “Parque das Ruínas”, propomos pensar o aqui em tempos de discursos sobre a extinção do futuro: no horizonte do EcoTecnoCeno, o aqui pode ser outro tempo senão agora? Onde está o aqui? Como estar aqui em nossas distâncias? Como ver o aqui, se olhar é uma despedida constante? Estar aqui é estar com: as geleiras, as árvores, as palavras, as fendas, os fósseis. Mas é também, saber algumas coisas de cor.

2024 <Vídeo, TV; 28'59", Loop>



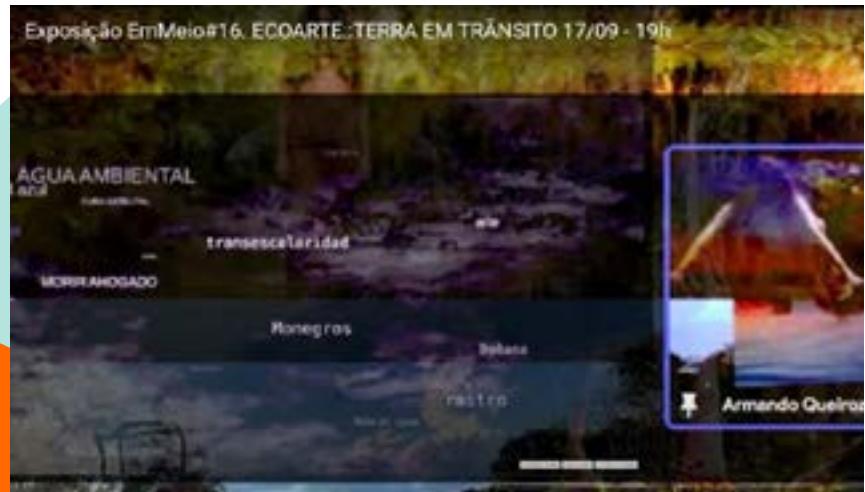
Vaga-mundo: Poéticas Nômades (Aline Cibele, Danna Lua Irigaray, Júlia Milward, Karina Dias, Laura Papa, Levi Orthof, Marcia Regina, Marina Raimundini, Raísa Curty, Thalita Perfeito), Universidade de Brasília, CNPq

EcoTecnoCênica

2024 <Performance>

Lilian Amaral; Evandro Nicolau; Emerson M; Marcus Umpièrrez, Media Lab / BR

Ecoarte: Terra em trânsito. Performance EcoTecnoCênica. Performance e curadoria Lilian Amaral(aovivoemrede), Interações tecnopoéticas Evandro Nicolau, Emerson M (www.ubqub.com) e Marcos Umpièrrez (HilosCi(u)dad(e)). Captação de imagens Armando Queiroz. Coparticipação dos artistas integrantes da mostra Ecoarte Terra em Trânsito 2024.



[EMBRACE]

2024 <Instalação multissensorial>

[brace] é uma instalação multissensorial homeodinâmica concebida na interface Arte-Neurociências-Saúde pelo GAADH-DASMind-UNICAMP (Grupo Arte, Arquitetura, Design Homeodinâmicos, vinculado à Rede Internacional de Cooperação Transdisciplinar em Pesquisa, Inovação e Extensão em Design, Arte, Espaço e Mente, da Universidade Estadual de Campinas). [brace] integra o corpo de obras artísticas do projeto [inside]. [inside] refere-se ao interno, ao organismo, à subjetividade, às emoções e aos sentimentos humanos.

Rachel Zuanon, Geraldo Coelho Lima Júnior, Claudia Regina Martins, Barbara Alves Cardoso de Faria, Rafaela Moreira Repasch, João Gião, Gabriel Romitelli, Felipe Corres Melachos, Laila Torres, Universidade de Campinas

ELETRO-FLORA-FUNGI

2024 <Instalação computacional e interação maquinica>



Discutindo a mediação entre humano e não-humano, a instalação trata a eletrônica como uma natureza. A flora (Espada de São Jorge) emite sons via Rádio (eletro) à um fungi (bola da terra). Este cogumelo é resistente e precisa de uma seca para poder proferir seus esporos, nutrindo o solo. O trabalho quebra essa comunicação isolando os seres e tensionando uma mediação eletrônica. Esta condição nem sempre depende do humano para interferir, mediar, mensurar e vigiar os aspectos não-humanos, podendo agir de forma autônoma e interfere diretamente na vida das espécies.

Thiago Heinemann Rodeghiero, Universidade de Brasília



ENTRE SOBRAS E NAVALHAS: de quando os pássaros pousam

2023-2024 <Vídeo projeção, Vídeo arte performance>

Fernando Pericin; Lynn Carone; Robson Castro,
Universidade de Brasília e CAPES

A obra discute a derrubada dos pinheiros no Parque da Cidade Sarah Kubitschek, Brasília, em 2023. A justificativa, focada na segurança, não diminui a tristeza pela destruição das árvores, eliminadas em poucos dias, que por 40 anos compuseram a paisagem e a memória afetiva dos cidadãos. O caso suscita reflexões sobre o impacto ambiental e a presença de uma monocultura exótica no bioma local, que, ainda assim, abrigava animais e insetos. Questionamos a devastação e se alternativas menos drásticas poderiam ter preservado essas árvores.



EPIDERMES

2023 <Instalação, Realidade Virtual>

Maria Elvira (Ila) Rosete, Universidade Anhembi Morumbi e CAPES

A instalação “EPIDERMES” propõe ao Interator um passeio pelas cinco peles descritas pelo artista austríaco Hundertwasser. A jornada física se inicia com o rompimento do invólucro da Biosfera. Inserido neste ambiente experimenta os casulos das matrizes culturais que amalgamaram a Identidade do Brasil. No centro da cena Veste os óculos de realidade aumentada e inicia sua jornada digital. E assim se lança a descobrir a Casa essencial brasileira.



FITA, TAPE, TOP, BINDER

2024 <videoarte, com pintura IA; 06'45”>



Videoarte que investiga os gestos de tapar e destapar os próprios seios da videoartista, meses antes da mamoplastia (dita) masculinizadora.

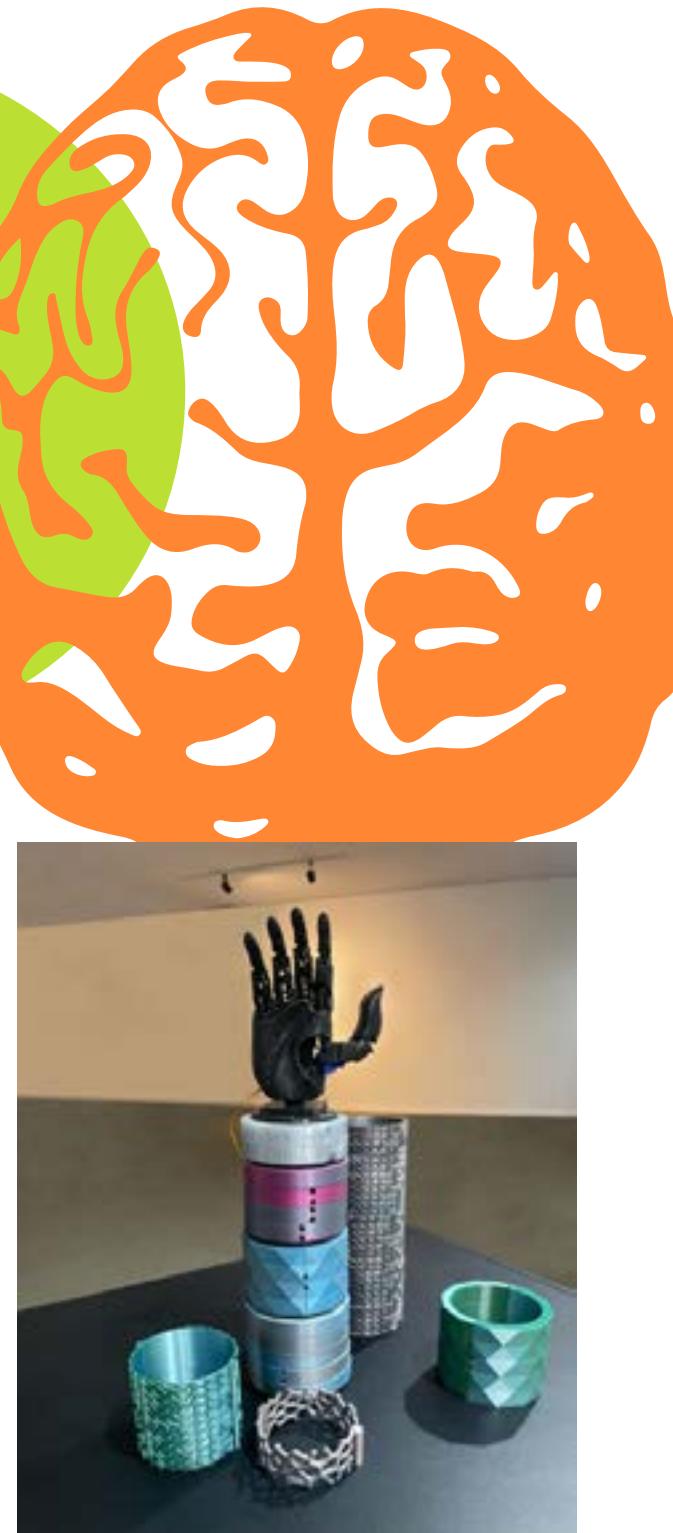
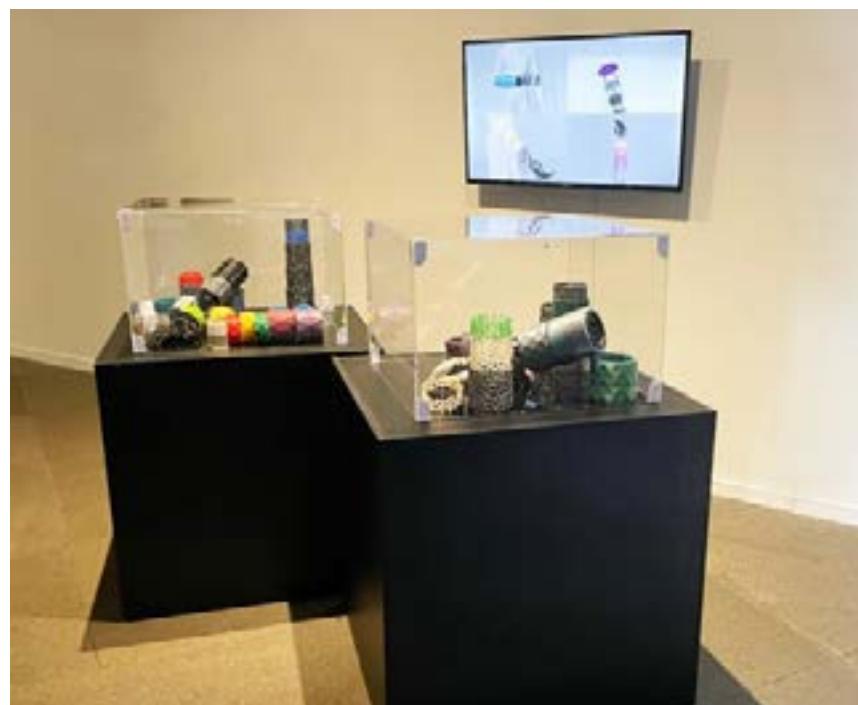
Bruca Teixeira,
Universidade de Brasília
e CAPES

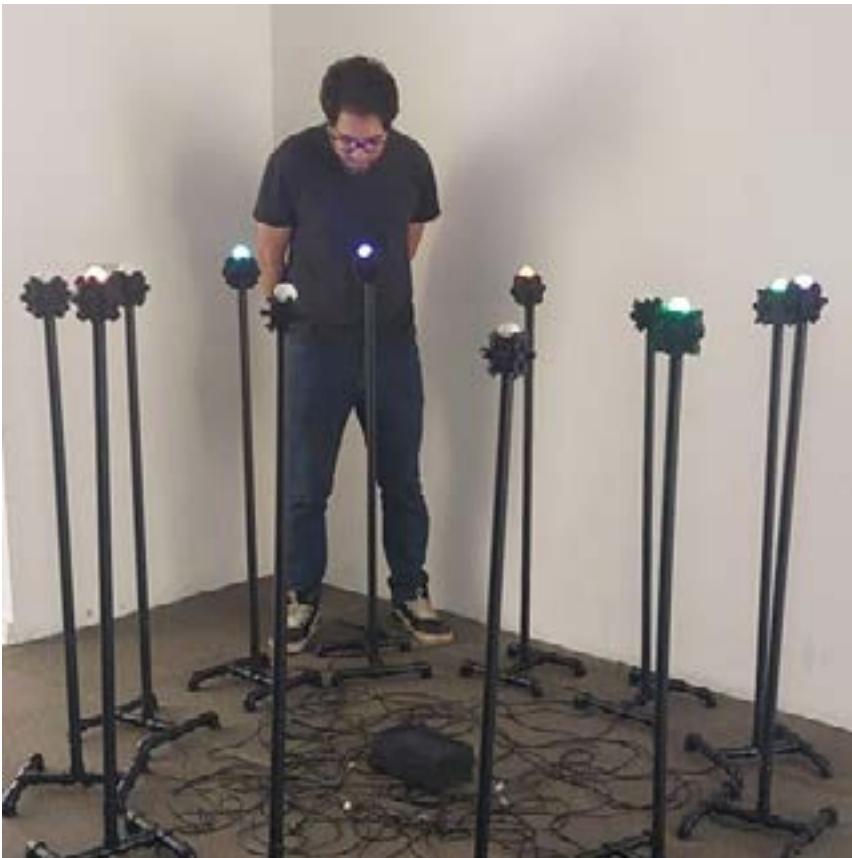
ESTUDOS DE PRÓTESES TRANSFORMACIONAIS DE MEMBRO IMPRESSAS EM 3D

2024 <Objeto Instalação, Impressão 3D, Software>

Monica Tavares, Chi-Nan Pai, Juliana Harrison Henno, Fernando Simões, ECA-USP, POLI-USP.
Agradecimentos: FAPESP, CNPq, Amigos da Poli e HUBI

Há um número muito pequeno de opções de prótese de membro superior, que atende simultaneamente às demandas funcionais e estéticas, como forma de aumentar a autoestima do usuário e contribuir para sua inclusão na sociedade. Os objetos apresentados nesta instalação se inserem no contexto de uma “prótese transformacional”, mais especificamente da “prótese como escultura corporal” (Tavares, 2021); nelas, ocorre intrinsecamente a complementação dessas demandas. São peças artísticas tridimensionais, anexadas ao corpo e passíveis de serem esteticamente customizadas pelo receptor. Agem como meio de transformações física e psicológica de modo a fortalecer sua autoconfiança.





FLORES DE PLASTICO NAO MORREM

2016 <Arte Computacional Interativa, Impressão 3D, Ardulno>

A obra consiste em uma instalação interativa, luminosa e de plástico que se apresenta no encontro das tecnologias de objetos conectados e Internet das Coisas.

Artur Cabral, Nycacia Florindo, Prahlada Hargreaves, Suzete Venturelli e Tainá Luize, MediaLab/UnB, CNPq

HIFANEXUM: outro em si

2024 <videoarte, com pintura IA; 06'45">

Agda Carvalho, Murilo Orefice, Jorge Kawamura, Guilherme Ikeda, Guilherme Menegasso, Viviane Tavares de Moraes, Ana Paula Mendonça Alves, Isabelle Carvalho Ferreira Da Silva, Instituto De Tecnologia Mauá.



O wearable HIFANEXUM manifesta uma existência que compartilha a percepção de si e entrega para o outro a essência do existir no mundo em conexão. O wearable, em sua versão atual, não apenas retrata a convivência e nem, tampouco, somente movimenta-se, inflando suas partes. HIFANEXUM, nomeado com referência no latim *nexus* - conexão, relaciona-se com o outro, une-se, reage respondendo à aproximação e, com isso, estabelece um diálogo silencioso de gestos e cores. O objetivo da obra é conectar o observador de forma lúdica a essa interação, tornando-o parte dela e, assim, proporcionando a fruição e o debate, através das reações que acontecem no vestível quando há qualquer aproximação, manifestando variações de cores e movimentos de algumas estruturas do wearable.

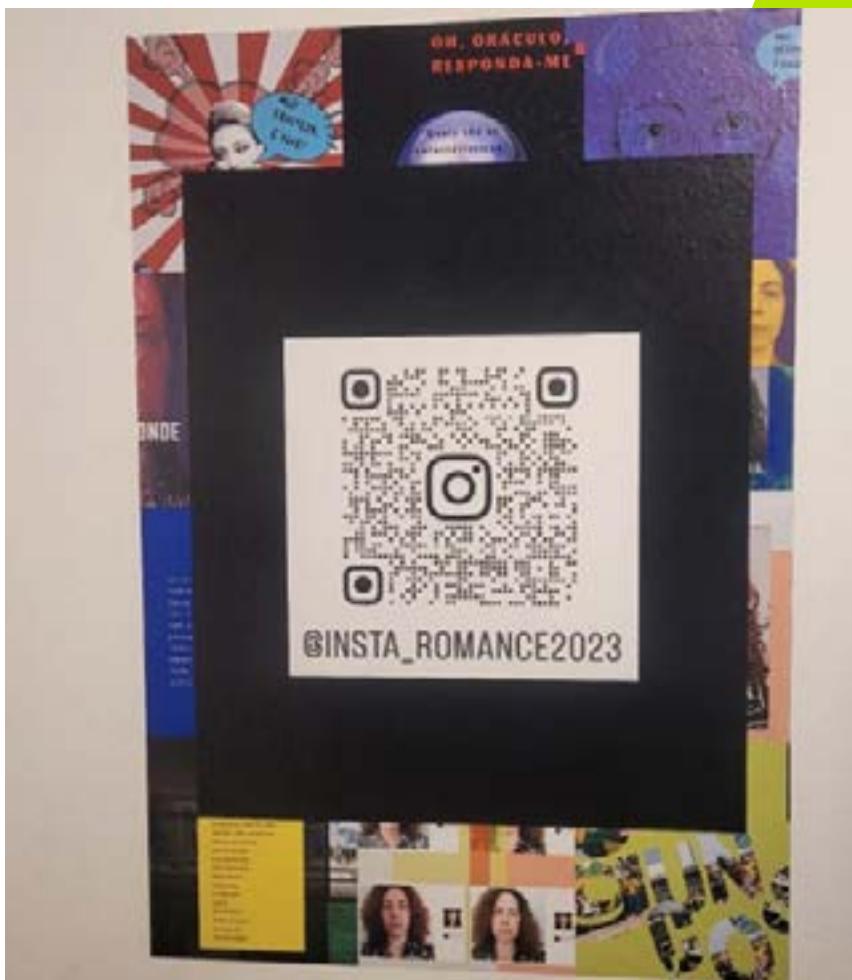
INFAMILIAR MORADA

2024 <Realidade Virtual 3D Imersiva>

Antenor Corrêa, Maiara Martins, Mathews Vinicius,
Raul Vinicius, Universidade de Brasília

Infamiliar Morada é uma obra em Realidade Virtual que transporta o espectador para o bioma do Cerrado, porém reconstruído digitalmente na forma de uma paisagem distópica. São visualizadas apenas sombras de animais que um dia habitaram essa região. Sons característicos desse bioma e dos animais são ouvidos, mas ao tentar localizá-los, estes não estão visíveis, reforçando a sensação de estranhamento e de uma lembrança que agora existe como vestígio ou memória distante. Assim, a obra provoca o sentimento de perda de algo que deveria ser familiar, mas que se tornou evanescente e distante.





InstaRomance

2024 <QRCode e Internet>

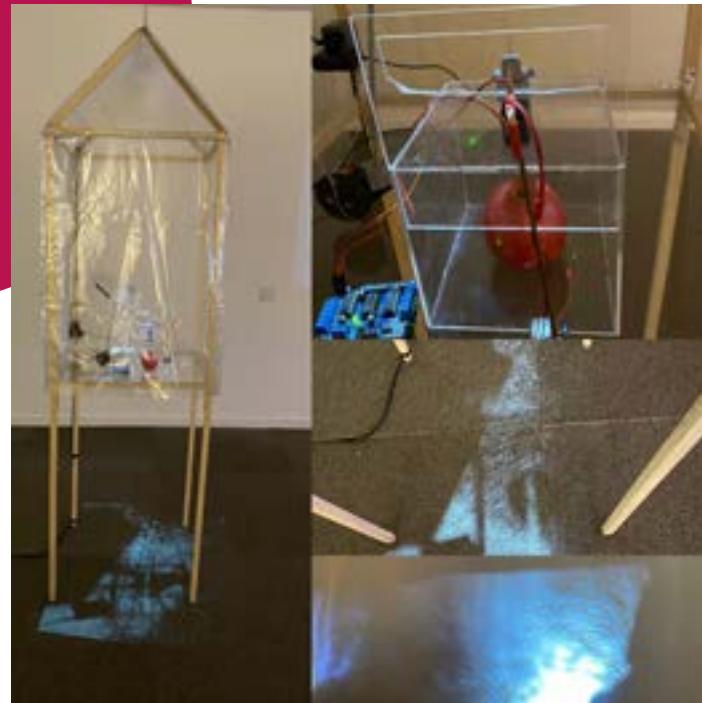
Andréa Catrópa, Universidade Anhembi Morumbi,
Instituto de Pesquisa Ânima

InstaRomance é um experimento iniciado em janeiro de 2023 com o objetivo de explorar a interseção entre a construção autoral e as capacidades formais da plataforma Instagram, propondo uma fusão entre criatividade artística e os elementos intrínsecos dessa rede social especificamente. Inicialmente planejado para consistir em quarenta e nove posts distribuídos ao longo do mesmo número de semanas, o projeto enfrentou uma reestruturação significativa devido a eventos externos, particularmente àqueles relacionados ao cenário contemporâneo brasileiro.

MEMÓRIAS DE UM JARDIM

2024 <Poética Interativa>

A instalação é sobre uma pequena estrada que une dois povoados separados por um sendeiro estreito entre macieiras e castanheiras. Já não há mais ninguém, é só um lado e outro. Uma terra com um oceano no meio, o cheiro da relva e as maçãs que não perguntam se devem continuar a florescer. Em caminhos como esses as pessoas se encontravam e depois partiam por estradas e mares sem jamais retornar.



Gilbertto Prado e Grupo Poéticas Digitais (Gilbertto Prado, Andrei Thomaz, Djalma Albuquerque, Guilherme Menegasso, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Trentin, Matheus e Sérgio Bonilha), Universidade de São Paulo, Universidade Anhembi Morumbi, CNPq, Instituto Ânima

NÉCTAR

2024 <Instalação computacional interativa e frutas>

Malu Fragoso, Universidade Federal do Rio de Janeiro

Instalação multimídia interativa baseada no modo de compartilhamento de alimentos entre abelhas. A obra propõe o compartilhar de comida , doação e consumo livres e espontâneos, a partir da pirâmide alimentar relacionada com cores e características dos alimentos. Convida o público a doar e a usufruir de doações, o qual em troca deverá iluminar o alvéolo com a cor correspondente ao alimento doado. Essa troca com o público, além de lúdica e educativa, permite mapear hábitos alimentares de comunidades. A proposta é produzir grandes favos, com dezenas de alvéolos, instalados em espaços públicos.



PLEBISCITO

2024 <Design computacional interativo>

Fábio Silva, Universidade Anhembi Morumbi, CAPES

Neste trabalho, composto por um decreto fictício em IA apresentando as condições favoráveis e contra a continuidade das pesquisas acerca da inteligência artificial respondendo a pergunta que polariza a questão por meio de SIM ou NAO. Essa contribuição espontânea, sensibilizada pela expografia e contato com outros trabalhos que tangenciam as questões sobre IA, design, arte e tecnologia, colabora para ampliação das pesquisas sobre o assunto colocando na força individualizada do voto o futuro do poder.





NÃO ESTAMOS A VENDA

2024 <Máscara facial de LED; painel de LED; cartaz-lambe em adesivo vinílico; aparelho celular.>

Tatiana dos Santos Duarte, Universidade de Brasília

A instalação provoca reflexões sobre o machismo através de duas placas de LED, um celular e uma plotagem com texto-convite. O primeiro LED feminista apresenta um rosto que muda ao passar a palma da mão, exibindo diferentes expressões faciais e problematizando as rostidades. A segunda é interativa, convidando à digitação de mensagens sobre experiências machistas, transformando em um espaço de compartilhamento, desabafando-desaforando suas indignações. Um texto provoca a proposta. Assim, não apenas expõe as palavras depreciativas frequentemente dirigidas ao gênero, mas também cria um espaço de resistência contra o machismo estrutural.





O FOTÓGRAFO IMIGRANTE: A experiência de uma HQ musicada

2024 <HQ, Música, Realidade Aumentada e Software Artivive>

Carlos Felipe Luvizotto, Universidade Anhembi Morumbi



Esta obra explora as relações entre histórias em quadrinhos e música, focando em elementos como harmonia, ritmo, repetição e polifonia. A partir de depoimentos de moradores de Cerquilho-SP, foi criada uma HQ que reconstrói a trajetória de um imigrante fotógrafo. O projeto utiliza realidade aumentada (RA) para explorar temporalidade e ritmo, em sincronia com uma composição musical baseada na estrutura narrativa. Fundamentada nas teorias de Daniele Barbieri e Luiz Gê, a obra evidencia o caráter híbrido dos quadrinhos e sua interação com outras linguagens.

O QUE PODEMOS APRENDER COM O MANGUE PARA (SOBRE)VIVER NO ANTROPOCENO

2024 <Instalação com fotografias e textos impressos>

Com a pergunta título “O que podemos aprender com o mangue para (sobre)viver no Antropoceno?”, esta instalação fotográfica busca estimular a interação com o espectador, provocando-o a se relacionar com a pergunta|tema, mas também convidando-o a interagir com a instalação descobrindo, a partir das imagens que a compõem, a proposta ético, estética e poética da obra. Composta por quatro imagens resultantes de uma ação performativa realizada como parte do projeto Territórios Sensíveis|Baía de Guanabara, com moradores da Colônia de pescadores Z-10, no Rio de Janeiro, a instalação por um lado discute a existência e importância do sistema manguezal para um equilíbrio ambiental, por outro torna-se um convite para uma experiência mangue.



Alessandro De Paiva
Garcez Junior; Walmeri
Ribeiro, Universidade
Federal Fluminense

O RISCO DA LAMA: Signo de memórias e de pulsões escultóricas

2024 <Vídeo Performance>

Nivalda Assunção, Universidade de Brasília

A lama como ente magnânimo que persiste desde eras antigas. Lama como signo de memórias, testemunho de vidas, de presença de fósseis, de danças e de mãos em toque e pulsões escultóricas. A lama como passo e rastro que excede o enfeite e invoca desejo e mundo para o abrigo de corpos. Lama como lugar de mimesis e diferença. “La Boue: Esqueça os enfeites esquisitos do mundo e pense na lama dentro de você” é um convite ao tempo helicoidal, entrecruzamento de arquivos, fósseis, o afã paleontológico e a cadêncie do livre brincar das crianças. La Boue, Lama de texturas como ente de encontros entre Gaia e os rastros que convocam testemunho, história e arte. A lama enfeixa ancestralidade, oralidade, infância e gesto em um coro melodioso de resgate, memória e invenção.



COSMOCOFFEE

2024 <Estereoscopia>

Andréa Campos de Sá, Walter Romero Menon,
Universidade de Brasília e Universidade Federal de
Minas Gerais, CNPq

A instalação é composta por um estereoscópio odontológico com iluminação interna dos anos 1930, disposto sobre uma prateleira ou praticável, próximo de uma tomada. No interior do aparelho estão dispostas duas imagens diferentes: uma de borra de café do fundo de uma xícara, a outra do buraco negro da galáxia GN-z11, a mais antiga e mais distante galáxia conhecida, feita pelo telescópio espacial James Webb. Uma terceira imagem se produz para o observador a partir da sobreposição das duas imagens laterais. A proposta, portanto, não é a de gerar uma imagem em profundidade, como se espera de um estereoscópio, mas produzir uma imagem confusa na qual a similaridade entre as estruturas físicas encontra-se distinta pelas dimensões e distâncias cósmicas entre os objetos representados.



PARANGOLÉS ELETRÔNICOS, FASE 2

2024 <Performance [Grupo de Pesquisa Artes: Artes em Tecnologias Emergentes]>

Sidney Tamai; Fernanda Catelani; Dennis Márcio De Oliveira Gomes; Gabriel de Souza Alves; Lia Soares De Figueiredo; Luma Nogueira Boschini - performance: Fernanda Catelani; Dennis M.O. Gomes e Tatiana dos Santos Duarte, Universidade de Bauru, UNESP.

Os Parangolés Eletrônicos são desenvolvidos pelo grupo de pesquisa Artes em Tecnologias Emergentes, no curso de Artes Visuais FAAC-Unesp Bauru. Os cinco vestíveis são flexíveis, interativos, eletrônicos e performatizáveis. Há uma aposta em pensar e experimentar o corpo sensível tático sinestésico com tecnologias sensíveis, de captação a programação, articulando camadas de softwares/hardwares. Os Parangolés Eletrônicos seguem a lógica da invenção pelas interfaces dos dispositivos técnicos, preparadas para um corpo movente, sensível e dançante. As diversidades poéticas resultantes são interações singulares do movimento corporal com as interfaces eletrônicas.

PEQUENA CONSTELAÇÃO DE SOBREVIVÊNCIAS

2024 <Videoperformance, 9'34">

Karina Dias; Geraldo Ortof; Cecilia Mori Cruz,
Universidade de Brasília

Na iminência do fim do mundo, a questão mais elementar que se impõe é o que nos acompanharia para reencantar o mundo? A partir das noções de EcoTecnoCeno, propomos uma série de instruções poéticas de base dadaísta e do absurdo ‘patafísico, que se apresenta como um pequeno manual de sobrevivência em tempos limítrofes de nosso planeta.



PHOTONSYSTEM

2024 <Vídeo Arte>

Fernando Franco Codevilla; Juliana Kaizer Vizzotto,
Universidade Federal de Santa Maria



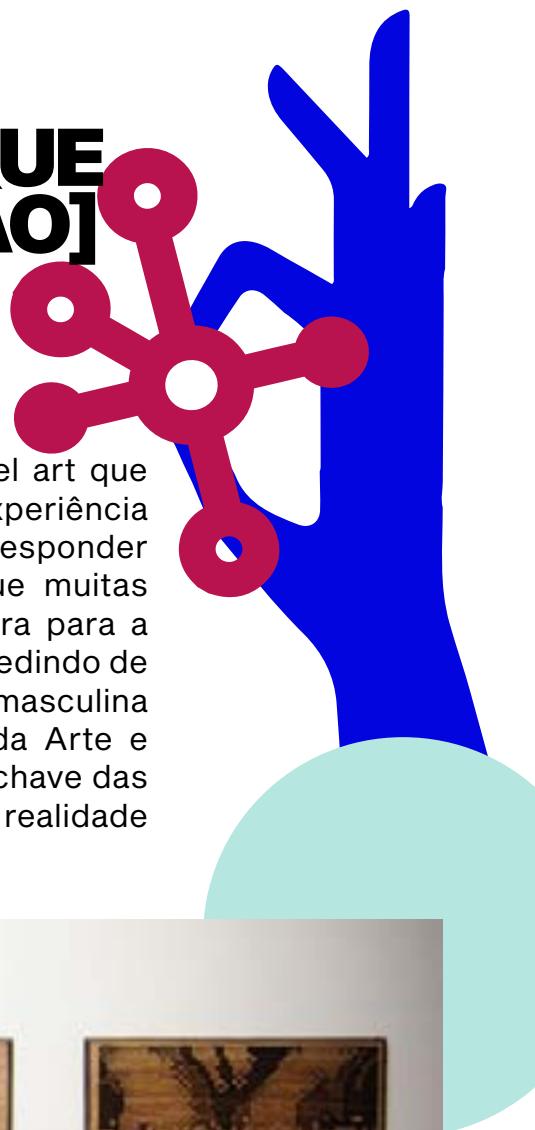
Com o interesse pelo estudo dos processos biológicos e computacionais por um paradigma quântico, o trabalho combina o vídeo de uma araucária, árvore que encontra-se na lista das espécies em extinção das florestas nativas brasileiras, e imagens generativas baseadas em um modelo de autômato celular que emprega a lógica fuzzy intuicionista nas regras de interações

SÉRIE: TEM DESPEDIDA QUE E ASSIM [DESINTEGRAÇÃO]

2024 <Pixel Art, Realidade Aumentada e gravação à laser sobre madeira>

Bruca Teixeira, Universidade de Brasília

A série [Desintegração] é composta por 5 trabalhos em pixel art que exploram a subtração como uma textura representativa da experiência transmasculina. bruCa criou pixelações de seus seios, buscando responder aos sentimentos de dispersão, fragmentação e desapego que muitas vezes sente, em momentos de despedida. A artista se prepara para a mamoplastia (dita) masculinizadora e, desde então, vem se despedindo de seus seios. Investiga maneiras pelas quais a subjetividade transmasculina e das transitividades podem contribuir com a queerização da Arte e Tecnologia no Brasil, bem como, serem provocadas por temas-chave das Artes Visuais. Com o app Artivive, o público pode acessar a realidade aumentada disponível, durante a exposição.



SONHANDO EM BRO^TAR FLORESTAS

2024 <Realidade Aumentada com software autoral>

Júlie de Araújo Pires; Marcelo Ribeiro; Angélica Maria Alves de Carvalho;
Francisco Alves de Freitas Neto, UFRJ



A instalação proposta se materializa numa composição de cartazes lambe-lambe impressos em risografia(1) como marcadores para a visualização de uma realidade aumentada. Suas matrizes são geradas por frottage a partir dos topes de troncos de árvores reais, cortadas por motivos diversos – pela ação humana, preventiva, especulativa, mercadológica – localizadas em distintos locais do estado do Rio de Janeiro.

SONOLOGIA, OBJETOS PARA OUVIR

2024 <Instalação Interativa, Cerâmica, Arduino>

Sara Coeli do Espírito Santo, Universidade Federal de Minas Gerais

A instalação abriga peças sonoras que reproduzem a gravação dos sons gerados durante a fabricação dos potes. Um microfone interno capturou a sonoridade dos gestos que moldaram suas formas e bocas. Cada pote possui um dispositivo eletrônico com falante e sensor de presença, ativando o som quando alguém se aproxima a até 30 cm. Desenvolvido em colaboração com o engenheiro e poeta Marcos Assis, o projeto inclui instruções programadas, exibidas em uma placa de barro cru. A obra convida o público a interagir, aproximando ouvidos e mãos dos potes.



SOS SÍSI(n)FO

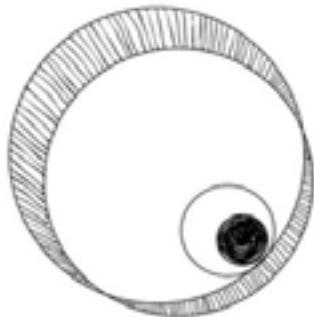
2024 <Performance>

Renato César Alvarenga, Universidade de Brasília

Neste trabalho, o intérprete carrega 4 objetos volumosos/inusitados (1 pallet, 1 cadeira escolar, 1 monitor de computador e 1 impressora antiga) pelo Museu Nacional da República. A ação se desenrola em 4 ciclos: um para cada objeto. Segue a mesma trajetória em cada repetição: começar do lado de fora do museu, subir a rampa até a galeria principal, circular por essa galeria (inclusive mezanino), deixar o objeto no centro da galeria, descer a rampa e recomeçar tudo com o próximo objeto.



#3 – Basta
Vídeo, 2024, 1'03", 1:1, preto-e-branco



#1 – Artigo 231
Vídeo, 2024, 1', 1:1, preto-e-branco

TERRA PROMETIDA - PROMESSA REVERTIDA

2024 <Impressão, Realidade Aumentada, Software Artivive>

Kelly de Oliveira, Universidade Anhembi Morumbi, CAPES



#2 – GamerOver
Vídeo, 2024, 1'25", 1:1, preto-e-branco

A obra Terra Prometida - Promessa Revertida é uma trilogia que reflete a desconexão entre as promessas da Constituição Federal de 1988 e as constantes investidas contra seu cumprimento. Os vídeos #1 – Artigo 231, #2 – GamerOver e #3 – Basta estabelecem uma base sólida para discutir a relação com a terra e com os povos originários, sendo um convite à reflexão e à responsabilidade. Através da realidade aumentada, o espectador é convidado a interagir ativamente com a narrativa, tomando em suas mãos a luta por um futuro mais justo e sustentável.

TORRE DO PRESSÁGIO: Uma imersão no monitoramento de vigilância ambiental no EcoTecnoCeno

2024 <Instalação Interativa, Espelhos, Crochê e Imersão 3D>

Hamilton Carraro Júnior, Universidade Anhembi Morumbi, CAPES



A Instalação híbrida explora a interseção entre design, vigilância e conscientização ambiental. Pelo uso de espelhos, provoca e instiga a reflexão sobre os processos de vigilância. A vídeo instalação, propõe um alerta sobre o papel dos indivíduos nos processos de degradação ambientação. A imersão com realidade aumentada, mediada por dispositivos eletronicos, apresenta um ambiente distópico composto por telas que mostram mapas com previsões catastróficas sobre as condições climáticas, destacando a urgência da ação coletiva. O trabalho desafia os espectadores a confrontar as consequências da vigilância neste mundo mediado pela tecnologia.

BUUUUUUU

2024 <Vídeo Arte>

Vídeo digital, HD 1920 x 1080, cor, sem som, loop, 4:34 min, 2022. O vídeo urde uma trama digital ao sobrepor camadas de imagens, produzidas com diferentes tratamentos visuais, criando uma estranha espécie de papel de parede animado. A obra silenciosa aponta para situações que compõem a trágica história do Brasil, especialmente nos últimos anos, sob o jugo de um governo predominantemente militar.

Simone Michelin,
Universidade Federal do Rio de Janeiro



Encontro
Internacional
de Arte e
Tecnologia

#23.
ART
Eco
tecnoceno

Expo
EmMeio
#16

DALILA SANTANA REITS,
PATRICIA DE PAULA GLEIS,
PEDRO HENRIQUE SOUZA E
WALTER SALDANHA



1x0



AIDC

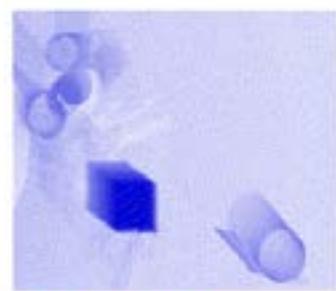


Afrofuturismo



Amazônia Arte Emergentes

ANA CUNHA



Brilhante Infinito I

BEATRIZ COSTA DO
NASCIMENTO



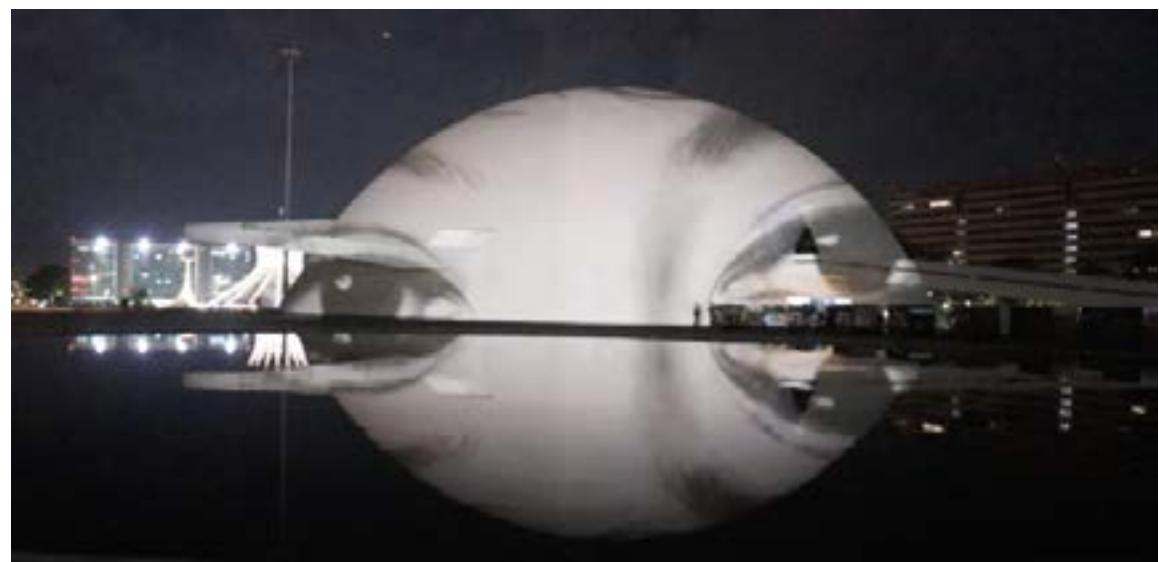
Corpo-paisagem, da série O amor é
queer ou um vídeo?

DANILO NAZARENO AZEVEDO
BASTÔNA



FENDA

Autor: Daniel Prazeres



ASMR Arte

Autor: Marx Menezes



Escória e Escorbuto

Autores: Lucas Almeida Wilm, Teófilo Augusto da Silva

Entre sombras e navalhas: de quando os pássaros pousam

Autores: Lynn Carone, Fernando Hisatoni Pericin, Robson Castro



Desintrusão Urgente: Garimpo, Mulher, Cubiu (primo do tomate)

Autores: Suzete Venturelli e Itair Rodrigues





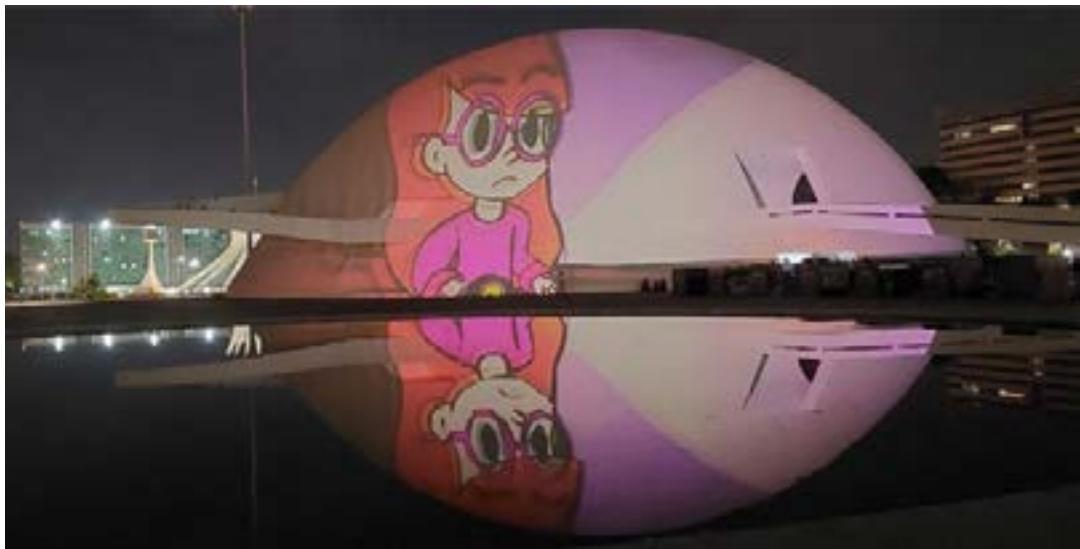
Continuos

Autora: Valquiria de Oliveira Navarro



Brilhante Infinito II

Autora: Beatriz Costa
Do Nascimento



Medo do Escuro

Autor: José Carlos
Bueso Jr



My night is your canvas

Autora: Larissa
Pereira



1x0

Autor: Nelson
Caramico



Reticulação: vida além da placa de Petri

Autor: Matheus da
Rocha Montanari



Para o sol não nascer quadrado

Autor: Mario Caillaux Oliveira



HABITAR

Autora: Valquiria de Oliveira Navarro

A luz que revela a imagem é a mesma que a apaga e movimenta



Autor(a): Daniela Pinheiro

O modelo de vida sustentado pela tecnologia totalmente orgânica

Autores: Lucas Vinícius Rodrigues Lima, Eduardo Vassello, Arthur Vargas, João Pedro Estevo, Andreza Ribeiro, Mateus Da Silva Pimentel, Henrique Prado



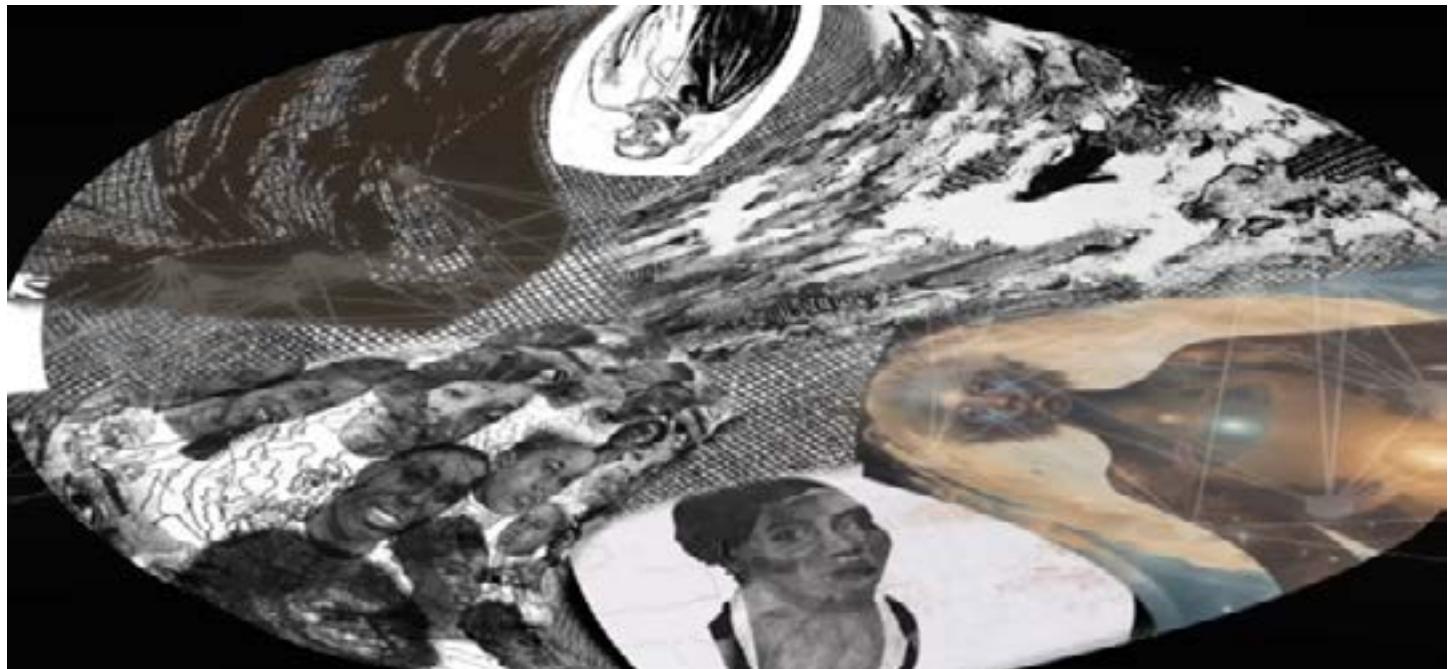
Penetrável Digital

Autores: Laura Ricardo, Matheus Vinícius Lemos de Souza, Aquiles Burlamaqui,
Projeto 10 Dimensões 2024/(UFRN)



CosmicAncestry

Autores: Andreia Machado Oliveira, Matheus Moreno dos Santos Camargo, Valquíria de Oliveira Navarro, Cristiano Figueiró, Thais Oliveira da Rosa, Ingra Oliveira



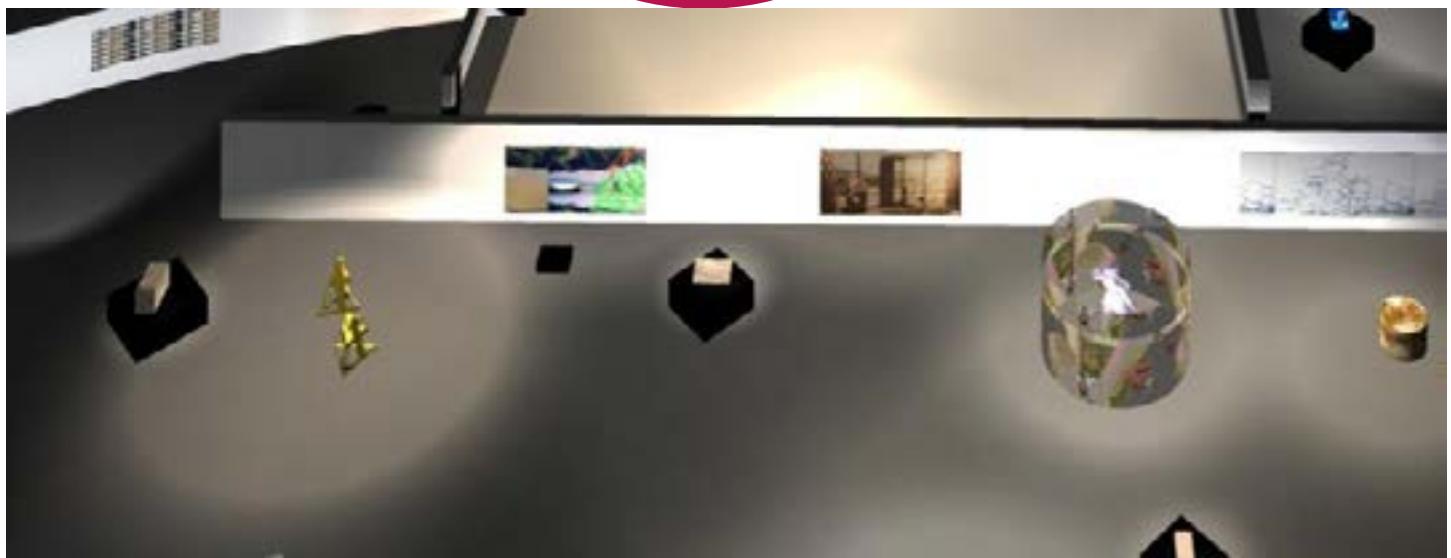
Saboreando o Tempo: onze horas

Autora: Ana Paula Lourenço da Silva



DESIGN EXPOSITIVO

Tania Fraga



REGISTROS FOTOGRÁFICOS DO EVENTO

