

Encontro
Internacional
de Arte e
Tecnologia

#23.
ART

Eco
Tecn
ceno

Expo
EmMeio
#16

Anais | Caderno de Resumos



Encontro
Internacional
de **Arte e**
Tecnologia



Anais | Caderno de Resumos

Encontro
Internacional
de **Arte e**
Tecnologia



#23.
ART
eco
tecn
o
ceno



De **17.09**
a **03.11**

#23 ART / EmMeio #16

23 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia
Exposição EmMeio#16

Organização:

Antenor Ferreira Corrêa
Carina Orchi Flexor
Cleomar Rocha
Suzete Venturelli

Copyright © 2024 by BRASÍLIA /DF

Capa: Ryan Castro
Diagramação: Ryan Castro
Supervisão: Carina Orchi Flexor & Suzete Venturelli



Encontro
Internacional
de **Arte e**
Tecnologia

#23.
eco
tecono
ceno

Expo
EmMeio
#16

De **17.09**
a **03.11**

os **su**

#Apresentação
O projeto

má 06

#Apresentação
oral online

o **rio**

#Apresentação
oral presencial

94 **#Exposição online**

127 **#Exposição presencial**

165 **#Projeções de vídeo**

Apresentação

O **#23.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia** e a **Exposição EmMeio#16** são eventos realizados pelo Programa e Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília (UnB), coordenado pelos 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, Brasília, DF. Desde de 2023, o #ART conta com o apoio da Fundação Itaú Cultural.

O encontro **#23.ART** será realizado entre os dias **17 e 19 de setembro**, com palestras e comunicações presenciais e remotas, assim como a exposição **EmMeio#16**, que ocorrerá presencialmente na Galeria Térreo, do Museu Nacional, do dia **17 de setembro a 3 de novembro**.

O **23º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia** e a **Exposição EmMeio#16** são eventos de grande relevância no campo da arte, ciência, tecnologia e inovação no Brasil e no exterior. São os mais antigos eventos acadêmicos do Brasil, de pesquisa laboratorial de diferentes universidades brasileiras, que anualmente encaminham seus trabalhos para discussão e participação nas exposições. Eles oferecem um ambiente propício para a interseção entre diversas disciplinas, da ciência, tecnologia e arte e a exploração de novas fronteiras de conhecimento. Esses eventos promovem a integração de disciplinas, reunindo pesquisadores, artistas, cientistas, tecnólogos e inovadores de diversas áreas. Essa interdisciplinaridade estimula 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, considerando os diversos termos que foram cunhados para descrever a complexidade das crises contemporâneas, como o Antropoceno (Crutzen, Stoermer), Cthuluceno (Haraway), Capitoloceno (Moore), Piroceno (Steven Pyne) e Plantationoceno (Tsing), torna-se evidente que enfrentamos um cenário de crises abrangentes, que incluem dimensões sociais, políticas, econômicas, humanitárias e, acima de tudo, climáticas. Diante desse panorama multifacetado, surge a possibilidade de propor o termo '**EcoTecnoCeno**' como uma abordagem artística, para o **23º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia** e para a **Exposição EmMeio#16**.

Um termo que poderia ser considerado uma esperança em relação aos conceitos mencionados, que, muitas vezes, se referem a impactos humanos negativos na Terra e nas comunidades naturais, seria algo como **EcoTecnoCeno**. Esse termo sugeriria uma era ou período em que a humanidade está em harmonia com a natureza, adotando práticas, como as artísticas, e sistemas que promovem a saúde do planeta e das comunidades naturais, em vez de prejudicá-las.

EcoTecnoCeno é um termo que poderia ser interpretado como uma era ou período em que a humanidade está buscando soluções tecnológicas ecológicas para enfrentar os desafios ambientais e sociais por meio da poética artística, nele incluído. Venha fazer parte desse evento!

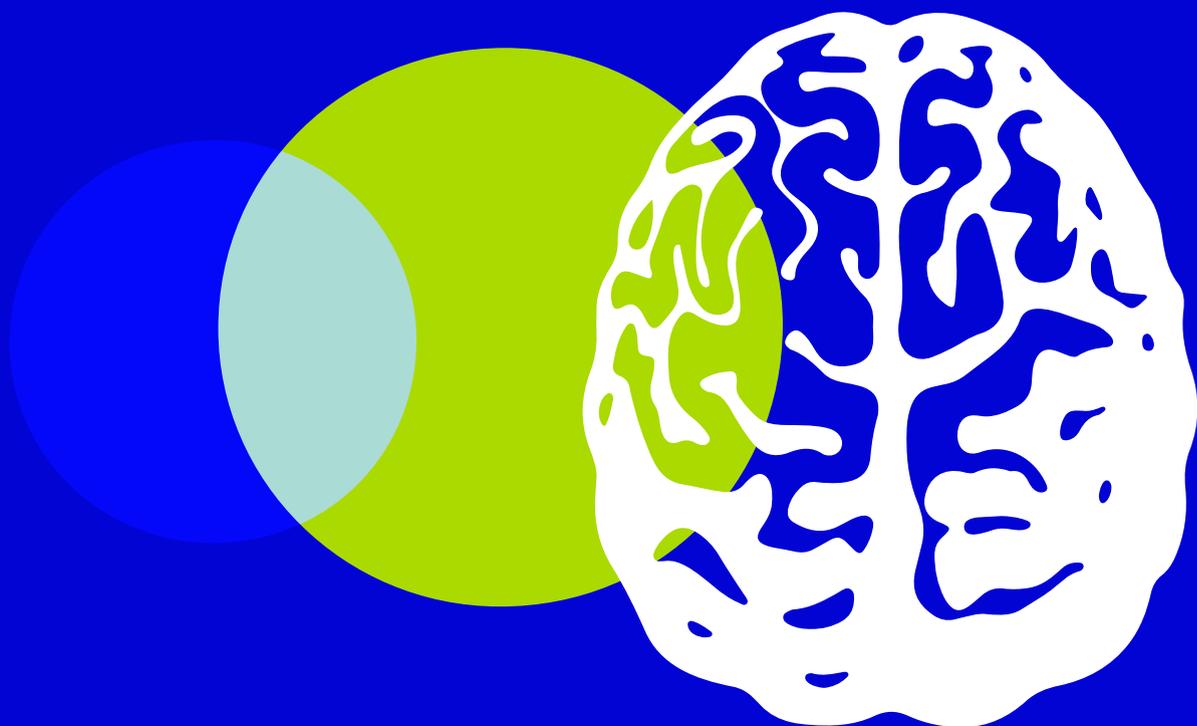
Encontro
Internacional
de **Arte e**
Tecnologia

| **eco**
tecnoceno

Expo
EmMeio
#16

De **17.09**
a **03.11**

Apresentação | Oral Online



Título: Cenários e Mundos Generativos: Um Processo Dinâmico de Reconfiguração

Autores: Lucas Calado Jofilsan

Resumo:

A delegação de parte do processo de criação artística para sistemas computacionais com algum tipo de inteligência artificial já é uma realidade em vários cenários. Na indústria dos games, esse processo de automatizar a configuração e a reconfiguração dos elementos apresentados para o usuário em um jogo com propriedades generativas é quase uma exigência intrínseca à própria natureza de uma obra. Porém, estes processos ainda não são apresentados de forma clara para o público em geral, ocasionando muitas vezes o entendimento de que o computador criou tais ambientes "sozinho", fruto de uma inteligência e criatividade própria. Para diminuir um pouco dessa dissonância cognitiva, a presente comunicação tem como propósito central o de apresentar os principais métodos generativos de criação de mundos e cenários procedurais para videogames (SHAKER; TORGELIUS; NELSON, 2016), bem como propor uma análise destes métodos de criação e dos artefatos gerados, fazendo o uso do conceito de Configuração de elementos visuais proposto por Rudolf Arnheim (1980, p. 34-86). Foram então analisados, a partir destes dois olhares, quatro jogos que possuem fortes características generativas em sua criação, sendo eles: No Man's Sky (HELLO GAMES, 2016), Civilization VI (FIRAXIS GAMES, 2016), Dead Cells (MOTION TWIN, 2018) e Hades (SUPERGIANT GAMES, 2020). Possibilitando, desta forma, constatar a existência de um "design da variabilidade" na criação e recriação dos cenários procedurais gerados via algoritmo, onde os cenários abordados não são realmente criados do zero, sendo eles, na verdade, reconfigurados e remodelados, mantendo assim uma proximidade com um modelo central e fruto de uma síntese algorítmica.

Título: Cartografia crítica e o mapeamento participativo

Autores: Luisa Angélica Paraguai Donati

Resumo:

Reconhecendo as implicações políticas dos mapas enquanto estratégias de representações hegemônicas do espaço, observa-se uma cartografia que se articula às próprias disputas territoriais. Neste contexto, o texto apresenta o mapeamento participativo proposto por Herlihy e Knapp (2003), que se coloca em oposição, como uma ação tática, na medida em que reconhece o conhecimento espacial e ambiental de populações locais, reunindo experiências que fortaleçam processos políticos autônomos, e os insere em modelos mais convencionais de conhecimento. "A cartografia integrada a um processo de planejamento ou manejo de territórios que se quer participativo entende ligar os atores e o território, construir o território com os atores e mobilizar estes atores através do território sob a hipótese de que, nesta relação, uns e outros se transformarão" (Acselrad e Coli, 2008, p.38). Assim, toma-se como objeto de estudo da cartografia crítica (Crampton, 2009) o mapeamento participativo de reconhecimento dos rios na cidade de São Paulo, realizado pelo Coletivo Rios e Ruas na oficina Rios e Ruas: o caminhar desvela o rio desde as nascentes, onde se encontram os indícios da presença de água, até a foz (Coletivo Rios e Ruas, 2013).

Título: Explorando a Filogenia da Arte de Código Aberto: Uma Abordagem Evolutiva para Compreender a Diversidade Criativa

Autores: Carlos de Oliveira Junior

Resumo:

A pesquisa propõe uma investigação sobre a filogenia da arte de código aberto, enfatizando sua dinâmica evolutiva e suas conexões intrínsecas com os princípios da biologia evolutiva. Ao examinar como as obras de arte geradas em ambientes colaborativos evoluem ao longo do tempo, este estudo visa compreender não apenas a diversidade criativa, mas também os complexos processos de adaptação que permeiam esse contexto multifacetado. Para tanto, a análise adota analogias com conceitos da biologia evolutiva, tais como filogenias e cladogramas, para mapear de forma abrangente e sistemática a relação entre as obras originais e suas variações ao longo do tempo.

Além disso, este estudo explora o papel da abertura e da colaboração na disseminação dessas obras de arte, evidenciando como estes ambientes colaborativos têm um impacto significativo na criação de novas expressões artísticas. Ao oferecer uma visão panorâmica da evolução da arte de código aberto, esta pesquisa se propõe a contribuir para uma compreensão mais aprofundada da natureza da criatividade colaborativa e suas implicações nas práticas artísticas contemporâneas.

Além disso, a pesquisa visa fornecer insights não apenas para artistas e pesquisadores, mas também para comunidades interessadas em explorar e fomentar novas formas de colaboração e criação artística em um mundo cada vez mais conectado e digitalmente mediado. Nesse sentido, o estudo não apenas mapeia a evolução da arte de código aberto, mas também oferece perspectivas para a produção artística colaborativa em um contexto globalizado e tecnológico. Esta apresentação é resultado da pesquisa de doutorado em andamento realizada no programa de Pós-graduação em Artes Visuais (PPGAV) da UFRJ, conduzida na linha de pesquisa Poéticas Interdisciplinares.

Título: Vegetalidades: epistemologias vegetais em contra-domesticação

Autores: Barbara Lito

Resumo:

Os seres vegetais interagem atendendo a meios heterogêneos, que fogem aos fundamentos clássicos da comunicação ocidental. No caso humano-vegetal, é evidente a possibilidade de contra-respostas por parte das plantas, já que a ação delas também modifica os humanos ao longo dos milênios. Através das vegetalidades provenientes da cognição vegetal (ou biossemiótica), as plantas se firmam como corpos capazes de agência e afeto, em processos que envolvem também fortes componentes estéticos. A apresentação traz algumas perspectivas acerca das relações humanos/plantas no campo das epistemologias dissidentes e das artes. As vegetalidades são epistemologias transmitidas e apreendidas por absorção, entranhamento, intensidades e tropismos que só podem ser entendidas integralmente quando incorporadas. A nutrição é, em sua apreensão dialógica mais ampla, um dos dispositivos e estratégias centrais de contra-domesticação vegetal (Mancuso, 2019). Ela promove uma influência/aderência dos repertórios vegetais ao que é humano, a partir do processo escultórico-digestivo e, assim, determina engrenagens e formatações corporais através do que a humanidade consome.

Porém, mais que um esquema nutricional, o corpo humano não se nutriria apenas das propriedades químicas e físicas de um vegetal, mas da sua integralidade funcional, dialógica e sensível, incluindo aí também a história dessa planta, como ela se adapta, suas características estéticas e estruturais, seus movimentos, suas cores e odores, suas alianças e relações, narrativas, memórias e, inclusive, as intempéries do ambiente em que eclodiu e cresceu, as estações em que floresceu, seus processos adaptativos, etc. Internamente, a internacionalização e homogeneização dos gostos e dos paladares, que atua através da padronização do consumo nutricional de grande parte da população mundial. Esse processo vem reduzindo a alimentação humana a praticamente 5 espécies vegetais: trigo, soja, milho, feijão, cana. Isto impõe um impacto ambiental sem precedentes, mas também um efeito corpográfico padronizador, ainda que de outra natureza, pois a nutrição é um agente de corporalidades imprescindível. Cria-se, portanto, uma monocultura corpórea a partir de dentro, que formata a existência a determinados padrões de atravessamento, através da devastação da complexidade do existir. Em outras palavras, há uma extinção das interações milenares entre humanos e a diversidade de vegetais, uma das principais tecnologias de forja humana. Hoje, é possível consumir alguns vegetais fora de suas estações e localidades habituais (e desobedecem os ritmos circadianos vegetal e humano), sem falar das alterações em laboratório de seus componentes internos (como no caso dos transgênicos), operações das quais não temos informações precisas sobre o impacto em nossos repertórios corporais. No campo das artes, sobretudo das performances, a “vegetalização” (Myers, 2014) pode e deve ser vetor de práticas corpográficas dissidentes, que ajudem a desestabilizar coreografias e corpografias homogeneizantes, na medida em que se materializar vegetalidades (epistemológicas-corporais) trazem para a cena questões urgentes, atravessadas pela interconexão entre-muitos, que borram as fronteiras impostas entre reinos e espécies. Traremos alguns exemplos de obras e performances que têm as plantas no centro da discussão.

Título: EcoTecnoCeno: una era de alianzas entre ecología y tecnología

Autores: Iliana Hernández García, Raúl Niño Bernal

Resumo:

Se plantea un lugar conceptual para pensar el EcoTecnoCeno desde la simpoiesis (Haraway, 2017), ampliada hacia cómo reunir lo natural con lo artificial. La propuesta consiste en que lo artificial ha existido y evolucionado junto con lo natural desde el origen (Margulis, 2016). En consecuencia, ambos han estado entrelazados y han generado entornos donde la vida se ha hecho posible. Se trata de comprender al EcoTecnoCeno como una era geológica, en la cual se configuran mundos en compañía, donde los horizontes ecológicos incorporan las dimensiones tecnológicas y viceversa. Las tecnologías vivas presentan un devenir de lo natural que no habíamos advertido antes. Juntos se hacen posibles recíprocamente, a través de procesos que surgen de las interacciones del mundo micro orgánico, pero también artificial tecnológico. Estos conjuntos entrelazados crean verdaderos sistemas bioinmersivos que proceden de la intersección entre los entornos tentaculares del inframundo biológico/ecológico y los sistemas artificiales de vida sintética a nivel molecular (Hernández, 2016). Se despliega así, un panorama en co-evolución que organiza el Eco-Tecno-Ceno que hace la vida más posible, no solo como la conocemos, sino como podría ser. Así los ensamblajes simpoiéticos (Haraway, 2017) de lo natural y lo artificial integran tentáculos ecológicos y tecnológicos en su entrelazamiento en evolución. Se trata de estados intersticiales, de otredades ontológicas. Holobiontes novedosos, no lineales, imposibles de anticipar, o de aislar. Aquí, las especies que emergen, están hechas de humus, de tierra, al tiempo que de silicio, fullereno y grafeno. Estos ensamblajes producen conocimiento siendo sistemas culturales vivos tanto naturales como artificiales (Hernández, Niño, Hernández, 2021, 2017). Se trata de unidades intra-activas de ensamblajes simbióticos que pueden ser pensados en entramados de alianza con lo molecular electrónico a través de la vida artificial. Existen espacios electrónicos biointeractivos que emergen a través de redes en evolución, en los cuales los agentes se integran en un mundo virtual complejo de varias dimensiones y a diversas escalas (Castro, 2018). Con ellos se puede pensar en el EcoTecnoCeno, como emergencia de hibridaciones entre moho de fango y semiconductores, entre materia orgánica y silicio, donde las entidades se encuentran entre vida orgánica e inorgánica, sin que pueda apreciarse una frontera entre ellas.

Título: Cenários e Mundos Generativos: Um Processo Dinâmico de Reconfiguração

Autores: Lucas Calado Jofilsan

Resumo:

A delegação de parte do processo de criação artística para sistemas computacionais com algum tipo de inteligência artificial já é uma realidade em vários cenários. Na indústria dos games, esse processo de automatizar a configuração e a reconfiguração dos elementos apresentados para o usuário em um jogo com propriedades generativas é quase uma exigência intrínseca à própria natureza de uma obra. Porém, estes processos ainda não são apresentados de forma clara para o público em geral, ocasionando muitas vezes o entendimento de que o computador criou tais ambientes "sozinho", fruto de uma inteligência e criatividade própria. Para diminuir um pouco dessa dissonância cognitiva, a presente comunicação tem como propósito central o de apresentar os principais métodos generativos de criação de mundos e cenários procedurais para videogames (SHAKER; TORGELIUS; NELSON, 2016), bem como propor uma análise destes métodos de criação e dos artefatos gerados, fazendo o uso do conceito de Configuração de elementos visuais proposto por Rudolf Arnheim (1980, p. 34-86). Foram então analisados, a partir destes dois olhares, quatro jogos que possuem fortes características generativas em sua criação, sendo eles: No Man's Sky (HELLO GAMES, 2016), Civilization VI (FIRAXIS GAMES, 2016), Dead Cells (MOTION TWIN, 2018) e Hades (SUPERGIANT GAMES, 2020). Possibilitando, desta forma, constatar a existência de um "design da variabilidade" na criação e recriação dos cenários procedurais gerados via algoritmo, onde os cenários abordados não são realmente criados do zero, sendo eles, na verdade, reconfigurados e remodelados, mantendo assim uma proximidade com um modelo central e fruto de uma síntese algorítmica.

Título: Explorando o Antropozoomorfismo: Da Teoria à Prática na Criação de Personagens 3D

Autores: Samuel Lobo, Suzete Venturelli

Resumo:

Este artigo apresenta uma dissertação de mestrado que investiga a criação de uma personagem antropozoomórfica em um contexto 3D, explorando a fusão entre características humanas e animais. A pesquisa destaca a influência do design de personagens, narrativa e antropozoomorfismo no desenvolvimento do autor como designer. Fundamentado em um estudo teórico e prático, o trabalho destaca a relevância da análise conceitual e estética na concepção da personagem, buscando ampliar sua expressividade e impacto. A pesquisa teórica aborda o antropozoomorfismo sob a perspectiva da teoria do imaginário, investigando conceitos presentes em folclore e mitos, como o Wulvern, Lobisomem, Harpia e Garuda. Essas referências são selecionadas devido à sua afinidade com a personagem em desenvolvimento, sendo discutidas em detalhes na dissertação. Explora-se a composição da personagem, uma hibridização entre humano, lobo e gavião-real. Este processo envolve análises detalhadas de design, incluindo forma, silhueta, cor e simetria, culminando na criação de esboços e conceitos artísticos apresentados na pesquisa. Além disso, é discutido o contexto narrativo que envolve a personagem, levando em consideração o seu backstory, relevância e impacto em seu universo ficcional. Detalha-se o processo de modelagem 3D da personagem, incluindo escultura, retopologia, mapeamento UV e texturização. Em seguida, são abordados o Rigging e a animação, incorporando conhecimentos profissionais do autor e considerando influências de jogos digitais, filmes live-action e animação. Este trabalho demonstra a interseção entre teoria e prática na criação de personagens antropozoomórficos, fornecendo insights para designers e pesquisadores interessados na exploração de narrativas e estéticas inovadoras no campo do design de personagens 3D.

Título: Bases para a reflexão do Amazonofuturismo e da Cosmvisão Amazônica

Autores: Teófilo Augusto da Silva, Armando de Queiroz Santos Junior

Resumo:

Esse trabalho representa o ponto de virada de um processo de transformação do Media Lab/Unifesspa, como laboratório de pesquisa, ensino e extensão e como grupo de pesquisa, em direção a uma perspectiva de assimilação das práticas artísticas, teóricas, de inovação e de coletividade baseada no Solarpunk. As catástrofes climáticas que ocorreram no mundo todo e que no momento da escrita deste documento submergem grande parte de nosso estado mais austral, demonstram uma desarmonia de nosso modo de viver com o ambiente que nos cerca. A condição humanista (KUHN, 1998) criou uma sensação de empoderamento do ser humano com relação ao seu ambiente, de forma que toda ciência nesse período foi desenvolvida para “domar” a natureza tida como selvagem, assim como justificou toda a forma de exploração da terra como sinônimo de progresso. A ideia de um futuro concentrado na coletividade, no respeito não apenas ao meio ambiente, tendo como foco a flora, a fauna local e os elementos não-orgânicos (pedras, rochas, sedimentos e todo corpo mineral), mas também ao meio ambiente vinculado aos diversos grupos sociais que nos representam como comunidade humana, nos provoca a pensar esteticamente os diversos cenários tanto das lutas e resistências quanto das conquistas em direção à esse objetivo. Apresentamos aqui, portanto, os passos para a investigação da estética do Solarpunk e a ideia de um Amazonofuturo diante de um desejo de construção colaborativa rumo ao entendimento do que se pode compreender como Cosmvisões Amazônicas.

Título: A Simbiose entre o design gráfico e a inteligência artificial: A evolução da profissão na era da automatização e inovação tecnológica.

Autores: Henrique Falsoni Constâncio, Suzete Venturelli

Resumo:

Diante da proliferação de novas tecnologias e ferramentas de facilitação, tais como Midjourney, Microsoft Designer e Stable Diffusion, assim como outros softwares que utilizam prompts de Inteligência Artificial (IA), torna-se imperativo compreender como os designers desempenham um papel fundamental neste contexto, ao mesmo tempo que exploramos estratégias para assegurar a presença humana consolidada na esfera comercial. Este artigo busca realizar uma análise profunda da interação entre os designers e o mercado de trabalho contemporâneo, com base em uma pesquisa quantitativa realizada entre profissionais da área, bem como estudantes, além da análise de dados históricos e estudos abrangentes das relações entre os designers e os novos sistemas CAD (Computer-Aided Design). O tema central deste artigo reside na projeção e perspectiva do futuro dos profissionais do campo criativo, especialmente no que diz respeito à interação entre suas habilidades e o desenvolvimento contínuo das ferramentas de inteligência artificial. Esta relação pode ser entendida como um quebra-cabeça intrincado, no qual a presença e a contribuição humanas são essenciais, enquanto o avanço tecnológico é inevitável e incessante. Portanto, é necessário compreender como ambas as peças podem se encaixar harmoniosamente, garantindo que os designers permaneçam relevantes e valorizados no mercado de trabalho. A análise dos dados históricos deste artigo permite identificar tendências e mudanças significativas no mercado de trabalho, assim como nas práticas de design, enquanto estudos abrangentes sobre sistemas CAD destacam a evolução das ferramentas e seu impacto na profissão. Ao explorar estratégias para a integração eficaz das habilidades humanas com as capacidades tecnológicas, este artigo visa fornecer uma compreensão abrangente e equilibrada do papel do designer no cenário contemporâneo. As conclusões apontam para a necessidade de um equilíbrio entre a inovação tecnológica e a preservação das competências criativas, garantindo que os designers possam continuar a contribuir de maneira significativa e inovadora, mesmo em um ambiente cada vez mais automatizado. Em suma, este artigo oferece uma perspectiva detalhada e informativa sobre o futuro dos designers no contexto das novas tecnologias de inteligência artificial, enfatizando a importância de uma abordagem equilibrada que valorize tanto as habilidades humanas quanto os avanços tecnológicos.

Título: A Fusão da Criatividade e Tecnologia: O Uso da Inteligência Artificial no Design Gráfico

Autores: Felipe Cambraia Sartori, Suzete Venturelli

Resumo:

Entre novas tecnologias, a chegada da nova geração de modelos de Inteligência Artificial (IA) é um dos acontecimentos recentes mais impactantes, onde o uso dessa inovação é capaz de auxiliar o trabalhador em seus afazeres diários. Embora serviços de IA já existam há algum tempo, o desenvolvimento dessa tecnologia registrou um enorme impulso nas últimas décadas, trazendo consigo avançados programas, com uma enorme capacidade de gerar conteúdos em apenas segundos, como textos, imagens e áudios. Utilizada diariamente por milhões de pessoas, a IA permite a automatização de uma infinidade de processos, desde artigos acadêmicos até peças gráficas, possível através da análise de conteúdos disponibilizados em grandes bancos de dados, que servem como base para o conteúdo gerado por programas de IA. Desse modo, inúmeras questões têm sido levantadas, relacionadas não apenas à legislação e ética do uso dessa ferramenta, como também ao futuro do trabalhador de artes visuais, como o Designer Gráfico, onde inúmeras especulações são feitas sobre uma possível substituição do designer, e da potencial desqualificação do profissional. Diante desse cenário, o artigo busca trazer dados e informações para dissertar essas questões, testando em seus procedimentos a eficácia de recursos generativos de Inteligência Artificial na criação de peças gráficas, demonstrando a possível otimização do processo de criação, e o risco da replicação de conteúdos superficiais. Assim como a área do Design Gráfico se adaptou às mudanças trazidas com a introdução da área de trabalho do computador e ambiente digital, especula-se que o designer pode utilizar de ferramentas IA para lidar com procedimentos repetitivos e aproveitar de suas capacidades de rápida geração, mas pode violar questões de ética e produzir conteúdo indistintos e banais durante o processo.

Título: A influência da Inteligência da Artificial na criatividade humana

Autores: Wellington Fernando Bastos, Andréa Catropa da Silva

Resumo:

A Inteligência Artificial Generativa (IAG) tem um enorme potencial para revolucionar a criatividade humana, disponibilizando possibilidades para procedimentos, colaboração e inovação entre outros. É importante que a tecnologia seja utilizada de forma responsável e ética, para que beneficie a todos e contribua para o desenvolvimento da sociedade, na qual foi projetado para aumentar, em vez de substituir, a criatividade humana. Este artigo primeiramente analisa o estado da arte da Inteligência Artificial Generativa na forma em que potencializa os processos criativos nas pessoas que fazem uso de ferramentas inteligentes no cotidiano e em seguida apresenta um breve histórico de IA e IAG, focando em algoritmos de aprendizado de máquina (ML - Machine Learning) e aprendizado profundo (DL - Deep Learning). Posteriormente listamos itens da IAG, relacionados à forma como as tecnologias de IA são usadas no aprendizado criativo humano, tais como: fomentar a criatividade; impulsionar o raciocínio ético; garantir a privacidade dos dados; proporcionar benefício aparente da IAG no aprendizado criativo; ser adaptativa e personalizada aos usuários; analisar grandes quantidades de dados em curto espaço de tempo; gerar novos conteúdos; simular interações semelhantes às humanas; potenciar processos cognitivos (aprendizagem e criatividade), e envolver o risco de complacência. O artigo, nesse sentido, examina criticamente os sucessos e as limitações da IAG como tecnologia que avança rapidamente como uma ferramenta na colaboração do aprendizado humano nas áreas criativas do design e da arte envolvendo a produção de textos, imagens, vídeo e sons. E por fim, diferencia a utilização da IAG como ferramenta criativa e o seu potencial como criador por direito próprio.

Título: A contribuição do metaverso para o ensino superior

Autores: Leandro Cardoso, Milton Sogabe

Resumo:

O metaverso tem o potencial de se tornar um ambiente transformador no ensino superior, devido às suas características que possibilitam a criação de ambientes virtuais imersivos e espaços para colaboração que podem ser interdisciplinares. Este artigo explora como o metaverso pode contribuir para um aprendizado mais interativo, utilizando seus recursos de laboratórios, aulas e conferências virtuais. Por sua vez, laboratórios virtuais permitem que alunos realizem experimentos de forma segura, enquanto estudantes de medicina podem explorar modelos tridimensionais de corpos humanos e praticar cirurgias virtuais, por exemplo. Aulas e conferências virtuais possibilitam que docentes criem ambientes de ensino interativos e que estudantes e acadêmicos de diferentes partes do mundo se reúnam sem a necessidade de deslocamento físico. Ambientes de aprendizagem virtuais facilitam a colaboração interdisciplinar em projetos, utilizando ferramentas como de simulações que são possíveis de serem viabilizadas com o metaverso. Essas práticas oferecem formas de interação e aprendizado que superam as limitações dos ambientes tradicionais e físicos. No entanto, existem desafios significativos, como questões de segurança e privacidade, a necessidade de infraestrutura adequada e a preparação dos docentes para o uso dessas tecnologias. Autores como Ahmed Tlili, Patrícia Lupion Torres e Kinshuk (2021), corroboram nesse entendimento, destacando os custos elevados e a necessidade de infraestrutura como grandes obstáculos. Nesse sentido, o artigo busca mostrar as características do metaverso que podem representar uma oportunidade significativa para a transformação do ensino superior, proporcionando experiências de aprendizado mais dinâmicas e colaborativas, podendo aprimorar as práticas educacionais, oferecendo formas de interação e aprendizado que não são possíveis nos ambientes tradicionais.

Título: Naturezas culturas como poética artística

Autores: Hugo Fortes

Resumo:

Desde o início da década de 1990 meu trabalho tem se dedicado a investigar a natureza através do uso dos mais diferentes suportes, da instalação à videoarte, dos objetos aos livros de artista, da performance à pintura. Nesta trajetória iniciada em um momento em que o interesse pela natureza e pela ecologia ainda não era tão discutido, pude aprofundar minha poética atravessando diversas temáticas e aspectos da natureza, tais como a água, a paisagem, os animais não humanos e as florestas. A discussão da artificialidade da natureza esteve presente em diversos trabalhos, principalmente naqueles que se referem aos elementos naturais na paisagem urbana. A utilização da tecnologia do vídeo também aparece em diversos trabalhos, quer seja pela facilidade com que possibilita a captação de imagens no ambiente natural, quer seja no momento da exposição do trabalho, que ganha por vezes características instalativas com a projeção de vídeo sobre diversos suportes.

Ao longo destes 30 anos de trajetória artística pude refletir sobre minha produção artística e a de outros artistas, baseando-me muitas vezes em estudos de autores como Donna Haraway, Vilém Flusser, Bruno Latour, Emanuelle Coccia, Stefano Mancuso, Viveiros de Castro, Ayrton Krenak, entre outros. Nesta apresentação pretendo salientar alguns dos aspectos que atravessam esta produção artística e teórica, destacando o papel da tecnologia, discutindo tanto as formas como a tecnologia nos aproxima da natureza, bem como a maneira com a qual ela nos mantém distantes do ambiente natural. Para isso, o conceito de naturezicultura, conforme proposto por Haraway, pode ser repensado e ampliado à luz da produção artística.

Título: Design de produção para experiências de imersão em realidade virtual: Brasil 1 x 0 Uruguai no Sul Americano de 1919.

Autores: Nelson Caramico, Suzete Venturelli

Resumo:

Na imersão em realidade virtual com óculos 360 graus, o espectador tem a sensação de estar no centro da cena, presente em um ambiente de experiência sensorial de sons e imagens, que se manifestam em qualquer direção. A problemática da pesquisa perfaz as seguintes questões: Quais metodologias para definir o visual da narrativa, através do design de produção, precisam ser criadas ou adaptadas para as novas formas de experiência em 360 graus? Como despertar no espectador a sensação de estar presente no estádio das Laranjeiras, Rio de Janeiro, em 1919, no momento do gol da vitória da seleção brasileira na final do campeonato Sul-Americano de futebol? Como configurar o design de produção para reconstituir na forma de animação documentária o acontecimento ocorrido no passado? O trabalho visa conceber design de produção e animação para criar uma experiência de realidade virtual, com o uso de óculos HMD. Partimos da hipótese de que o design de produção da mise-en-scène de uma narrativa animada em realidade virtual valoriza a imersão durante a experiência e o staging da animação possibilita uma mensagem mais efetiva. Como metodologia de pesquisa exploratória especificamos a prática de elaboração de design de produção de animação, para a criação em realidade virtual. Por se constituir de um projeto voltado à experiência emocional do espectador, a pesquisa teórica tem como base a linha filosófica relacionada à fenomenologia. O projeto se inicia com pesquisa bibliográfica documental nos campos da história, percepção, narrativa, design de produção e animação, para subsidiar o projeto de criação de experiência em realidade virtual. O design de produção visa estudar as formas de representação bidimensional até a simulação do espaço tridimensional, considerando sua história, estética e linguagem, aplicadas na criação de um projeto. O objetivo é utilizar design de produção para construção de narrativa em animação na realidade virtual no contexto digital. A pesquisa prática teórica propõe o estudo de caso do design de produção para uma experiência visando despertar emoções ao espectador. A aproximação entre a prática e a teoria oportunizada no contexto do doutorado, permitirá na sua atualização bibliográfica e no estudo de caso, contribuir com o conhecimento na área do design de animação. É importante salientar que estudos recentes no contexto do design, levam em consideração pesquisas oriundas da ciência e da tecnologia, como a Neurociência e Teorias do Conhecimento, que entende que a construção da realidade é um processo individual. Nesse caminho, o design de animação em realidade virtual e realidade aumentada, pode trazer contribuições para o entendimento do fenômeno.

Título: CosmicAncestry: uma poética artística transcultural

Autores: Andreia Machado Oliveira, Matheus Moreno dos Santos Camargo, Valquiria de Oliveira Navarro, Cristiano Figueiró, Thais Oliveira Da Rosa, Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt, Renzo Filinich Orozco, Bettina Malcomess, Luyanda Zindela, Tasneem Seedat.

Resumo:

Ao pensarmos sobre o EcoTecnoCeno, trazemos a poética artística transcultural CosmicAncestry, uma videoarte produzida de maneira colaborativa e coletiva. Esta poética parte de uma vontade de produzirmos em conjunto a partir de vivências culturais e tecnológicas compartilhadas entre artistas pesquisadores brasileiros (LabInter/UFSM) e sul-africanos (WITS University e DUT University). Na perspectiva de buscar outras tecnológicas ecológicas por meio de outras práticas artísticas, CosmicAncestry parte dos questionamentos de quais cosmologias e tecnologias encontramos quando olhamos para o céu? Quais ancestralidades estão presentes no céu que norteiam nossos mapas terrestres? Este projeto, é caracterizado por uma troca dinâmica de saberes e linguagens sobre a temática do cosmo e da ancestralidade. Esta videoarte tem sido apresentada em diferentes formatos, desde projeções fulldome até em superfícies planas, constituindo-se como um sistema colaborativo aberto, de processamento de informações, imagens e áudios, que se desdobra em arranjos variados e composições mutantes, entrelaçando linguagens e culturas. Tais possibilidades de formatos de exibição vislumbram acessibilizar a exibição do vídeo, criando assim mais possibilidades de conexões em eventos de arte nacionais e internacionais. Em suma, CosmicAncestry almeja por ações colaborativas que atuem como um meio de expressão e compreensão transcultural, ao destacar a diversidade nos modos de existir. A colaboração entre artistas, provocada nos encontros, busca pontuar o presente e pensar questões futuras, vínculos históricos e culturais, sabedorias ancestrais, problemas sociais globais e possíveis aproximações cosmológicas. Assim, a colaboração artística intercontinental envolve arte e transculturalidade e busca encontrar similitudes e singularidades, baseando-se na experiência e na observação de cada integrante do grupo, considerando a importância de vozes diversas na formação do discurso artístico contemporâneo. Entendemos que através das práticas de colaboração em propostas artísticas, podemos vislumbrar novos modos de convivência e compreensão do mundo ao nosso redor.

Título: AIDOJ: inteligências artificiais podem assimilar uma estética “disruptiva”?

Autores: Fabio Oliveira Nunes

Resumo:

O ChatGPT, um dos mais populares sistemas de inteligência artificial (IA), considera o percurso artístico da dupla JODI como “disruptivo”. As obras em web arte do duo composto por Joan Heemskerk e Dirk Paesmans são paradigmáticas no campo da produção artística para a Internet, proporcionando experiências copiosamente caóticas e provocativas. O termo “disruptivo” é um jargão contemporâneo que define algo entre a indisciplina e a inovação, submetido a um uso massivo que o transforma em um lugar comum para definir aquilo que ultrapassa o que é convencional. Por sua vez, sistemas como o ChatGPT se baseiam em princípios estatísticos e partem de dados pré-existentes; tenderiam a serem esteticamente conservadores, conforme Juan Martín Prada no ensaio “La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial” (2024), e promoverem versões “medianas” de linguagem, conforme Leif Weatherby em “O ChatGPT é uma máquina ideológica” (2023), reforçando o que é convencional e hegemônico. Sob esta perspectiva cria-se AIDOJ (2023), um experimento de web arte de Fabio FON, que consiste em solicitar que o ChatGPT sugira criações artísticas para a Internet inspiradas no legado da dupla JODI. Em seguida, pede-se ao robô o código-fonte destas criações que, na prática, se revelam muito menos “disruptivas” em comparação às proposições de JODI. Em uma investigação na qual busca-se compreender as idiossincrasias das criações realizadas com inteligência artificial – especialmente daquelas realizadas a partir de ferramentas que permitem “assumir” um estilo de um determinado autor – AIDOJ acaba por abordar criticamente certa pusilanimidade estética dos sistemas de IA.

Título: FIVA e FIVRS - os festivais nas universidades como janelas para audiovisuais insurgentes

Autores: Rosângela Fachel

Resumo:

A partir de nossas experiências como criadora e codiretora de dois festivais realizados no contexto do PPGArtes da Universidade Federal de Pelotas: o Festival Internacional de Videoarte SPMVA - FIVA SPMVA, já com cinco edições, e o Festival Internacional de Videodança do RS - FIVRS, já com quatro edições, percebo que tanto a linguagem da videoarte quanto a da videodança podem ser entendidas como audiovisuais insurgentes, uma vez que estabelecem e propõem contrapontos em relação às estéticas e aos discursos das produções audiovisuais hegemônicas, tanto no âmbito da especificidade da linguagem audiovisual quanto no âmbito dos enquadramentos e representações de gênero, sexualidade, raça e etnia acionados por essas produções. Nesse sentido, levando em conta também as parcerias com os outros festivais universitários, quero discutir sobre a importância e o poder desses festivais como espaços de divulgação, de apreciação, de discussão e de fomento de audiovisuais insurgentes, enquanto produções cujas linguagens, formas, conteúdos e perspectivas socioculturais e identitárias desafiam e questionam os discursos artísticos e socioculturais hegemônicos.

E para discutir sobre as implicações artísticas, educacionais e socioculturais e políticas da presença dessas audiovisuais insurgentes no contexto da Universidade, enquanto espaço de formação - por meio da pesquisa, do ensino, da extensão e da internacionalização - tanto no âmbito da formação de profissionais do campo das artes, quanto da pesquisa e discussão sobre essas produções e da promoção de circulação dessas produções por meio das exposições e mostras, tendo em conta ainda sua abrangência internacional - recorreremos à apresentação de alguns exemplos de trabalhos provocativos - tanto na forma quanto no conteúdo, elencados do acervo de trabalhos selecionados nos dois festivais citados.

Título: O programa como coautor e autônomo na criação generativa: experimentos e possibilidades

Autores: Beatriz Costa Do Nascimento, Suzete Venturelli

Resumo:

A criação generativa computacional faz uso de ferramentas tecnológicas em sua concepção, processo e/ou resultado. O avanço na complexidade dessas ferramentas abre espaço para uma criação mais colaborativa, onde a máquina deixa de ser usada apenas como auxiliar e passa a participar de forma ativa, ajudando na tomada de decisões e influenciando fortemente no resultado. Este fenômeno destaca uma mudança significativa na dinâmica tradicional de criação e promove discussões sobre a autonomia da máquina e seu possível papel como coautora em uma obra de arte-design. Além disso, esta abordagem levanta questões éticas e legais sobre propriedade intelectual e autoria, ampliando o escopo de debates dentro do campo da arte e do design contemporâneos. Este tópico de pesquisa está atualmente sendo desenvolvido pelas autoras no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi na área de Design, Arte e Tecnologia e conta com estudos bibliográficos assim como experimentos criativos com programação. Portanto, pretendemos discutir, de forma ainda superficial, de que forma o programa pode ser considerado coautor em uma obra de arte-design, e como é possível gerar um nível de autonomia deste sistema. Sobre a autonomia, iremos considerar Couchot (2007) que coloca o termo autônomo como “aquele que é capaz de criar suas próprias regras”, assim como a “baixa autonomia”, uma subdivisão do termo geral que se refere a sistemas que executam funções que não foram explicitamente programadas (2007). Para a relação de coautoria, iremos utilizar a ideia de colaboração colocada por Julio Plaza (2003) assim como exemplos nas áreas de arte e design que exploram esta relação. Por fim, serão expostos experimentos em arte-design realizados para explorar a temática em geral, possibilidades para criações futuras e limitações encontradas durante o processo. Através de uma análise crítica e reflexiva, esperamos contribuir para o avanço do conhecimento nesse campo emergente e dinâmico, promovendo um diálogo interdisciplinar entre arte, design e tecnologia.

Título: Reciclagem, impressão 3D e código aberto: problemas e soluções

Autores: Daniel Seda Pereira de Moraes, Francisco Simões

Resumo:

Este artigo descreve a criação de uma série de máquinas de reciclagem de plástico para uso em impressão 3D. Este processo ocorreu do segundo semestre de 2023 até a metade de 2024 em ateliês abertos ao público onde as máquinas foram desenvolvidas e testadas visando a reciclagem de garrafas PET e também o reprocessamento de restos de impressões com PLA para recriação de filamentos de impressão. Em um primeiro momento é apresentado e discutido o processo de criação e adaptação de uma linha de máquinas para fatiamento e reciclagem de garrafas de uso comum como PET, PEAD, etc. A partir da adaptação de um projeto de código aberto três máquinas produtoras de filamento de 1.75 mm foram desenvolvidas. As três máquinas são variações de um mesmo modelo e possuem algumas diferenças entre si. Todas foram totalmente produzidas, testadas, publicadas e encontram-se em funcionamento. Num segundo momento outras duas máquinas foram produzidas, ambas também adaptações de projetos de código aberto disponibilizados: uma trituradora de plástico e uma filamentadora para produção de filamentos de 2.85 mm.

O artigo descreve este processo de criação conjunta e colaborativa envolvendo os pesquisadores e o público frequentador dos ateliês. Neste texto também serão apresentados e discutidos os conceitos e processos de produção relacionados ao universo de fabricação digital em regime de código aberto. Além disso aqui discutimos também questões relacionadas como a desproporcionalidade da produção industrial em relação ao plástico efetivamente reciclado. Os projetos foram desenvolvidos dentro do Espaço de Tecnologias e Artes do SESC Avenida Paulista e tiveram apoio institucional e material da instituição. Ao final deste ciclo quatro das máquinas desenvolvidas permaneceram no SESC para uso em fins educativos e culturais da instituição.

Título: Encruzilhadas: arte, inteligência artificial e redes sociais

Autores: Larissa Cristina Sampaio Macêdo

Resumo:

Esta apresentação tem como objetivo produzir uma reflexão crítica sobre as práticas artísticas e curatoriais negras brasileiras compartilhadas nas redes sociais no início da década de 2020. Para tanto, articula uma discussão teórica e desenvolve o conceito de “rede social como boca do mundo” e das poéticas das encruzilhadas, conjunto de três procedimentos artísticos comunicacionais experimentais presentes em postagens e trabalhos criados e compartilhados nas redes sociais e inspirado nas noções de Exu: Yangí, Òkòtó e Enugbarijó. A fundamentação teórica e a metodologia de análise se articulam a partir do operador conceitual das encruzilhadas, de Leda Maria Martins, e da abordagem das extremidades, de Christine Mello, que permitem outras formas de pensar e de compreender as complexidades e o que está em jogo na produção desses artistas nas redes sociais, mais especificamente no Instagram, enquanto sistemas de inteligência artificial (IA) que determinam como e para quem se está visível nesses aplicativos. Em relação às questões que permeiam as lógicas algorítmicas, nos apoiamos nos estudos de Joy Buolamwini, Ruha Benjamin e Tarcízio Silva. Buscando com isso, outras formas de pensar as práticas artísticas e curatoriais a partir das encruzilhadas das redes sociais que possibilitam a desconstrução das lógicas hegemônicas e permitem compreender esses apps como sistemas de IA e espaços comunicacionais ambivalentes tanto para produções do campo da arte como para a circulação de trabalhos artísticos que tensionam os regimes de visibilidade e invisibilidade dos sistemas algorítmicos. Encruzilhadas éticas, estéticas e políticas, que ampliam e ressignificam as práticas artísticas, curatoriais, as redes sociais e a inteligência artificial na contemporaneidade.

Título: Cidades inteligentes e antropoceno: sustentabilidade e complexidade na Belo Horizonte/MG inteligente

Autores: Pablo Gobira, Vinicius Viana Rafael

Resumo:

Este trabalho surge a partir das pesquisas desenvolvidas dentro do Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://linktr.ee/labfront> - UEMG/CNPq) nas fronteiras entre arte, ciência e tecnologia e tem como objetivo apresentar a relação entre cidades inteligentes e antropoceno enfocando soluções inteligentes para a sustentabilidade em Belo Horizonte/MG. Englobando, dessa maneira, soluções de infraestrutura, saúde, segurança, educação, mobilidade e aplicações das tecnologias digitais. O surgimento do conceito e a discussão sobre as cidades inteligentes e sustentáveis está diretamente ligado ao debate acerca do antropoceno e seus desdobramentos conceituais frutos das atuais incertezas e complexidades interdisciplinares, a partir do momento que visualiza-se diversas áreas do conhecimento atuando nas fronteiras das duas discussões. Com o intuito de trazer um estudo de caso das aplicações inteligentes dentro das cidades, serão apresentadas aplicações encontradas no projeto urbanístico de cidade inteligente de Belo Horizonte/MG. Neste artigo abordamos as soluções propostas nos projetos de cidades inteligentes e sua relação com a ideia de antropoceno tais como, o surgimento dos dois campos de pesquisas estarem temporalmente ligados, o desenvolvimento das tecnologias digitais a fim de mitigar problemas relacionados ao contexto urbano das cidades, as preocupações acerca da sustentabilidade e ecologia inerente aos dois conceitos. E se, de alguma maneira, as soluções propostas pelas cidades inteligentes surgem como respostas aos tensionamentos propostos pelo antropoceno, que tem como objetivo alertar que as ações antrópicas no planeta podem vir a ser irreversíveis. Tudo isso tendo em vista que a atual superlotação das cidades contemporâneas incidem diretamente no modelo de uso dos recursos naturais terrestres.

Título: Bora militar junto? A cena digital como campo de guerrilha

Autores: Luciana Mizutani

Resumo:

Se unindo ao coro da militância que usa de variadas estratégias para defender a democracia e os direitos humanos, a presente pesquisa explora artística e politicamente as fraturas estruturais da política neofascista ou populista de extrema direita que teve sua ascensão no Brasil no final da década de 2010. A compreensão do quadro político em conjunto com o estudo de ações e artes de resistência, produzidas em regimes autoritários ou em tempos de fragilização democrática, são ponto de partida para elaborar estratégias artístico políticas na atual conjuntura. Essas obras oferecem pistas para uma produção artística que cumpre as funções de denúncia, manutenção da memória, restauração simbólica e a criação de uma subjetivação de insurgência. A investigação da Arte de Guerrilha (vanguarda artística de resistência política durante o regime militar brasileiro de 1964 a 1985) traz para a pesquisa o princípio estratégico do “crackeamento de sistemas”, explorado artisticamente em duas principais ações: a pregação da religião pastafari e a militância na cena digital. A pesquisa registra o momento histórico e cria dispositivos para a arte de resistência hoje e, nesse trajeto, percebe a potência poética da cena virtual nessa intersecção dos campos político e artístico. Ao trilhar caminhos para a arte política em meio à revolução tecnológica e precarização do trabalho nas artes, a pesquisa procura tensionar as relações por dentro das estruturas sociais impostas pelo capitalismo tardio à brasileira e repensa a função que artistas políticos e a arte de resistência podem reivindicar para si em tempos de graves investidas contra princípios democráticos.

Título: Práticas Deceptivas: o uso do outro como recurso reprodutivo

Autores: Giselle Penn, Marília Lyra Bergamo

Resumo:

No Brasil a prática da gestação como escolha do corpo que a produz é ilegal. Considerado como um recurso, o corpo feminino não tem fala na escolha da gestação. A prática de interromper a gestação, seja por falta de condições financeiras, emocionais ou mesmo por falta de desejo é considerado crime. Na justiça do Brasil, é condenado pelo crime o profissional de saúde, o fornecedor de remédios que permitem a interrupção e a Mulher que optou pela escolha. É interessante notar que o homem, o pai, não é parte desse processo jurídico, a não ser como “cúmplice” em casos específicos. Quando colocamos esses dados nesses termos, percebemos como o corpo feminino não tem fala. O movimento de restrição de abortos vem crescendo no mundo, e o caso de maior evidência hoje é os Estados Unidos, um país onde os dados de pesquisa vem apresentando aumento de restrições em vários estados. Em contraponto, a produção de imagens por MYA Network de nove semanas de gestação mostra visualmente o que é o feto, e como ele se caracteriza. Essas imagens levantam a seguinte pergunta: seria essa estrutura de células em formação o ser biológico como mais direito do que a Mulher que o carrega? O trabalho que apresento nessa proposta é uma revisão de literatura desses dados de pesquisa sobre o processo de reprodução na perspectiva, legal, biológica e humanística e como eles se caracterizaram na produção da obra Práticas Deceptivas, uma estrutura robótica que questiona o aprisionamento de um corpo externo no processo de reprodução. A obra usa robótica e arte têxtil para expor uma posição política a prática de usar o corpo de outro, por um método Deceptivo para atingir o objetivo da reprodução.

Título: A paisagem no corpo, o corpo na paisagem [arte e ciência do cenário natural]

Autores: Hosana Celeste Oliveira

Resumo:

Apresenta-se um relato de uma pesquisa em desenvolvimento que examina algumas das maneiras pelas quais a arte, via prática artística – em convergência com a fenomenologia e as teorias enativistas-afetivas – explora a “representação da experiência de paisagem natural”, com o objetivo de verificar como essa experiência é vivida pelo corpo e pode impactar na conscientização sobre a importância da conservação do meio ambiente e da biodiversidade. A prática artística prevê pesquisa de campo (viagens) para formação de um banco de vídeos e fotografias que serão utilizados em diversos formatos, tais como imagens seriadas, livro de artista, instalação e instalação interativa. Considerados como norteadores iniciais, são investigados como os conceitos de corporificação (centrado na emoção-afeto) e de espaço-tempo – podem contribuir para entender e construir a experiência de paisagem. As metodologias de corporificação e de inscrição de corpos voltadas à investigação qualitativa guiam os processos da pesquisa e englobam análise crítica e expandida do tema “experiência de paisagem natural corporificada”. Ainda, busca-se enfatizar as maneiras pelas quais a arte e as ciências cognitivas têm abordado o tema. Uma seleção de produções artísticas é estudada para entender o papel desempenhado pela tecnologia na mediação da experiência de paisagem natural. Para as finalidades apresentadas, sob a perspectiva da arte, busco aportes em Caroline Jones, Mika Elo e Miika Luoto, Nathaniel Stern, Simon Penny, Robert Bosnak, Anna Pigot e colegas; e sob a perspectiva das ciências cognitivas, recorro a Jaak Panksepp, António Damásio, Francisco Varela e colegas, e Emma Otta e Vera Bussab. A ideia de EcoTecnoCeno encontra-se presente no estudo ao implicar a arte como um instrumento mediador de temas urgentes, que são aqueles associados à nossa relação com a natureza e ao meio ambiente. Especialista na produção e manipulação de estímulos emocionalmente competentes, a arte atua como desencadeadora de sentimentos de conexão com a natureza, ao promover a experiência de paisagem natural corporificada com base em estratégias de conscientização para influenciar a cultura de visão da realidade e motivar novos hábitos.

Título: Galeria Heterotopias: atravessamentos entre o Lugar-Mesmo e o Lugar-Outro

Autores: Isabelle Barreto Martins, Monica Rodrigues Klemz

Resumo:

Atravessamentos entre o Lugar-Mesmo e o Lugar-Outro, este é o mote da Galeria Heterotopias. Trata-se de uma galeria virtual em 360 graus que exhibe uma seleção de trabalhos artísticos de convidados, além de obras selecionadas de universitários realizadas no período pandêmico dos anos de 2020 e 2021. O espaço expositivo expõe grafites, desenhos, pinturas, quadrinhos, storyboards, fotografia, audiovisual, modelagem 3D artística, música, poesia, propiciando uma ocasião extraordinária com a finalidade de troca de experiências, informações e divulgação de atualizações de projetos artísticos-culturais de cunho político-social heterotópico no resgate de uma memória cartográfica de mundos possíveis, latentes, viventes. O conceito da Galeria Heterotopias, tratando de tais atravessamentos, persegue modos de olhar, escutar, fazer, viver, performar e refletir sobre mundos possíveis, em que tudo é dentro/fora, com movimentos ora sincopados, ora assíncronos. A curadoria das obras, a cargo de Monica Klemz e Isabelle Barreto, almeja, numa soma de esforços, em um caldeirão de conteúdo prático, teórico e conceitual de discursos e narrativas sensoriais, trazer os seguintes questionamentos: O que imaginar? O que construir? Como se mobilizar? Quantos desvios no suspiro, lágrima e gozo? Dos jardins às construções, destruições, mutações, que cartografias vivenciar? Sobre qual ponto de vista? Fazem parte ainda da galeria as Espirais de Conversa, consistindo em sete entrevistas realizadas e filmadas pelas curadoras com os artistas selecionados, de uma hora cada, sobre o seu processo criativo e a relação com o tema proposto. Espera-se que os usufruidores da experiência ao circularem pelos espaços propositivos, Espirais de Conversa e pelas obras artísticas, encontrem nos labirintos da percepção, nos labirintos da memória e do pensamento, alternativas de passeio, de sobrevoo e o desejo de interação com esse metaverso em construção.

Título: Reflexões sobre as formas de habitar e a emergência climática

Autores: Valquiria de Oliveira Navarro, Fernando Franco Codevilla

Resumo:

Este artigo apresenta os primeiros desenvolvimentos de uma pesquisa em arte e tecnologia, com foco em poéticas visuais, a qual se propõe, a partir da observação de acontecimentos cotidianos, compreender as distintas formas de habitar, desde as interpretações mais comuns da palavra até os argumentos mais subjetivos do termo. A análise do habitar tem como propósito pôr em foco, questões ligadas a emergência climática que vem afetando o mundo, situações atípicas que já enfrentamos e outras tantas que teremos de enfrentar como consequência do descaso com o meio ambiente. Para este estudo, as poéticas visuais a partir de seus elementos de criação tem a intenção de colaborar como promotores de reflexões concretas. O objetivo principal desta pesquisa é promover análises críticas sobre a necessidade urgente de uma harmonia entre urbe e natureza, considerando para isso abordar poeticamente as diversas formas de habitação e mobilidade cotidiana. O processo criativo, visa aplicar a imagem em movimento, em sua maioria vídeos, como práticas artísticas contemporâneas, enfatizando para isto formas de coexistência, conflitos, similitudes, e o impacto das ações humanas no meio ambiente. A importância da pesquisa reside na sua relevância social, ao abordar questões urgentes de coexistência. Por meio das poéticas visuais e do uso de tecnologias, este artigo busca não apenas relatar, mas provocar reflexão sobre as interações humanas com o meio ambiente. Ao fundamentar a discussão sobre o espaço habitado com base em estudos em teóricos que irão se desdobrar conforme a necessidade de fundamentação teórica, complementada por práticas artísticas que visam engajar e conscientizar sobre os desafios ambientais enfrentados na era do Antropoceno. E sobre a necessidade de perceber o planeta como algo vivo, assim esse artigo contribui não apenas para o debate acadêmico, mas também para a sensibilização da necessidade de ações com relação à crise climática global.

Título: Desierto/inundación: um grito amargo de gaia

Autores: Lilian do Amaral Nunes

Resumo:

Os espaços elaborados na proposta artística DESERTO/INUNDACIÓN compartilham lugares físicos (reais) e virtuais. A partir desse espaço virtual de produção, a obra passa a ocupar um lugar de apresentação e fruição na Internet. O espaço do Metaverso está hospedado na plataforma gratuita spatial.io, um espaço virtual de interação global fundado em 2016. Inserir DESERTO/INUNDACIÓN, concebido como um trabalho ativista, em uma plataforma livre de interação global significa permitir que a vida neste espaço comum offline se estenda online, carregando uma mensagem poética e crítica onde, em geral, há simples entretenimento. Através da plataforma Unity construiu-se um espaço personalizado e intersubjetivo, no qual “o avatar” funciona como presença digital do corpo e da arquitetura, como espaço de convergência entre lugares físicos e lugares digitais” (Ríos-Llamas, 2022). O espaço hospedado no openlab.space é feito a partir de imagens desenvolvidas por IA, o que gera um ambiente interativo pré-estabelecido ativado por hot spots que emergem de palavras-chave, que por sua vez, ativam sons e narrativas poéticas desenvolvidas e vocalizadas pelos 21 artistas participantes. Este espaço desenhado em formato web-art foi programado para que o interator possa viver uma experiência imersiva ativando os sentidos a partir de imagens e sons que se misturam em uma única composição na qual é possível interferir na sequência sonora gerando novas sonoridades e combinações visuais. O uso crítico de dispositivos da arte computacional, do metaverso à Inteligência Artificial generativa, assim como do vídeo, animação, estão no centro de processos inspirados pelas ideias de Yuk Hui acerca da tecnodiversidade.

Título: Vídeos curtos e a inteligência artificial como ferramentas de apoio na produção de conteúdos educacionais

Autores: Fernando da Silva Barbosa, Suzete Venturelli

Resumo:

O Encontro Internacional de Arte e Tecnologia #23ART trata, entre outros assuntos, do meio ambiente e possíveis relações com as novas tecnologias e inteligência artificial. A proposta é a realização de uma oficina que ocorrerá em uma escola de ensino fundamental e médio de São Paulo (Colégio Etapa/Paulo Avelar), na qual os alunos (faixa etária entre 6 e 10 anos) possam escrever pequenos textos e fazer desenhos à mão sobre suas perspectivas futuras em relação ao meio ambiente. Posteriormente, os textos e desenhos serão trabalhados por uma ferramenta de IA construindo novas imagens, análise de dados e propondo reflexões e trazendo possíveis direcionamentos sobre a temática abordada e estratégias para conduzir essas discussões em sala de aula.

A referida oficina será realizada em dois dias, o primeiro com os docentes, que irão conhecer alguns softwares de IA, suas funcionalidades, aplicações e, posteriormente, poderão utilizar estes conhecimentos em sala de aula. O segundo dia será realizada com os alunos, com a produção de desenhos e textos. A oficina será registrada no formato de vídeos curtos (websérie) trabalhando a linguagem, elementos gráficos, os resultados da produção realizada pelos discentes e a IA, levando em consideração a convergência dos conhecimentos de design, audiovisual e tecnologias aplicadas ao ambiente educacional.

Etapas da produção:

- A referida oficina será realizada com aproximadamente 15 – 20 alunos (faixa etária entre 6 e 10 anos);
- Gravação da oficina com smartphone 4K ou full HD e equipamentos técnicos adequados para a produção de uma websérie documental com 5 episódios, de um minuto e meio cada, sendo eles:
 - 1) Apresentação da proposta da oficina de vídeos curtos e da utilização da IA em sala de aula;
 - 2) Gravação da oficina, com a produção dos textos e desenhos dos alunos;
 - 3) Uso da plataforma de IA ChatGPT e Dall-E 2/3 para a produção das imagens e análise dos textos produzidos pelos alunos;
 - 4) Entrevista professores e com os alunos sobre o uso de novas tecnologias e IA na educação;
 - 5) Resultados obtidos na oficina e perspectivas futuras dos alunos em relação ao meio ambiente;

Título: A natureza morta na arte digital: Scavo, de Peter Aerschmann

Autores: Monica Rodrigues Klemz

Resumo:

Peter Aerschmann é um artista visual digital. Utiliza materiais de arquivo pessoais para realizar colagens que vão conformar espaços animados. Na obra Scavo, de 2016, com duração de dez minutos e em looping, o artista dispõe objetos tridimensionalmente para criar uma natureza morta. Nota-se uma crítica ao antropoceno, quando um crânio humano se comporta como o astro-rei, em volta do qual orbitam, em um movimento horário, objetos da natureza e produzidos pelo homem. O artista opera uma intervenção quando enterra por 30 dias o crânio artificial e o retira após esse período, com as marcas de sua sobrevivência após a escavação. Vegetais, frutas, pedaços de madeira, pedras, insetos, papel alumínio, um dado vermelho, uma pilha, uma bituca de cigarro, uma chave de corda são alguns dos objetos que estão sob o domínio gravitacional do crânio humano sintético ainda com resquícios de terra e musgo. Através do estudo de caso, pretende-se mostrar a crítica ao antropoceno e ao homem-ciborgue na construção e modificação da paisagem. Os objetos evidenciam comportamentos apreendidos pela sociedade de forma anacrônica, do uso e descarte de ferramentas como a chave de corda e a pilha que propiciam o movimento, à ludicidade dos dados, assim como, as bitucas, que quando descartadas de forma inadequada, liberam toxinas que causam problemas ambientais. Os elementos da natureza apresentam duração e deterioração diferentes. Dentro do objetivo deste trabalho, pretende-se mostrar como o tema Natureza morta se atualiza, com a apresentação de elementos do cotidiano, sua utilidade e obsolescência, além da efemeridade de corpos e objetos. A obra problematiza o contemporâneo, a temporalidade, a vida em suspensão, a sobrevivência e a relação entre coisas e seres, numa montagem e colagem de formas heterogêneas em sua funcionalidade e existência.

Título: Museu do futuro: utilizando IA na construção de experiências de visitas não-guiadas em museus

Autores: João Victor Maciel

Resumo:

O presente artigo tem como objetivo investigar como tecnologias de Inteligência Artificial (AI), em especial a plataforma Gemini disponibilizada pelo Google ao público desde dezembro de 2023, se comportam no contexto expositivo da exposição "Lugar Comum", realizada entre março de 2022 e julho de 2024, que expõe o acervo do MAC USP – Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, e de que forma elas podem contribuir para a construção de experiências de visitas não-guiadas auxiliadas por plataformas digitais que proveem aos visitantes informações sobre obras e artistas, de maneira interativa e intuitiva, sanando dúvidas e perguntas de maneira contextualizada e assertiva, reproduzindo de maneira digital o suporte realizado por guias e curadores dos museus em visitas guiadas. Para alcançar o objetivo aqui descrito, utilizou-se das metodologias de observação sistemática para análise de comportamento dos visitantes, análise de procedimentos já adotados por outros museus brasileiros e estrangeiros como aplicativos e outros métodos de visita guiada, além de técnicas de pesquisa no âmbito da interação Humano-Computador no que diz respeito a usabilidade e experiência do usuário, como análise das interfaces interativas, avaliação da assertividade nas respostas obtidas com a inteligência e na conclusão das tarefas estabelecidas durante testes controlados. Como resultado, foi possível consolidar diretrizes que surgem como um guia para museus e galerias implementarem a tecnologia, hoje ou no futuro, de modo a oferecerem aos seus visitantes uma nova modalidade de visita guiada digital com uma plataforma assistiva que contribuirá para a vivência museística independente da exposição em andamento.

Título: Akoma e Sankofa Conectando Tempos e Espaços Ancestrais e Contemporâneos por meio de Escrevivências que Integram Práticas Computacionais, Tecnologias 3D e Realidade Virtual

Autores: Jorge Ferreira Franco

Resumo:

Nesta comunicação, os significados de Akoma e Sankofa, que são símbolos Adinkra, estão interligados com o termo, EcoTecnoCeno. Uma interpretação do termo, EcoTecnoCeno3, engloba a ideia de um tempo em que a humanidade procura soluções tecnológicas ecológicas para reduzir desafios ambientais e sociais por meio da poética artística, incluída em seu significado. Os significados dos símbolos Adinkra, Akoma e Sankofa, na poética e na prática, conectam tempos e espaços ancestrais e contemporâneos via criar composições de base transdisciplinar, apoiadas em integrar saberes artísticos, científicos e tecnológicos, pelo viés de percursos de construir ambientes digitais tridimensionais (AD3D) de realidade virtual (RV) geométricos e simbólicos. A materialização geométrica tem embasamento em escrevivências, de base ancestral e digital, realizada por meio de utilizar linguagem de programação hipertextual, no padrão da Web3D. Combinar a linguagem de programação e formato 'Extensible 3D' (X3D) com utilizar o editor de 'Hypertext Markup Language' (HTML) da plataforma 'Blogger', e com programar computador pelo viés de 'scripts' e biblioteca de computação gráfica 3D referentes à plataforma X3dom, tecnicamente propicia criar AD3D de RV. Programar computador, com apoio em usar tecnologias no padrão da WEb3D, tende a viabilizar processos educativos/artísticos, de qualidade e inclusivos, que instiguem tecnodiversidade, por meio de percursos de (re)apropriação técnica que, simultaneamente, inspirem letramentos digital, visual e espacial de forma integrada. Com base empírica, consideramos que ações como estas tendem a contribuir para também aprimorar habilidades técnicas e cognitivas de indivíduos em desvantagem social, econômica, cultural e educacional, para que lidem com tecnologias de produção e de visualização de informação, avançadas. Refletindo que a humanidade investiga maneiras tecnológicas ecológicas para diminuir desafios sociais, como os de promover letramentos convencional e digital, incluindo educação antirracista. Apoiar ações de arte/educação, nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, como o ODS 4, Educação de qualidade, e na LEI 11.645/2008 que embasa estudar "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena", é plausível. Neste contexto, que engloba tecnologia, sociedade, conhecimentos e arte/educação, a manipulação direta de código fonte de programação, X3D, tende a servir de base para identificar conceitos e práticas de base ancestral africana, relativos à matemática, à geometria, à história e à arte sacra, aplicados no design e construção das pirâmides, no Egito, África. Estes saberes científicos integram os algoritmos e bibliotecas gráficas da X3D. Exemplos de AD3D, produzidos com geometrias e cores propiciadas por gráficos X3D, possibilitam materializar simbolismos, relativos ao sincretismo de culturas afro-brasileira, ameríndia e europeia, de forma similar aos processos continuados de pesquisa e educação, vivenciados, anteriormente, por artistas como Rubem Valentim e Abdias Nascimento. Esta é uma maneira viável de Akoma/resistência e Sankofa/ sabedoria de aprender com o passado para construir o futuro, se conectarem com EcoTecnoCeno e tecnodiversidade para fomentar aprimoramento social e cultural sustentável. Compreendemos que esta reflexão se materializa, via interpretar algoritmos X3D, nos conduz a uma forma efetiva de identificar, refletir e dar visibilidade para contribuições, de povos historicamente subalternizados, no que se refere à aplicação de ciência, tecnologia e arte de base ancestral, na atual composição da tecnologia de Inteligência Artificial.

Título: Espectrais: Capturas e transmutações do corpo

Autores: Sofia Reis Pereira

Resumo:

Espectrais: Capturas e transmutações do corpo é uma pesquisa que trata da representação de um corpo fantasmagórico, um ser luminoso que vaga por ambientes noturnos, são as amplitudes e intensidades desse corpo estranho que se metamorfoseia constantemente, fazendo surgir novas camadas e novos seres a partir de um, é um corpo indeterminado, além da binaridade. É desenvolvido no Laboratório de Arte e Novos Organismos localizado na Escola de Belas Artes da UFRJ e a maior parte do estudo prático foi realizado no bairro Olaria, localizado na zona rural de Minas Gerais - Estiva, abrangendo diversos espaços e materiais, como barracões, plantações, estufas, florestas, jardins e estradas. Também foram realizadas experimentações em outros locais, como a praia do Arpoador, no Rio de Janeiro, e o Museu Nacional da República, em Brasília. Parte de uma investigação de transmutação da imagem produzida pela máquina fotográfica, tornando o que é invisível, visível aos nossos olhos. Utiliza-se como método de produção a fotografia em longa exposição, que consiste na câmera capturar tudo que passa pela lente durante o tempo exposto. Além da investigação técnica, busca-se re-entender o modo em que olha-se para essas imagens, desvendando e subvertendo a lógica de representação característica da produção de registros por meio da máquina fotográfica. A partir da produção da imagem experimental pensa-se em como o corpo se relaciona com o espaço ao seu redor, e no que ele se transforma a partir dessa relação, possibilitando o surgimento de outros corpos nas imagens fotográficas, seres que se assemelham a figuras não humanas, fantasmagóricas.

Título: Proximidades algorítmicas: Uma poética tridimensional do corpo-imagem gerado em aplicativos de relacionamento

Autores: Raul Dotto Rosa

Resumo:

Este trabalho faz parte da pesquisa de pós-doutorado em poéticas visuais, na qual elaboro uma série de tridimensionais a partir de experiências subjetivas em aplicativos de relacionamento por meio de processos híbridos. No estudo, os aplicativos atuam na construção visual e reflexiva implicadas no fazer, considerando aquilo que os aplicativos prometem realizar: criar proximidades entre indivíduos em um espaço online. No entanto, tais aplicativos impõem ao usuário a construção de um perfil, visando um aumento de interações que exige a produção de imagens e textos orientados a um corpo-imagem que atende aos interesses da rede. As percepções visuais do usuário sobre si mesmo, as noções comportamentais relacionadas à sociabilidade, como a criação de descrições pessoais e a troca de mensagens com outros usuários, bem como a elaboração de um corpo algorítmico moldado para ser atraente, atuam como elementos formadores de uma poética que pretende ser crítica sobre as tensões envolvidas na geração e na propagação dos corpos digitais nesses aplicativos. Corpos-imagens que compreendem corpos digitais, avatares ou skins, produzindo subjetividades e influenciando a vida dos usuários também longe das telas. Aplicativos que podem limitar ou direcionar os estados psíquicos e cognitivos de seus usuários, conduzindo a produção de subjetividades ao propósito de uma programação. Pensar criticamente as tensões que condicionam este complexo de imagens e textos e como ela influencia o entendimento do indivíduo sobre si mesmo têm extrema importância. Para tanto, a problematização requer uma aproximação ao conceito de “corpo cósmico”, discutido por Legacy Russell, em que as normas sociais, culturais e econômicas são desafiadas em razão das experimentações que a internet proporciona, gerando imagens múltiplas do próprio corpo, construídas, reconstruídas e por vezes abandonadas em um processo subjetivo e contínuo.

Título: As tecnologias de mediação em ambientes corpóreos de criação

Autores: Marcela Macedo Cavallini

Resumo:

O refazimento da malha social que pretendo dar a ver através de experiências artísticas como a videoarte Joia, emergiu de um gesto vinculador que associa arte, criação, corpo e tecnologia. A percepção dos vínculos se relaciona com uma ação sensorial e crítica de que a ligadura com o mundo depende de como corporificar-se em rede para compor com a sua amplitude, que não se dá em um só ponto, mas que se espalha num exercício de horizontalidade enredada entre seus agentes, pois "nos ambientes de vínculos já não somos indivíduos, somos um nó apoiado por outros nós e entrecruzamentos, em uma operação denominada nodação." (Eickhoff apud Baitello, 2008). Pensa-se vínculo a partir da sua íntima relação entre mediação, comunicação e corpo, deslocando o pensamento dos Estudos das Mídias – de Norval Baitello e Harry Pross para o campo das artes. Os autores identificam esse conceito na formação de todo conjunto social, participando dos elos entre as pessoas através de múltiplos laços comunicacionais que, em primeira instância, começam e terminam no corpo.

Na última década, a sociedade humana viveu uma melhora na democratização do acesso às máquinas e à internet, porém com pontos críticos que trazem à tona a problemática de um abismo social. Pode-se alargar o espectro em que essas relações produzem tessituras no mundo a partir da assunção dos ambientes que se incorporam aos processos de criação. A performance não mais focada na atuação centralizada no performer convoca a relação, portanto, com tudo que o cerca, inclusive com mundos não-humanos, diga-se de passagem, também as máquinas. Categorias como videoarte, videodança, fotoperformance, teleperformance parecem sugerir, também, que os modos de coexistir entre linguagens despertam uma abertura para a interação entre mídias e materiais de origens diversas, num processo de -des e de rematerialização, ou reterritorialização imbricada a uma nova noção de acontecimento nas artes.

Título: O devir corpo-rio: a dança da sustentabilidade como movimento do pensamento no ecotecnoceno

Autores: Pollyanna Jericó Pinto Coêlho, Francisca Jheine Andrade Cunha

Resumo:

A oficina de Dança contemporânea “O devir corpo-rio: a dança da sustentabilidade e inovação como movimento do pensamento no ecotecnoceno” teve caráter teórico-prático, cujo objetivo consistiu em trabalhar o corpo na confluência da hibridez entre sensação-percepção-movimento-gesto, corpo-rio-cidade, articulado à obra literária piauiense, “Rio Subterrâneo”, de O. G. Rêgo de Carvalho, uma metáfora da existência humana. O campo teórico da oficina foi o da corporeidade, que se articulou com a criatividade, com a obra literária de O.G. Rêgo de Carvalho, em especial no que concerne aos aspectos da loucura, da percepção e conexões do corpo-rio-cidade, em viagem para dentro de si, e também para fora, isto é, para outras paisagens possíveis. O método cartográfico mostrou-se oportuno, tendo como dispositivo desencadeador deste processo complexo uma performance que incluiu dança e vídeo, seguidas de conversa sobre o corpo, pelo ministrante Josivan das Luzes, junto aos participantes, a qual foi seguida por uma leitura de um excerto da obra “Rio Subterrâneo”, pela também ministrante, Prof^a Ma. Jheine Andrade. A proposta ocorreu no Departamento de Artes da Universidade Federal do Piauí, UFPI. As discussões partiram do conceito de antropoceno articulado à loucura até atingir um horizonte utópico. O processo contou com movimento de dança e com a participação dos integrantes sobre temas que conectaram, loucura, corpo-rio-cidade, sustentabilidade, eco-ética e devir. Este movimento teve como culminância a exibição, em vídeo, da travessia de barco no rio Parnaíba que fica entre Teresina - PI e Timon – MA. Tal travessia, gerada pelo movimento do pensamento do corpo-rio, nos fez percebermo-nos como terceira margem, devires em eterno movimento. Os resultados apontam para o despertar das conexões do pensamento sistêmico e da necessidade do exercício de uma eco-ética que vislumbrasse o ecotecnoceno.

Título: Arte e Tecnologia no Brasil: a ecologia em produções poéticas de Grupos de Pesquisa

Autores: Manoela Freitas Vares

Resumo:

Este trabalho estuda a produção poética em Arte e Tecnologia no Brasil que evidencia questões ecológicas. Através das práticas de grupos institucionais, que foram considerados os mais representativos da produção nacional em uma pesquisa de Doutorado - através da análise de sua data de criação, localização e análise quali-quantitativa de suas produções - intentamos perceber como acontecem esses processos e suas pretensas contribuições ambientais. São eles o Arte Computacional (1986, UnB), com o trabalho ArtSatBr (2008); o Poéticas Digitais (2002, USP), com Amoreiras (2010); o cAt - ciência/ARTE/tecnologia (2009, UNESP), com Sopro (2014); o NANO - Núcleo de Arte e Novos Organismos (2010, UFRJ), com Hiperbot 2.0 (2016) e o Lab Techné (2016, UFPA), com Mangueira Desejo - o duplo (2021). Abrangemos as diversas pesquisas realizadas desde o começo da atuação desses grupos no país até a última década, possibilitadas pela sua formação interdisciplinar, por vezes, e com trabalhos que são transdisciplinares. Eles atuam através de seu contato com o público em poéticas interativas, abordando estas temáticas de modo diferente do que outras áreas, proporcionando uma conscientização que se estende aos mais diferentes públicos. A Arte, no advento da contemporaneidade, tem acompanhado questões de importância para a sociedade através de ações que são além de culturais, mas que se apresentam também com viés político e que se afastam dos antigos paradigmas, promovendo uma democratização ao seu acesso. Desse modo, a partir destes grupos e suas produções, compreendemos que as práticas culturais com preocupação ecológica são características desta produção. Elas expõem as necessidades cada vez maiores de prover uma disseminação de informações e sensibilizar mais indivíduos acerca de temas ecológicos.

Título: Cinema, hip hop e geografia: as expressões culturais e suas relações com o tema socioambiental.

Autores: Jean Amaral, Raquel Andrade Ferreira, Miguel da Guia Albuquerque

Resumo:

O presente estudo, que integra o projeto WebSig e Arte e o grupo de pesquisa Audiovisual Latino-Americano no Século XXI - OfCine (CNPq/IFRS), explora a interseção entre hip hop e questões socioambientais, destacando como a cultura de rua contribui para a reflexão e construção de narrativas socioambientais no cinema brasileiro. A pesquisa inclui um extenso levantamento bibliográfico sobre temas socioambientais, hip hop e linguagem cinematográfica, identificando 10 curtas-metragens brasileiros que abordam tais temáticas de forma significativa e impactante. As informações sobre esses filmes foram disponibilizadas em um mapa interativo online no projeto WebSig e Arte. O estudo explica detalhadamente conceitos de geografia e meio ambiente, ressaltando que o termo "socioambiental" enfatiza a inseparabilidade das pautas sociais, políticas e ambientais. Nesse sentido, o hip hop é visto como um veículo poderoso de expressão cultural, refletindo dinâmicas socioambientais urbanas e destacando lutas de classes sociais e raciais nas periferias. No contexto cinematográfico brasileiro, a produção de curtas-metragens em áreas periféricas se destaca devido à sua criatividade e poética em meio aos desafios financeiros dos longas-metragens. Essas produções têm grande importância social, política e estética, influenciando a formação crítica dos indivíduos. Desta forma, a pesquisa identifica curtas-metragens periféricos que trazem consigo a presença do hip hop e sua relação com temáticas socioambientais. O projeto "WebSIG e Arte" facilita a visualização e acesso a esses filmes, disponibilizando-os em um mapa interativo online. O estudo conclui que a interligação entre temas socioambientais, cinema e cultura hip hop proporciona uma voz autêntica às comunidades marginalizadas e deve ser considerada nas discussões geográficas e culturais, reforçando a importância de incluir essas perspectivas em análises acadêmicas e políticas.

Título: Explorando Colaboração e Tecnologia na Preservação da Memória Cultural: Uma Proposta Interdisciplinar de Arte, Tecnologia e Sociedade

Autores: Paula Monseff Perissinotto

Resumo:

Explorando Colaboração e Tecnologia na Preservação da Memória Cultural: Uma Proposta Interdisciplinar de Arte, Tecnologia e Sociedade. A Proposta Interdisciplinar de Arte, Tecnologia e Sociedade investiga as intersecções entre esses campos, especialmente no que diz respeito à preservação e construção da memória cultural na era digital. Aborda estratégias e táticas para enfrentar desafios como obsolescência tecnológica e deficiências na catalogação, utilizando abordagens analíticas e pragmáticas. Como ponto central utiliza o acervo do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE) como um espaço para experimentação prática. Com foco na criação de um banco de dados digital (archive.file.org.br) interoperável e na organização sistêmica do arquivo digital. Entende-se que esta proposta específica é uma oportunidade para explorar as possibilidades de colaboração entre arte, tecnologia e sociedade na preservação da memória cultural. Por meio de análises de casos específicos, como o Novo Arquivo ISEA e o arquivo do SIGGRAPH, explorou-se possibilidades de interligação entre arquivos, visando ampliar o acesso à informação no campo da arte e tecnologia. O ponto alto é a incorporação do acervo digital do FILE Festival no sistema GLAM, com uma conexão direta à Wikipedia. Essa integração destaca o compromisso com a expansão da informação e o papel dinâmico e ativo que os arquivos digitais podem desempenhar na preservação e disseminação da memória cultural. Com o objetivo de fomentar uma discussão ampla e engajada sobre as interações entre arte, tecnologia e sociedade e como essas colaborações podem impactar positivamente nosso entendimento e apreciação da produção estética digital nas primeiras décadas do século XXI.

Título: Interseção entre Arte Computacional e Algoritmos Bioinspirados

Autores: Suzete Venturelli

Resumo:

Nos últimos anos, testemunhamos uma fascinante interseção entre a arte computacional e os algoritmos bioinspirados, uma convergência que tem sido exemplificada por obras notáveis que exploram essa fusão de forma criativa e inovadora. Este artigo busca lançar luz sobre esse fenômeno, analisando algumas das obras mais representativas desse contexto e evidenciando como os algoritmos bioinspirados são integrados ao processo criativo. A arte computacional surge como uma vertente emergente da expressão artística, utilizando computadores e algoritmos como ferramentas criativas para expandir os horizontes da arte tradicional. Enquanto isso, os algoritmos bioinspirados, inspirados pela natureza e sistemas biológicos, oferecem uma ampla variedade de técnicas para modelar e simular processos criativos. A síntese desses dois campos promove uma inovação significativa, redefinindo os limites da expressão artística contemporânea. Para compreender adequadamente essa fusão entre arte e ciência, é essencial explorar o papel da tecnologia na arte contemporânea. A convergência entre arte computacional e algoritmos bioinspirados não só desafia as fronteiras convencionais da arte, mas também permite a criação de obras que transcendem essas fronteiras, incorporando elementos de complexidade e dinamismo inspirados pela natureza. Ao examinarmos obras específicas, podemos discernir como os algoritmos bioinspirados são integrados ao processo criativo. Por exemplo, artistas podem utilizar algoritmos genéticos para gerar variações de uma obra de arte baseadas em princípios evolutivos, ou algoritmos de enxame para criar padrões complexos inspirados em comportamentos coletivos encontrados na natureza. Essas técnicas oferecem novas formas de explorar a criatividade e a expressão artística, abrindo espaço para uma experimentação que ultrapassa os limites do convencional. Essa convergência entre arte computacional e algoritmos bioinspirados não só enriquece o campo da arte, mas também contribui para o avanço da ciência da computação. Ao estimular a interdisciplinaridade entre arte e tecnologia, novas perspectivas e soluções inovadoras surgem, beneficiando ambos os campos. A criatividade e a inovação provenientes dessa colaboração podem inspirar não apenas artistas, mas também cientistas da computação, abrindo novos caminhos para a exploração e o desenvolvimento de tecnologias emergentes. A interseção entre arte computacional e algoritmos bioinspirados representa um campo fértil para a experimentação criativa e a inovação tecnológica. Ao explorar essa convergência, somos desafiados a repensar as formas tradicionais de expressão artística e a explorar novos territórios de criatividade, impulsionados pela sinergia entre arte e ciência.

Título: Como desprogramar um print

Autores: Caio Fernandes Jinkings

Resumo:

Para o dispositivo, lê-se captura de tela; para os seus usuários, diz-se print. Apesar da disputa terminológica, a captura de tela se faz onipresente no universo das imagens técnicas, em um espaço definitivamente obtido graças ao seu valor de arquivo, documentando e reproduzindo a informação que flutua sobre superfícies digitais. Em vista da sua posição de estímulo na economia visual do chamado mundo contemporâneo, já não se torna mais adequado ignorar a sua presença na própria tela, ou a sua ausência no debate teórico. Afinal (ou, finalmente) - o que é uma captura de tela? Ou (em vista da urgência de tamanha pergunta), o que o print é? E, no limiar da sua superfície, como que o print é aquilo que é? Por essas questões, o texto move-se em busca de dados codificados alinhados a dados metafísicos, em busca de respostas às perguntas acerca da essência e da forma comum à imagem técnica em questão. Para isso, recorre à desprogramação da linguagem e da visualidade do print, em busca de um denominador comum que separa a captura de tela de outras imagens produzidas digitalmente, principalmente as fotográficas. Para além de um banco de dados teórico, encontrando na teoria da fotografia de Vilém Flusser, assim como nos estudos das mídias de Lev Manovich, Alexander Galloway e Paul Frosh, a desprogramação também recorre ao banco de dados da fotografia contemporânea, especificamente à trabalhos de Penelope Umbrico e Roc Herms - artistas que ilustram a captura de tela a partir de sua aplicabilidade social e estética. Ao final do ato de desprogramação, encontram-se respostas que indicam a presença de uma forma gráfica comum às capturas de tela, mas que, por vezes, diverge da essência de sua linguagem codificada de print. Além disso, também é encontrado a presença de um paradigma referente à experiência estética frente a esse tipo específico de imagem técnica, dentro e fora do seu meio de origem.

Título: Ser e pertencer a esta terra: prática, conhecimento e montagem de obra inspirada na cidade de Paracuru.

Autores: Ariane de Almeida Mendes

Resumo:

Repito o mesmo percurso sempre que posso, ano após ano: caminho até as dunas que um dia cobriram a vila Parazinho, início da cidade de Paracuru, e capturo imagens da ação dos ventos nas areias e águas da Praia das Almas. O artigo pretende contar a elaboração desta prática na montagem da obra "aprendendo impermanência" para a exposição de finalização do MOLA - Grupo de estudos em Arte, Ciência e Tecnologia. Trata-se do compartilhamento da pesquisa em desenvolvimento (work in progress) que envolve a busca em arquivo pessoal e a seleção de materiais para a obra, a revisão da história da cidade a partir do acervo presente no Centro de Arte e Cultura Lúcio Damasceno, os diálogos com os membros do grupo de estudos e com os mediadores do centro cultural, e os acordos e decisões técnicas para a exposição da obra. São levantadas discussões acerca da presença, da materialidade, da perda, do hibridismo, da troca e conexão utilizando a tecnologia, da consciência ambiental. Para tal, são mencionadas a land art, a geografia, a arquitetura, a ecologia, assim como as crises contemporâneas vividas e sentidas na pele e na terra. Ao longo do texto, relato experiências em contato com a natureza de onde sou e retomo as palavras de autores nativos de Paracuru, como o poeta Antônio Sales e a professora Diná Albuquerque. Dividido em três partes principais, prática - conhecimento - montagem, o texto resgata a convivência com o território e representa um exercício de preservação da memória e de valorização da paisagem local.

Título: Entre Realidades: A Interseção do Físico e Virtual na Arte de Martina Menegon

Autores: Jack Holmer, Suzete Venturelli

Resumo:

O presente artigo reúne reflexões sobre a produção da artista italiana Martina Menegon, que investiga a interseção entre o físico e o virtual por meio de autorretratos interativos e performativos. Para tal, fazemos uma análise de suas obras e do conjunto de sua produção, que tem como técnica em comum a virtualidade tridimensional e objetos virtuais em realidade aumentada. A artista evoca a imagem de seu próprio corpo em muitas das obras, fazendo alterações na forma e nos modos de representação virtual deste.

Além de sua produção artística, Menegon tem uma carreira como curadora e educadora, organizando exposições e ensinando em diversas universidades, explorando temas como avatares e realidade aumentada. O trabalho artístico de Martina Menegon está parte das discussões teóricas sobre identidade virtual e subjetividade digital. Suas obras, como "falling asleep" e "I'm sorry I made you feel that way", refletem a criação de múltiplos "eus" virtuais, conforme discutido por Sherry Turkle em "Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet"(1995) e "Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other"(2011). A técnica de escaneamento 3D e o uso de glitches em suas obras como "I am but an uneven terrain" exploram a natureza multifacetada do "eu" contemporâneo, alinhando-se com as ideias de Gilles Deleuze e Félix Guattari sobre assemblages máqunicas. Além disso, a prática de fotogrametria e realidade virtual de Menegon, que captura e representa seu corpo em espaços digitais, levanta questões ontológicas e de subjetividade digital, como examinado no artigo sobre o uso que a artista faz de tecnologias digitais emergentes. Para completar o contexto teórico da análise utilizamos o artigo de Tina Sauerlaender, "A Short History of Self-Representation in Digital Art"(SAUERLÄNDER, 2020), que fornece uma perspectiva histórica sobre a autorrepresentação na arte digital, posicionando Menegon dentro de um continuum evolutivo na prática artística digital.

Título: Visões Futurísticas: As cúpulas Geodésicas de R. Buckminster Fuller no Cinema de Ficção e Documentário

Autores: Julia Milward, Oriol Barberà Masats

Resumo:

O engenheiro-arquiteto-filósofo-poeta R. Buckminster Fuller introduziu, no final dos anos 40, o conceito de cúpulas geodésicas como uma solução de edificações menos custosas e agressivas ao meio ambiente. Um desenho de construção que impacta não apenas o campo da arquitetura, mas que aponta uma possível imagem do futuro na cultura popular, influenciando, principalmente, o cinema e programas de televisão do gênero ficção científica. Quando se trata de filmes SF (Science Fiction), um dos temas mais retratados é, sem dúvida, o colapso da civilização e o fim do mundo. Os autores Jean-Pierre Dupuy ("Pour un catastrophisme éclairé", 2002) e Günther Anders ("Le temps de la fin", 2007), propõe, porém, o uso benéfico dessas profecias apocalípticas que lançam o imaginário coletivo ao pior dos cenários possíveis, segundo eles esses discursos do inevitável pode ser usado como convocação para o agir antes, para que esse futuro não aconteça. Logo, explorando narrativas que mostram a relação entre cinema e tecnologia como um conjunto de práticas e ideias de pensarmos em soluções ecológicas futuras, propomos o estudo sobre a importância e influência imaginativa do conceito e ideia de sustentabilidade da cúpula geodésica de Fuller no cinema ficcional e no documentário. Usando como base desta relação o filme "Corrida Silenciosa" (dir. Douglas Trumbull, 1972), filme que narra a conservação das últimas florestas da terra em cúpulas geodésicas dentro de naves espaciais e o documentário "Spaceship Earth", (dir. Matt Wolf, 2020), sobre o experimento "Biosphere 2" que, inspirado nas obras de Fuller, buscava mostrar a viabilidade de criar sistemas ecológicos para sustentar a humanidade fora do planeta Terra. Acreditamos que, explorando a interseção das propostas de Fuller, juntamente com outras obras tanto cinematográficas, como artísticas e arquitetônicas, podemos expandir sobre o termo EcoTecnoceno entre expressão criativa e avanço tecnológico na abordagem de desafios ecológicos e promoção de um futuro sustentável.

Título: Da ecologia queer à aesthesis assombrada: desorientação, cuidado e futuridades no audiovisual experimental LGBTQIAPN+ da Amazônia Brasileira

Autores: Danilo Nazareno Azevedo Baraúna

Resumo:

As discussões ecológicas ao redor das mudanças climáticas aumentaram consideravelmente nas últimas décadas como parte de um contexto histórico denominado Antropoceno. Uma disciplina que auxiliou nessas discussões é a ecologia queer, a qual argumenta que pessoas queer foram historicamente demarcadas como anti-naturais e, por essa razão, criaram modos imaginativos de convivialidade com a natureza, o ambiente habitado, e outros seres vivos. Na atual crise climática, pesquisas das ecologias queer sugerem que devemos aprender com os modos queer de convivialidade se quisermos superar as problemáticas ecológicas contemporâneas. A literatura recente das ecologias queer também indica a necessidade de se expandir para um maior foco nas discussões sobre gêneros e sexualidades advindas do sul global. No entanto, essa literatura demonstra poucas evidências sobre o papel de artistas LGBTQIAPN+ nesse campo. Nesse mesmo contexto, a Amazônia é um dos territórios que mais atrai atenção internacional no que se refere à construção de futuros possíveis por meio da elaboração práticas inovadoras de sustentabilidade, preservação, regulamentação e conscientização sobre os desafios climáticos. Desse modo, o problema de pesquisa principal colocado nesse estudo é: como artistas LGBTQIAPN+ do audiovisual experimental da Amazônia Brasileira tem imaginado futuros ecológicos queer|cuir para a região? Apresento a hipótese de que esses artistas empregam uma aesthesis assombrada, compreendida como uma prática ecológica queer utilizada com o objetivo de decolonizar afetos para a imaginação de futuros queer|cuir para a Amazônia e consequente conscientização sobre os desafios ecológicos na região. Aesthesis é um conceito recuperado pelos estudos decoloniais para retomar a natureza afetiva de obras de arte. Consequentemente, proponho o uso do termo aesthesis assombrada como prática ecológica queer|cuir, o qual existe entre uma aesthesis decolonial e uma estética assombrada. A partir desse conceito, minha pesquisa explora três tópicos interconectados e suas respectivas perguntas de pesquisa: 1) desorientação: como a transmutação dos corpos de artistas em figuras míticas locais desorienta os modos de convivialidade entre o humano e o não-humano? Como esses corpos alteram a relação afetiva e simbiótica com a natureza? 2) Cuidado: como histórias queer|cuir da Amazônia urbana facilitam uma compreensão de práticas de cuidado afetivo com a região para o desenvolvimento de uma intimidade decolonial? Como essa intimidade decolonial auxilia na extinção de práticas coloniais de ocupação territorial? 3) Futuridades: Como a performance de artistas negros e indígenas desafia a ideia de sustentabilidade ao tornar o tempo audiovisual um elemento queer|cuir por meio da representação sobreposta de crises contemporâneas, passados ancestrais e a imaginação de futuros? Esse projeto é desenhado como um estudo de múltiplos casos. Para essa apresentação, explorarei os três conceitos mencionados acima por meio da análise do trabalho dos seguintes artistas: 1) Desorientação: Allyster Fagundes e Rafael Matheus Moreira; 2) Cuidado: Danielle Fonseca e Nay Jinknss; 3) Futuridades: Rafa Bqueer. As discussões serão realizadas por meio das pesquisas de Catriona Sandilands (1994), Greta Gaard (1997), Estevão Fernandes (2019), Walter Mignolo (2010, 2019) e Gil Vieira Costa (2014).

Título: Das imagens-lixo às imagens-selvagens: uma coautoria com inteligências artificiais generativas

Autores: Wellisson Guilhermino, Édio Raniere

Resumo:

Os últimos avanços no desenvolvimento das chamadas inteligências artificiais têm possibilitado um acesso maior do público não especializado aos usos destes modelos de aprendizado de máquina a partir de plataformas comerciais e de código-aberto. Se por um lado a facilidade de acesso aos modelos generativos permite a exploração de processos criativos diversos, por outro existe uma certa padronização de imagens criadas por inteligências artificiais, principalmente a partir de plataformas comerciais que buscam otimizar seus modelos para a criação de imagens consideradas boas pelo público em geral e que acabam por produzir uma certa "estética de IA". Neste contexto os modelos não são apenas identificadores e reprodutores de padrões, mas passam a atuar para definir o que consideramos aceitável ou não como produto de sistemas computacionais que tentam em alguma medida disciplinar a arte. Buscamos problematizar esta relação a partir das imagens que por diversas razões acabam não sendo consideradas boas o suficiente e tendem a ser descartadas nos processos de criação com inteligências artificiais generativas, que chamamos inicialmente de imagens-lixo. Pensamos que estas imagens podem ser mobilizadas para provocar tensões nos padrões presentes nas imagens geradas por inteligências artificiais que são aprovadas pelo usuário humano. É com isto que chamamos de imagens-selvagens, pensadas como máquinas de guerra contra uma estatização da estética da IA, onde exploramos processos de criação em coautoria com inteligências artificiais as tomando como agentes no processo de criação e não apenas como uma ferramenta para expressão da subjetividade privatizada de um artista ou para a reprodução de clichês.

Título: Pequeno Manual de Sobrevivência em Tempos Limítrofes: notas do Cruzeiro do Sul

Autores: Cecilia Mori Cruz, Karina Dias, Gê Orthof

Resumo:

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. A 'Patafísica, grupo de pensadores e artistas que se aproximaram a partir do burburinho que as apresentações da peça "Ubu Rei" (1896), de Alfred Jarry, provocaram na cena cultural parisiense na virada do século XIX para o XX, propunha uma forma de pensar os eventos para além da metafísica, ou seja, a partir de soluções imaginárias. Para eles, o absurdo, aliado ao humor, ao nonsense, ao erro e às artimanhas, formam táticas de exceção que poderiam governar todo e qualquer evento da vida em comum. Uma proposição estética de cunho cientificista e uma cognição inventiva, segundo Deleuze e Guattari em "O que é filosofia?" (1992). Inventar mundos e infiltrar, assim, o poético seria insistir em revolucionar o fim em meio à impossibilidade de futuro. Apostar nos presentes impossíveis como força vital que cinde os atuais blocos lamuriosos que nos apontam a desesperança como consenso. Entendemos o Pequeno Manual como uma tática de insistência na arte, com suas tecnologias da imaginação para invenção urgente do agora, a partir de suas notas instrutivas que evocam o vento, o céu, as marés, as tempestades, os tremores, dentre outras experiências. Acompanhado de pequenos desenhos e maquetes de aparelhos S.O.S. que serão propostos para a exposição EmMeio#16, o texto reivindica que a admiração e um consequente engajamento com as potências terrestres são fundamentais para a construção de práticas de imaginação revolucionária... somos aqueles que o abismo viu.

Título: O fotógrafo imigrante: Um diálogo dos quadrinhos e música através de uma produção autoral

Autores: Carlos Felipe Luvizotto, Suzete Venturelli

Resumo:

A presente pesquisa é consequência de estudos elaborados no doutorado em design cujo propósito é investigar e elaborar relações dialogais e hibridismos entre linguagens temporais tendo como ponto de partida as histórias em quadrinhos. A proposta atual é de uma reflexão sobre algumas correspondências entre quadrinhos e música, especialmente em aspectos como harmonia e ritmo em que, enfaticamente na questão rítmica, características como a da repetição e da polifonia se manifestam. Para o objeto de estudo foi desenvolvida uma obra em quadrinhos elaborada a partir da montagem de registros videográficos com depoimentos de moradores da cidade de Cerquilha-SP, através do qual foi possível reconstruir o percurso de um imigrante, recém-chegado ao Brasil no início do século XX, e os desafios encontrados em sua atividade como fotógrafo. Nela, através do recurso de realidade aumentada (RA), é possível experienciar a passagem temporal e percepção rítmica sob a condução de uma música cujo processo de composição foi condicionado aos elementos estruturantes da HQ e a disposição do conteúdo da história em quadros, requadros e sarjetas, sugerindo a sequência visual como uma espécie de escrita a ser interpretada musicalmente. Como arcabouço teórico, são apresentados os conceitos elaborados por Daniele Barbieri, que aborda a polifonia e o ritmo, e Luiz Gê, cujas pesquisas exploram as relações fronteiriças e hibridismos entre quadrinhos e outras linguagens temporais, por meio de suas produções autorais. Essa aproximação entre quadrinhos e música por meio de alguns de seus elementos estruturantes enfatiza a característica híbrida da linguagem quadrinística, além de promover reflexão sobre possíveis encontros entre elas.

Título: Caminho da canoa: entre espelhos e raízes d'água

Autores: Carlos Corrêa Praude, Rita de Cássia de Almeida Castro

Resumo:

O coletivo Canto das Ondas, vinculado ao grupo de pesquisa Poéticas do Corpo da Universidade de Brasília, realizou ensaios visuais, a partir de performances realizadas no Parque Nacional de Anavilhanas, Amazonas, em 2024. Propomos uma apresentação e conversa sobre o processo de criação das micronarrativas visuais criadas no contexto acima.

Percorremos igarapés, termo oriundo do tupi que significa caminho da canoa. A canoa se apresenta silenciosa, proporciona o deslocamento no espaço sem fazer ruídos, se imbricando na paisagem e se integrando com a natureza. Ao adentrar com a canoa nos igapós, termo oriundo do tupi que significa raízes d'água, tivemos uma vivência de conexão com paisagens e atmosferas que remetem a estados oníricos e fomentam o campo imaginal. Uma experiência estética que evidencia e espelha a fusão entre a vida e os elementos água, luz, terra, ar, animais e floresta. Realizamos performances com um pequeno cristal de quartzo, que nos acompanha desde 2015 em ações artísticas. Adentramos a floresta, em sintonia com seus aromas e sua diversidade sonora, com a temperatura do dia, e com a presença fugidia da luminosidade, entre as árvores, em uma alternância de luz e sombra.

O repertório imagético e sonoro desdobrou-se em vídeos e ensaios fotográficos, como micronarrativas, com a potência de fabular e ampliar o campo da imaginação, que podem remeter a abordagens míticas e percepções das relações humano, não humano. Em meio ao caos e turbulência das relações humanas com a natureza, tais expressões artísticas tencionam provocar outras cosmopercepções possíveis a serem atualizadas e transcriadas no coletivo.

Título: Por uma taxonomia do livro digital: do símbolo-livro às diferentes espécies de mídia-livro

Autores: Carina Flexor, Suelen Brandes Marques Valente

Resumo:

O objeto livresco consolidou, ao longo da sua história, não apenas instrumentos e práticas no seu entorno como, sobretudo, um modelo que se cristalizou no imaginário coletivo. A ideia de livro como páginas encadernadas envolvidas em uma capa, firmou não somente aspectos estruturais, organizacionais e compositivos, como fez instaurar, conseqüentemente, um símbolo-livro que acompanhou leitores de diferentes épocas. A partir do processo de convergência de mídias e linguagens, ao se conformar em uma base digital, comum a tantos outros produtos da cultura, o objeto livresco, a partir de um processo de hipercontaminação de linguagens e recursos, se pulveriza, gestando diferentes espécies de mídia-livro. Nesse contexto, o presente artigo, para além da distinção entre hardwares e softwares de leitura, problematiza a materialidade do referido objeto em ambiente digital, tendo como objetivo propor uma taxonomia do livro digital que, em alguma medida, permita compreender o complexo cenário livresco hodierno. O encontro entre a lógica computacional e a cultura livresca sinalizam para os referenciais teóricos que subsidiaram as discussões, tendo como desenho metodológico a revisão de literatura e o levantamento, análise e categorização de objetos empíricos. Por fim, para além da taxonomia, o artigo, ao apontar para uma miríade de conformações e nomenclaturas, sinaliza que o livro digital, ao borrar as paredes que antes definiam e distinguiam a ideia de livro no tecido cultural, passa a exigir diferentes habilidades além da leitura, como escrever, jogar, pintar, conversar, dentre outras, transformando, por certo, a noção de livro cristalizada no imaginário da sociedade e, conseqüentemente, a experiência advinda do seu consumo. Distanciando-se, aos poucos, do símbolo-livro tecido histórica e culturalmente, o livro digital parece abarcar um leque de interpretantes bem distintos de outrora que, por sua vez, parecem lançar mão de competências cognitivas e habilidades antes acumuladas através do uso e apropriações de produtos culturais diversos, sejam eles analógicos ou digitais.

Título: Arte e Tecnologia no Devir Transmasculino: Adão Ciborgue e a Alegria da Mulher sem Tetas

Autores: Bruca Teixeira

Resumo:

Nesta proposta pretende-se abrir uma reflexão sobre temas-chave das Artes Visuais, desde os estudos trans e não-binários, considerando os caminhos e processos percorridos por mim, em Adão Ciborgue, um ensaio corporal autopolítico e de investigação artística doutoral. Me interessa interrogar conceitos como textura, visibilidade e corpo na aplicação de trabalhos em animação para videoarte, pixel art, gif art, databending, colagem e pintura generativa e digital.

Em Adão Ciborgue, venho examinando as maneiras pelas quais o meu corpo ganha forma e legibilidade transmasculina, isto é, explorando materialidades, particularidades, oclusões e outros meios de presença trans não baseados em figuração estrita, reconhecimento convencional ou representação visual. O primeiro capítulo chamado "A Alegria da Mulher sem Tetas" trata da presença que vai virar ausência, da despedida dos meus próprios seios nas prévias da mastectomia masculinizadora, agendada para agosto de 2024. Neste caminho, estou articulando a textura como vetor da experiência transmasculina, a partir de uma série de trabalhos que buscam expressar sensações hápticas, como na videoarte em roscopia com pintura generativa "Fita, Tape, Top, Binder (inérita)", que é uma investigação do gesto de tapar e destapar meus seios, meses antes da mastectomia. Além do uso dessas materialidades comuns à experiência transmasculina, a pesquisa também se debruça à subtração, desde as marcas, vestígios, sombras e rastros dos peitos que ela esconde, como na série "Desintegração", em pixel art e giffart, gravada à laser sobre madeira (inérita).

Minha premissa inicial, então é: a textura em um trabalho artístico digital pode abordar aspectos friccionais transgêneros e desvendar padrões emocionais confortáveis para pessoas não-binárias e transmasculinas. O pantone é político, mas os estudos arquiteturais de Lucas Crawford (2015) demonstram que a textura é tão política quanto a cor, tão profundamente imbricada nas normas de gênero e sexuais, quanto o azul e o rosa. O autor nos convida a observar os códigos de generificação e a sexualização do háptico, através do simbolismo da textura: os meninos são ásperos e durões, as meninas devem ter cabelos sedosos e vozes aveludadas; o forte, ríspido e grosso são vantagens associadas ao fálico, ao masculino; enquanto o suave, a doçura e o delicado, ao feminino. "Não sabemos o que a textura é, só o que a textura faz. E a partir de Judith Butler, muitos de nós pensamos o gênero precisamente como este tipo de proposição relacional e ativa." (CRAWFORD, 2020:5). O amassado e o corte são as duas arquiteturas de modo trans proposto por Crawford, que venho explorando como ponto de partida em meus trabalhos. Se amassar é mostrar que fomos afetados pelo mundo, então sobreviver é ao mesmo tempo continuar vivos e carregando as marcas ou as cicatrizes dessa sobrevivência sobre/no/sendo um só corpo, reciclado.

Título: Intersecções e desdobramentos: uma análise de tendências do evento Conexão#V [Intersections and developments: an analysis of trends from the Conexão#V event]

Autores: Bianca Caroline Orsso, Mateus Filipe de Lima Pelanda, Denise Bandeira, Luiz Antônio Zahdi Salgado

Resumo:

Promovido por membros do Núcleo de Arte e Tecnologia da Faculdade de Artes do Paraná, da Universidade Estadual do Paraná (NatFap – UNESPAR) e com primeira edição no ano de 2011, o Conexão# pode ser compreendido como um encontro em que, os(as) organizadores(as), têm como objetivo divulgar pesquisas acadêmicas e produções artísticas em Arte e Tecnologia. Além disso, em todas as edições do evento, além dos trabalhos artísticos, as pessoas participantes na categoria de artistas/pesquisadores(as) são convidados(as) a compartilharem seus processos de criação, através de palestras, mesas-redondas, debates ou mediações diretas. Em edições anteriores, mesmo oportunizando um ambiente de troca entre pesquisadores/as do próprio NatFap com outras instituições de ensino e comunidades sem vínculos universitários, o evento se manteve essencialmente regional e restrito a modos de apresentação de trabalhos. Em sua quinta edição do evento (Conexão#V), que ocorreu em 2023, foram expandidas as fronteiras do evento, ao serem abertas inscrições via formulário e divulgando em redes sociais. Desde sua primeira edição, conforme pudemos observar em trabalhos anteriores, ao analisarmos o evento, é encontrarmos tendências comuns em outras investigações no campo da Arte e Tecnologia de modo geral. No presente trabalho propomos uma análise das principais tendências de trabalhos apresentados no Conexão#V. Para isso, em primeiro momento, apresentamos uma contextualização sobre o evento, seu projeto de reconstrução de memória e os principais achados em pesquisas anteriores sobre o próprio Conexão. Em seguida, realizamos uma categorização e comparação entre obras, oficinas e comunicações apresentadas em sua quinta edição. Como resultados e discussões, sintetizamos as principais tendências, representações visuais para compreender a própria análise e apontamentos para expansão deste tipo de análise em outros contextos.

Título: Lágrimas como cicatriz do tempo

Autores: Ana Moraes Vieira

Resumo:

As lágrimas, tomadas aqui como metáfora e manifestação emocional, possuem uma complexidade que transcende a mera semântica. Este estudo propõe uma investigação sobre as lágrimas como uma cosmopoética que pode ser compreendida e interpretada mais profundamente por meio de processos corporificados e sensíveis, como a escuta. A abordagem interdisciplinar será empregada, utilizando as artes sonoras como um campo exploratório devido à sua capacidade única de transcender fronteiras disciplinares e sensoriais. Toma-se a alegoria da cicatriz, como um elemento conjuntivo, onde as emoções se manifestam como “práxis corporificada”, ou seja, não apenas influenciadas pelo corpo, mas também moldando a diversidade de experiências que os corpos vivem e produzem, formando complexos sistemas de informação e agência afetiva. A prática se desenvolveu através de uma reflexão sobre a capitalização das emoções ou economia dos afetos que atravessa dimensões não verbais e não conscientes da experiência do corpo em conceitos como sensação, percepção, atenção, escuta e memória, para revelar processos do mundo como totalidade viva. Pensar os limiares biotecnológicos e pós-pandêmicos, lendo o trauma pela cicatriz, carpideira é uma máquina de venda de lágrimas para encomendação dos corpos. Diante de contextos permanentes de traumas e ausência de luto coletivo, a Carpideira revisita o universo das “vending machines” (das máquinas paroquiais de Heron que distribuíam água benta, aos jukeboxes nos bares de esquina), um convite para investigar cosmopoéticas sonoras e desfazer a história em sonho primitivo, transmutar a angústia além da cisma do pensamento e do além-mundo e, por não reconhecer limites entre mundos, permanecer fiel à terra.

Título: Materiais em arte: Proposta de metodologia para introdução das cores no ensino de artes visuais às crianças com deficiência visual

Autores: Ana Beatriz da Silva Gomes Rabelo, Thérèse Hofmann Gatti Rodrigues da Costa

Resumo:

Diante dos cinco sentidos, um dos mais privilegiado no mundo em que vivemos é a visão. Há uma quantidade excessiva de informações que chegam até nós através desse sentido. E assim a Arte se torna mais um dos meios de privilegiar a visão, surgindo a denominação “Artes Visuais”, que afirma essa supremacia, pois em toda sua construção é feito em sua maioria por pessoas visuais, estudados por formas visuais e colocado para apreciação visual. O que gera uma contradição, pois onde há o ser humano, há em conjunto a necessidade de registro e de expressão. Logo, ocasiona o questionamento de como essa necessidade humana é desenvolvida nas pessoas com deficiência visual. Principalmente na infância, onde essa vontade é latente e tem papel de importância na aprendizagem e desenvolvimento humano. Pois as práticas são afastadas desde cedo dos não videntes, principalmente técnicas 2D, como a pintura. Esta pesquisa dedica-se além das questões específicas do ensino das artes, no desenvolvimento da pintura, como também a valorização da criança não-vidente. Por meio da inspiração no artista visual, John Bramblitt, deficiente visual, que identificou pintando com tinta acrílica, que cada cor possui uma textura diferente. Com o intuito de investigar e constatar seu método, sugiro uma nova possibilidade de integrar o conhecimento das cores no ensino regular de Artes Visuais aos alunos com deficiência visual. Indica-se como base a criação de texturas em tintas acrílicas e a observação dessas ao criar artístico. Se traz assim uma possibilidade de uma maior relação entre a arte e o aluno não-visual, criando assim um espaço propício para o desenvolvimento igualitário, que supre e explora as necessidades do ser humano.

Título: Vídeos curtos e a inteligência artificial como ferramentas de apoio na produção de conteúdos educacionais

Autores: Fernando da Silva Barbosa, Suzete Venturelli

Resumo:

O Encontro Internacional de Arte e Tecnologia #23ART trata, entre outros assuntos, do meio ambiente e possíveis relações com as novas tecnologias e inteligência artificial. A proposta é a realização de uma oficina que ocorrerá em uma escola de ensino fundamental e médio de São Paulo (Colégio Etapa/Paulo Avelar), na qual os alunos (faixa etária entre 6 e 10 anos) possam escrever pequenos textos e fazer desenhos à mão sobre suas perspectivas futuras em relação ao meio ambiente. Posteriormente, os textos e desenhos serão trabalhados por uma ferramenta de IA construindo novas imagens, análise de dados e propondo reflexões e trazendo possíveis direcionamentos sobre a temática abordada e estratégias para conduzir essas discussões em sala de aula.

A referida oficina será realizada em dois dias, o primeiro com os docentes, que irão conhecer alguns softwares de IA, suas funcionalidades, aplicações e, posteriormente, poderão utilizar estes conhecimentos em sala de aula. O segundo dia será realizada com os alunos, com a produção de desenhos e textos. A oficina será registrada no formato de vídeos curtos (websérie) trabalhando a linguagem, elementos gráficos, os resultados da produção realizada pelos discentes e a IA, levando em consideração a convergência dos conhecimentos de design, audiovisual e tecnologias aplicadas ao ambiente educacional.

Etapas da produção:

- A referida oficina será realizada com aproximadamente 15 – 20 alunos (faixa etária entre 6 e 10 anos);
- Gravação da oficina com smartphone 4K ou full HD e equipamentos técnicos adequados para a produção de uma websérie documental com 5 episódios, de um minuto e meio cada, sendo eles:
 - 1) Apresentação da proposta da oficina de vídeos curtos e da utilização da IA em sala de aula;
 - 2) Gravação da oficina, com a produção dos textos e desenhos dos alunos;
 - 3) Uso da plataforma de IA ChatGPT e Dall-E 2/3 para a produção das imagens e análise dos textos produzidos pelos alunos;
 - 4) Entrevista professores e com os alunos sobre o uso de novas tecnologias e IA na educação;
 - 5) Resultados obtidos na oficina e perspectivas futuras dos alunos em relação ao meio ambiente;

Título: O Uso da Narrativa como Ferramenta de Imersão na Web 3.0 no Contexto das Artes Visuais Digitais

Autores: Gabriela Fonseca Costa

Resumo:

Partindo do conceito de "aura" do crítico e filósofo alemão Walter Benjamin (1935), a dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Inovação em Comunicação e Economia Criativa da Universidade Católica de Brasília busca investigar como a autenticação por meio dos NFTs muda o entendimento sobre a originalidade da obra de arte. Para compreender como o processo de autenticação altera a percepção da originalidade da obra de arte, o objetivo geral da pesquisa é entender sob quais condições ocorre um ambiente imersivo para a exposição de artes visuais em NFT. Durante o percurso, as pistas indicaram que o paradoxo entre futuro e ancestralidade torna-se uma possibilidade para utilizar plataformas já existentes com uma nova abordagem. Sendo assim, a curadoria pode desempenhar um papel fundamental na construção de uma narrativa imersiva dentro de um ambiente digital, com o objetivo de estimular o pensamento crítico dos espectadores com base em pautas emergentes, conduzindo a mente do visitante nessa passagem entre o realismo e o fantasioso. Com isso, a partir das reflexões desenvolvidas em torno das obras de Ailton Krenak (2022) e do conceito de "Futuro Ancestral", sugere-se uma curadoria voltada aos povos indígenas brasileiros para a continuidade da pesquisa, propondo a reflexão sobre a relação entre a sociedade contemporânea e o meio ambiente, a partir da perspectiva dos povos originários. Nesse sentido, nota-se que a crise da sociedade transestética não é causada necessariamente pela tecnologia, mas pelo sistema capitalista que a utiliza como ferramenta violenta e totalitária. Assim, ao observar o uso de novas tecnologias nas artes visuais contemporâneas, não se pode analisar apenas as mudanças técnicas, é necessário analisar como o sistema e a relação entre a imagem e o indivíduo funcionam atualmente. Essa perspectiva traz insights que rompem com a visão elitista e purista do que é a arte, sem deixar de lado a visão crítica sobre o uso da reprodutibilidade técnica. Com isso, a pesquisa busca atualizar a noção de originalidade de Walter Benjamin (1935), vinculada às mediações disponíveis para o desenvolvimento das técnicas artísticas em diferentes épocas, e sugerir práticas que promovam a harmonia da humanidade com o planeta, como indica o "EcoTecnoCeno".

Título: Das interfaces às visualizações: processo investigativo em Poéticas e Design no desenvolvimento de instrumentos visuais (sintetizadores de vídeo)

Autores: Mateus Filipe de Lima Pelanda

Resumo:

Neste trabalho de investigação transdisciplinar, entre Poética e Design, dentro da área de Arte Computacional, tenho como objetivo compartilhar alguns processos de pesquisa e desenvolvimento de sintetizadores de vídeo – ou, melhor dizendo, algo que atualmente se conhece por “instrumentos visuais”, objetos, pedaços de tecnologia voltados a gerarem visualidades de alguma forma. Como suporte para minha investigação, caminho por meio de processos de investigações nas áreas de Arte, Design e em Codificação Criativa. Inicialmente, realizo uma contextualização a respeito dos instrumentos visuais, alguns dos dispositivos mais atuais, enquanto outros mais antigos, além de algumas das comunidades online e projetos ligados ao tema. Mesmo apresentando projetos e objetos intimamente ligados a indústria do audiovisual e a equipamentos de propriedade privada, busquei enfatizar projetos de hackeamento e apropriação destes objetos, ao mesmo tempo que tentei dar ênfase a projetos licenciados sob Creative Commons, livres e abertos ou, ao menos, abertos. Na sequência apresento referências de objetos de base que tomei para minha investigação, seja para quesitos de inspiração ou dos que me apropriei para o desenvolvimento de meus projetos. Em seguida descrevo quais as tecnologias que utilizei de base para minha exploração criativa, assim como gerações de alternativas – nisso apresento, de maneira sucinta, alguns circuitos, microcontroladores, gambiarras, bibliotecas e programas de computador. Por conseguinte, apresento parte de meu processo de criação, tanto para as interfaces quanto para as visualidades possíveis com instrumentos visuais. Por fim, na parte de resultados e discussões, busco generalizar o percurso do meu processo criativo, percalços e possibilidades de desdobramentos futuros para outras investigações dentro deste tema.

Título: Studio Bug: desafios e metodologia de desenvolvimento de projetos de pesquisa-criação com tecnologias emergentes

Autores: André Paz

Resumo:

Desde 2018, o professor André Paz vem desenvolvendo uma metodologia própria de desenvolvimento de projetos de pesquisa-criação de obras interativas e imersivas, na fronteira entre Mídia/Arte/Tecnologia/Ciência, aplicada em disciplina em formato de oficina (Studio Bug) aos mestrandos do Programa de Pós Graduação em Mídias Criativas (PPGMC), da Escola de Comunicação (ECO), da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Em 2018, André Paz (UFRJ/UNIRIO) trouxe a metodologia What If It de Sandra Gaudenzi (Universidade de Westminster, London, UK), utilizada em oficinas no campo na Europa, e iniciou a adaptação para projetos de pesquisa-criação no âmbito universitário e brasileiro. Esse processo foi embasado em novas referências, como nos trabalhos de Sarah Sarasvhaty, que destacam a importância dos recursos disponíveis (financeiros, equipamentos, habilidades, parcerias). Os pesquisadores-artistas são convidados a partir da escassez de recursos disponíveis para então realizar o processo de concepção e criação da obra. Em geral, o desenvolvimento do projeto de pesquisa-criação dos alunos exige a articulação de três dimensões: pesquisa, criação e produção. As duas primeiras são mais reconhecidas e prestigiadas no âmbito acadêmico. A metodologia dá visibilidade e legitimidade à dimensão da produção. Para os participantes, passar pelo Studio Bug não significa apenas uma forma de desenvolver seus projetos concretos e específicos, mas também uma experiência que promove uma mentalidade projetual. A comunicação apresenta a metodologia e discute como ela tem tentado contribuir para os desafios enfrentados pelos participantes, com exemplos de projetos e produtos concretos realizados ao longo desses seis anos, com trajetórias alteradas a partir da experiência na disciplina.

Título: O fazer fotográfico através do anthotype e a maneira como este entrecruza as tecnologias digitais em um livro

Autores: Daniela Pinheiro

Resumo:

Esta comunicação reflete acerca do processo criativo fotográfico com anthotype, no livro digital “Conversas com a Natureza II: pós-fotografia com anthotype”, correspondente ao trabalho de investigação baseado na prática artística da autora, durante a pesquisa do doutorado em Media Artes, na Universidade da Beira Interior, em Portugal. Tal pesquisa investiga o fazer fotográfico através do anthotype, o qual se relaciona diretamente com os pigmentos das plantas, e a maneira como este entrecruza as tecnologias digitais. Os pigmentos utilizados das plantas no processo criativo para revelar as imagens fotográficas para compor as páginas são dos próprios agricultores agroecológicos pesquisados pela autora. Trata-se de uma imagem que carrega toda uma paisagem que passa por um processo de equilíbrio com a natureza, através do manejo desses agricultores agroecológicos. Trabalhar com o anthotype opera, também, como ferramenta para trazer questões sobre o Antropoceno, ou melhor, EcoTecnoCeno tornando-se um meio de conscientizar e reagir a essa crise ecológica que estamos vivenciando no atual cenário mundial. Além dos agricultores agroecológicos serem uma das inspirações para os trabalhos artísticos, este trabalho tem relação com os povos originários da terra, as indígenas, uma vez que se revelam inspirações também para os trabalhos artísticos desenvolvidos neste âmbito e apresentados nas páginas do livro. Entre os trabalhos estão “Nhak-krarati” (2022), um ensaio fotográfico com as indígenas da etnia Mebêngôkre Kayapó e o vídeo : “A luz que revela a imagem é a mesma que a apaga e movimenta” (2023), com a indígena Dona Francisquinha da etnia Shawãdawa (Acre). “Conversas com a Natureza II, pós-fotografia com anthotype”, explora uma dinâmica compositiva entre os trabalhos artísticos, os documentos de processo, as fotografias digitais e em anthotype, os vídeos, os deslocamentos criativos e a escrita, com a intenção de possibilitar múltiplos diálogos com o leitor-participador. Enfim, este livro tem a proposta de o leitor-participador acompanhar o processo em sua mobilidade criativa, trazendo mais que um simples relato de uma pesquisa. Procura-se contribuir para os estudos com o anthotype, pensando as passagens dos movimentos de um meio a outro no entre-imagens e suas relações, nos dias de hoje. Através do entrecruzamento entre imagens e com os pigmentos das plantas há um novo tempo para descobrir e refletir sobre seus “entres”, nos conectando a uma abordagem interdisciplinar em que não apenas uma imagem é importante, mas sim a relação entre elas, o processo, o contexto e, principalmente, a interação crítica com o meio que nos cerca, já que essas imagens com o pigmento das plantas, livres de agrotóxicos, carregam em si toda uma paisagem, possibilitando pensar outros modos de existir e de escuta com a Terra; outros mundos possíveis e habitáveis.

Título: Pedacos do Mundo: a Escadaria Selarón, tecnologias emergentes e patrimônio

Autores: Ana Cunha

Resumo:

Desde 2020 venho pesquisando os efeitos da aceleração digital na produção artística e cultural (CUNHA, 2022). Atualmente, o uso das tecnologias emergentes e das mídias tem sido essencial para que diversos coletivos e artistas se articulem. Visando aplicação na minha pesquisa de doutorado, sigo investigando o ambiente da web3, blockchain e NFTs e suas configurações no que tem sido chamado de “governança” em um sistema de organização descentralizada e gestão compartilhada intitulada DAO, sigla para Decentralized Autonomous Organization ou Organização Autônoma Descentralizada, que designa uma entidade governada por uma comunidade online cujas regras são definidas por meio de contratos inteligentes, registrados em blockchain (DIXON, 2024; O'DWYER, 2023; WHITAKER & ABRAMS, 2023). Esse trabalho, por meio do estudo de caso Escadaria Selarón: Pedacos do Mundo, investiga como as tecnologias emergentes podem ser aplicadas na preservação do patrimônio histórico, apresentando os objetivos, metodologia e resultados esperados do projeto de preservação da Escadaria Selarón, sua importância cultural e as ações planejadas para sua conservação. O projeto é desenvolvido pelo museólogo André Andion ngulo, pelo arquiteto restaurador Adolfo Ibanez e com apoio da LIGUIA – Liga Independente dos Guias de Turismo do Rio de Janeiro. O objetivo principal do projeto é realizar um inventário completo e a digitalização dos azulejos que compõem a escadaria. Pretende mapear os danos existentes e dar continuidade a um projeto de restauro que viabilize o tombamento definitivo da escadaria como patrimônio cultural carioca, com reconhecimento estadual, nacional e mundial. Como pano processual dessas reflexões podemos observar a organização de atores sociais em busca de processos mais justos e igualitários que incluam e fortaleçam as pessoas, as comunidades e seus bens artísticos e culturais. Foi identificado um componente militante, ou seja, de ação política e cultural, que pode resultar em políticas culturais empreendidas pela sociedade.

Título: Simulando gênero: construções de feminilidade na obra de Cindy Sherman

Autores: Leona Machado

Resumo:

A partir da obra de Cindy Sherman, esta comunicação pretende analisar diferentes construções de feminilidade nos retratos da artista levando em consideração o avanço tecnológico e as mudanças da concepção de gênero ao longo das décadas de sua produção. Parte-se da série *Untitled Film Stills*, com a qual é relacionado o estudo da formação do eu de Jacques Lacan; passando-se, então, aos retratos da década de 1980, nos quais o seu corpo torna-se cada vez mais fragmentado e conduzido por próteses, trazendo à tona concepções de sexo e gênero como formas de tecnologia, tal qual estipulado por Michel Foucault e Teresa de Lauretis; e, por fim, busca-se compreender o modo como os seus trabalhos recentes, incluindo suas postagens em redes sociais, se utilizam de métodos digitais de edição para construir formas ainda mais fluidas, não-essenciais e combinatórias de gênero, apoiando-se em conceitos de Deleuze e Guattari e de Jean Baudrillard. Toda a análise desse conjunto de obras tem por base a crítica feminista de Judith Butler e de Paul B. Preciado, em especial os conceitos de performatividade de gênero e de era farmacopornográfica. O objetivo é compreender como o trabalho de Sherman, além de contestar uma formação unívoca da feminilidade, também é capaz de evocar uma multiplicidade de concepções do feminino, que é problematizado de uma forma diferente em cada fotografia. Logo, procura-se apontar como a obra de Sherman pode servir de ilustração geral do modo como o gênero se manifesta através de uma série de simulacros apoiados em discursos e dispositivos que regulam, controlam e influenciam as identidades de gênero, assim como suas representações e autorrepresentações. Ao materializar uma multiplicidade de identidades para um mesmo corpo, através de aparatos e técnicas como a câmera, a cenografia, a indumentária, a postura corporal e os processos de edição, os retratos de Sherman tornam-se um exemplo privilegiado de como a performatividade de um gênero qualquer tem seus fundamentos em uma combinação de dispositivos sociais escondidos por trás de cada cena.

Título: Tô sentada na beira do rio esperando a poesia chegar: pesquisa em videoarte gótica sobre a vida ribeirinha no interior da Bahia.

Autores: Havane Maria Bezerra de Melo

Resumo:

Aquele que parte leva consigo uma parte de onde veio. Aquele que chega influencia e é influenciado pelo local onde aporta. Assim, esboça-se uma poética do viajante, tal qual João Cabral de Melo Neto narrou em O Rio ou a viagem que faz o Capibaribe de sua nascente à cidade do Recife. A pesquisa ora apresentada resultou em uma coleção de oito micro vídeos – Organismo, Observações, Lua, Nave, Apressados, Caminho, Solidão e Rock balancing – que retratam de forma ficcional a vida no interior da Bahia, especialmente nas zonas próximas de rios, onde as andanças dos viajantes constroem reflexões e críticas sobre o aproveitamento do território, sobre a ocupação do espaço e da natureza. Diversas informações culturais são apresentadas e apreciadas ao longo das narrativas, resultando em uma construção poética focada em elementos que compõem o universo das águas urbanas, como pontes, barcos e pessoas em trânsito. O preto profundo destacado pelo processo de colorização do vídeo camufla ainda mais os elementos secundários da cena, permitindo que o espectador foque no assunto escolhido, distanciando-se da realidade concreta. O contraste de tamanhos, cores e momentos entre personagem e vegetação dramatiza pequenas ações da vida ribeirinha. As cenas apresentadas nesse trabalho exibem configurações geográficas que afetam a dinâmica da vida urbana, provocando a paisagem industrial dos prédios, pontes e embarcações através da estética gótica. O gótico é complementado pela cultura do obscuro que, por sua vez, se interessa pela perspectiva poética e subjetiva da existência, através de uma visão positiva sobre sentimentos como melancolia, tristeza, solidão e introspeção. Esses sentimentos são exaltados pelas micro histórias através, principalmente, da colorização e dos enquadramentos, que privilegiam o vazio, a amplitude e o distanciamento dos assuntos filmados. Todos os vídeos que compõem essa coleção foram capturados e editados via smartphone, numa forma de estudar a aplicação dessa máquina de captura na linguagem do cinema de exposição, conforme a definição de Philippe Dubois (2009). Como referencial teórico, baseio-me na teoria de Vilém Flusser (2018) sobre a caixa preta, na qual o autor revela que a fotografia forma um círculo mágico em torno da sociedade e quebrá-lo seria emancipar a sociedade do absurdo. Desse modo, cruzamos o limite entre técnica e narrativa cinematográfica, construindo situações ficcionais na trama fotográfica, conforme nos ensina Boris Kossoy (2016). A consciência humana sobre a atividade da máquina permite o desenvolvimento crítico da fotografia, pois quem manipula a câmera tem o poder de interferir na construção de sentido. A imagem técnica diz respeito àquilo que é esteticamente aceitável; em contraposição, renova-se a filosofia da fotografia numa busca incessante na atualização do conhecimento técnico em sua aplicação na sociedade contemporânea, valendo-se de recursos como as artes visuais, o cinema de exposição e as redes sociais.

Título: Encarnar e desencarnar: proposições porosas e antipatriarcais em videoarte

Autores: Maiara Martins Gomes, Tajla Medeiros

Resumo:

Se o Antropoceno anuncia uma nova era de supremacia humana e uma Natureza fora de controle que inaugura um apocalipse prematuro, insistimos que tais pressupostos devem ser compreendidos e superados; hackeados por suas brechas. A partir das proposições artísticas Play Dead, de Maiara Martins, e amarelas, espaciais, manchas,, de Tajla Medeiros, exploramos fabricações em prol de um ecotecnoceno que se dá por proposições éticas, estéticas, poéticas e políticas antipatriarcais e porosas. Falamos de trabalhos em que se encarna e desencarna, com constante interpenetração dos duais para esgarçar os vãos e contaminar as partes, borrando o que é do macho ou da fêmea, do corpo e da coisa, do ser e do ente. Em Play Dead, Maiara desconstrói a narrativa cristã do Deus patriarcal, buscando a libertação do corpo e uma nova interpretação "pós-Deus". Através da figuração e desencarnação divina, ela subverte a tradição patriarcal e propõe uma visão renovada. Em sua obra, encarna e desencarna Deus, investigando a corporalidade e a identidade divina sob uma perspectiva feminina, desafiando as representações tradicionais e propondo novas interpretações. Em amarelas, espaciais, manchas,, Tajla reinterpreta Pipilotti Rist e Bourgeois em seus gestos de expurgo e experimentação voraz para instaurar forma-formações marcadas pelas contaminações dos gêneros e das partes em proposição que amplia os limites do corpo e funde-o com o espaço galáctico. Esteticamente, as duas proposições compartilham experimentações na relação luz- imagem. Maiara utiliza o vídeo para criar contrastes e sobreposições, explorando a presença e ausência, enquanto Tajla emprega a dispersão luminosa em suas projeções, evocando formas flutuantes que transitam entre o divino e o vulgar. As referências a expressivas artistas na história da arte enriquecem ambas as criações, estabelecendo diálogos intertextuais. Maiara incorpora fragmentos de vozes de Louise Bourgeois e Sylvia Plath, adicionando camadas de significado à sua obra; já Tajla referencia diretamente as ações de Bourgeois e a exibição de Pipilotti Rist, dialogando com suas práticas artísticas e criando uma rede de significados compartilhados e reinterpretados. Críticas ao patriarcalismo e às tradições estabelecidas são centrais nas obras das duas artistas. Maiara critica o patriarcalismo na mitologia cristã, buscando uma nova forma de entendimento e libertação através da figuração e desencarnação divina. E Tajla questiona as divisões tradicionais e categorizações, propondo uma mistura e contaminação de ecologias e práticas, subvertendo as fronteiras rígidas e promovendo a fluidez entre opostos. A interpenetração de opostos é um tema central em ambas as criações. Maiara trabalha com a dicotomia entre o encarnado (corporalidade) e o desencarnado (ausência), propondo uma nova síntese que transcende as dualidades tradicionais; já Tajla explora as tensões entre excesso e fantasia, materialidade e virtualidade, propondo contaminações em dinâmica visual multifacetada. Em ambos os trabalhos, a videoarte é o espaço para a desconstrução e experimentação que desafia as narrativas estabelecidas e explora novos territórios de significado, com olhar crítico sobre o corpo, a identidade e as estruturas de poder.

Título: As redes sociais como mediadoras tecnológicas dos comuns: uma análise da produção artística pandêmica de coletivos de mulheres-mães-artistas

Autores: Bianca Caroline Orsso

Resumo:

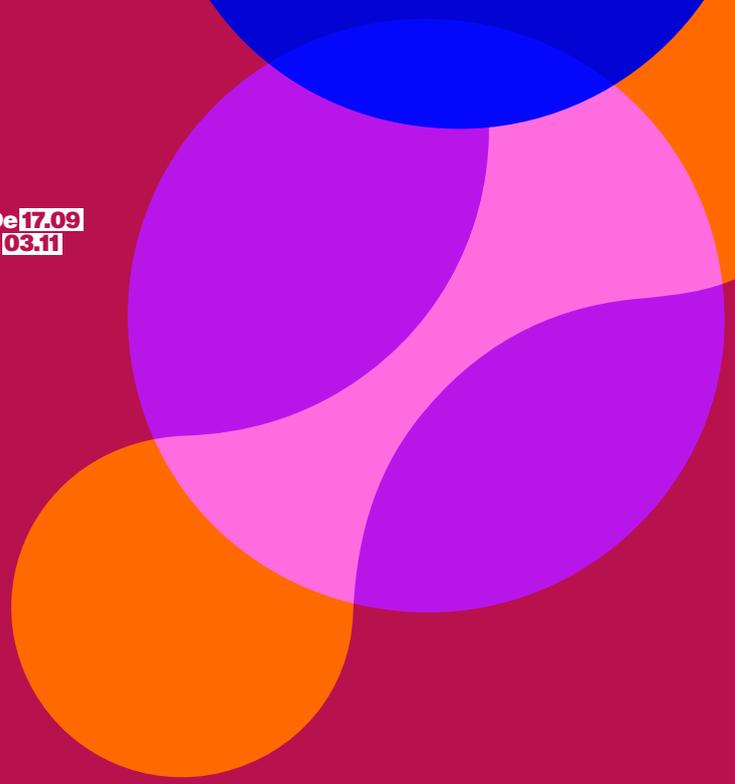
As redes sociais podem ser compreendidas como espaços em que é possível vislumbrar a construção e manutenção de ações coletivas e comunitárias. Em prol de interesses e afinidades comuns, coletivos de artistas têm se apropriado das potencialidades de criação e de alcance das mídias sociais para explorar a produção coletiva em arte, muitas vezes ligadas a questões identitárias e ativistas. Durante a pandemia da Covid-19, esse tipo de prática ficou em evidência, devido às medidas de isolamento social e de restrições de acesso a espaços comuns. À medida em que esses comuns foram transpostos para o contexto online, foi possível identificar a emergência de ações e trabalhos artísticos voltados especificamente para ocupar esses meios, com peculiaridades em suas técnicas, materiais e também em suas etapas de planejamento, execução e apresentação. Sendo assim, este trabalho tem como objetivo analisar o uso das redes sociais como mediação tecnológica em ações artísticas de dois coletivos de mulheres-mães-artistas durante o período da pandemia da Covid-19. Para isso analisaremos a ação “Relatos de uma quarentena materna”, na qual foram criados materiais fotográficos, audiovisuais e textuais, produzidos pelas integrantes do Coletivo Matriz e a ação de ocupação do perfil da Coletiva Mãe Artista, intitulada de “8M – Ocupação Mãe Artista”. Como procedimentos metodológicos realizamos primeiramente uma coleta de dados sobre as ações, oriundos dos perfis das redes sociais do Coletivo Matriz e da Coletiva Mãe Artista. Após isso, buscamos realizar uma análise documental do material coletado, a fim de identificar as principais características dessas produções. Neste empenho, identificamos como as redes sociais foram mediadoras tecnológicas na manutenção dos coletivos em meio a um contexto de isolamento, solidão e sofrimento. Também foi possível identificar como o formato do próprio meio online moldou os trabalhos e as atividades analisadas, apresentando-se em sua maioria como obras-relato, intrinsecamente relacionados à experiência pandêmica enquanto mulheres, mães e artistas.

Encontro
Internacional
de **Arte e
Tecnologia**

| **Encontro
Tecnológico**

Expo
EmMeio
#16

De **17.09**
a **03.11**



Apresentação | Oral Presencial



Título: As fronteiras entre arte e design: Teorias práticas para investigação

Autores: Victor Hugo Amorim Flores, Fabio Gomes da Silva

Resumo:

Por meio da análise da franquia de jogos digitais “The Legend of Zelda” busca-se examinar as interações entre arte e design, através da ideia proposta por Arlindo Machado sobre a convergência das artes e dos meios de comunicação, destacando como isso reflete no design de jogos digitais, que integram diferentes formas de linguagem artística. Os jogos digitais são utilizados como exemplos de como o processo de convergência é capaz de gerar microcosmos de construção estética e tecnológica, através da atividade do design, resultando em obras de expressão cultural capazes de influenciar diversos aspectos da sociedade. A análise da aplicação desses conceitos no campo dos jogos digitais, torna-se evidente que a união das diferentes linguagens artísticas e a elaboração de microcosmos complexos refletem não apenas avanços tecnológicos, mas também uma evolução na maneira como a cultura é experimentada. Além de abrir espaço para a inovação, a leitura dessa abordagem pode ser usada para demonstrar a tendência dos jogos digitais unirem elementos da música, da arte visual e da narrativa para criar experiências únicas e imersivas. Partindo dessa análise pode-se destacar a atuação do design, e a expansão de seu conceito, no processo de criação de experiências culturais. O design não se limita apenas à estética, mas também abrange aspectos éticos, sociais e culturais, influenciando não apenas a interação com o mundo digital, mas também a forma como a realidade é construída. A popularização dos jogos digitais e sua ampla acessibilidade não são mais consideradas apenas como um fenômeno resultante da evolução tecnológica, mas também passam a ser reconhecidas como manifestações de arte e de expressão cultural.

Título: Narrativas contra hegemônicas através da 5ª Mostra de Cinema Latino-Americano de Rio Grande: Produções de André Novais e Lincoln Péricles

Autores: Asael Oliveira, Raquel Andrade Ferreira, Alessa Colares Vaz

Resumo:

Desde 2018, a Mostra de Cinema Latino-Americano de Rio Grande (MCLARG) tem o objetivo de fomentar um espaço de promoção e difusão do cinema e audiovisual no extremo sul do Brasil, que aproxime e possibilite o intercâmbio de conhecimentos entre realizadores audiovisuais, cineastas e outros profissionais da área do cinema, para discutir e pensar a produção audiovisual latino-americano contemporânea, suas linguagens e narrativas. A MCLARG possui interesse no audiovisual latino-americano sob a perspectiva decolonial, que tem como marco o manifesto “Hacia un tercer cine”, lançado em 1969, pelos cineastas argentinos Fernando Solanas e Octavio Getino - no qual, imbuídos das ideias de Franz Fanon, clamavam pela descolonização do olhar de produtores e espectadores cinematográficos latino-americanos, e propunham um enfrentamento estético, narrativo e educativo a` linguagem hollywoodiana, partindo de perspectivas nacionais e regionais - que é retomado e reconfigurado na contemporaneidade. Ainda, o evento busca visibilizar as iniciativas cinematográficas potencialmente descolonizadoras de sujeitos e territórios. Nessa perspectiva, a 5ª edição da mostra tornou-se um marco em seu histórico de realizações, pois sua programação promoveu exibições a partir das filmografias dos cineastas brasileiros mais repercutidos no mundo, sendo eles: André Novais Oliveira (Contagem/MG), que já teve dois de seus curtas-metragens exibidos no Festival de Cannes e Lincoln Péricles (Capão Redondo/SP), que obteve destaque na "Cahiers du Cinéma", renomada revista francesa dedicada à crítica de cinema. Cabe ressaltar, que ambas produções são dotadas de sensibilidade estética e de um olhar peculiar sobre as experiências cotidianas, que em geral, a periferia é o espaço onde suas narrativas acontecem. Tal disposição, conversou diretamente com a ação do Cinema de Rua Itinerante, que o evento propôs no Bairro Getúlio Vargas, na cidade do Rio Grande, a fim de levar produções audiovisuais realizadas por Lincoln Péricles a esta comunidade descentralizada, que possui pouco ou nenhum acesso às salas de cinema. Dessa forma, a ação possibilitou o contato direto entre o público e o realizador dos filmes exibidos, os quais dialogam diretamente com narrativas não hegemônicas, que expressam a realidade de um povo trabalhador, residente em periferias.

Título: Poética AmazônIA: um estudo sobre a geração de imagens na Amazônia

Autores: Maximilian Medeiros Rodrigues

Resumo:

O artista amazonense destaca seus trabalhos sobre as águas amazônicas, utilizando imagens geradas por inteligência artificial que retratam a interação entre as águas e a floresta ao redor de Manaus. Com a série “Poética AmazônIA” (2023), ele apresenta paisagens amazônicas criadas artificialmente, explorando as influências e significados contidos na diversidade dos rios, na floresta, nas comunidades ribeirinhas e na cidade de Manaus. Esses elementos formam caminhos d’água e locais únicos dentro do universo amazônico. Este trabalho é fruto de uma abordagem que discute a criação artística contemporânea com o uso de plataformas de geração de imagens, refletindo sobre o papel do artista e a integração da inteligência artificial na arte. A série “Poética AmazônIA” não apenas explora a paisagem artificial da Amazônia, mas também propõe uma reflexão profunda sobre como a tecnologia pode ser usada para reinterpretar e preservar a memória e o lugar. A utilização de inteligência artificial para gerar imagens permite ao artista criar possibilidades entre passado, presente e o futuro da Amazônia, onde a harmonia entre natureza e tecnologia se torna possível. Ao mesmo tempo, esses trabalhos chamam a atenção para os desafios enfrentados pela floresta amazônica, como problemas sociais e as mudanças climáticas, e como essas questões podem ser abordadas por meio da arte e tecnologia. Além disso, o artista busca engajar o público em um diálogo sobre casas ribeirinhas na cidade, as águas amazônicas e a preservação da Amazônia. “Poética AmazônIA” são uma chamada para a reflexão sobre a inteligência artificial e o papel do artista amazônida nesse bioma singular.

Título: O potencial representativo e decolonial no cinema contemporâneo através dos avanços tecnológicos e das mudanças éticas na produção fílmica.

Autores: Victor Pinheiro Ribeiro da Silva, Gabriel Ribeiro Ferreira Cardozo, Raquel Andrade Ferreira

Resumo:

O trabalho aqui apresentado é um recorte da pesquisa realizada no projeto “A produção de curtas-metragens no audiovisual latino-americano contemporâneo sob a perspectiva decolonial.”(FAPERGS/IFRS), vinculado ao grupo de pesquisa Audiovisual Latino-Americano no Século XXI - OfCine (CNPq/IFRS), tendo como objetivo investigar a produção fílmica realizada no território latino-americano, em especial o formato de curta-metragem, a fim de cartografar e analisá-los. Para isso, foram selecionadas duas produções fílmicas com distanciamento aproximado de 80 anos entre elas. Entretanto, se vinculando uma à outra por terem o mesmo objeto de cena: trabalhadores em seus espaços de trabalho. Assim, utilizando de uma metodologia qualitativa através da análise de conteúdos, percebemos nas produções, “Trabalhadores saindo da fábrica”(1937) e “Imagens de um sonho” (2019), narrativas próprias que dialogam entre si trazendo à tona, a forma como esses filmes retém ou dão a ver as posições definidas da classe trabalhadora na sociedade, em especial a operária. Em que um deles, restringe o olhar do espectador ao observar esses indivíduos como subalternos dessa produção e, o outro, coloca em perspectiva o próprio olhar desses em relação ao espaço que ocupam. Importante destacar, que essas discussões vão além de analisar apenas aspectos tecnológicos que essas obras estavam submetidas. E sim, identificar nessas um discurso mais ética sendo construído no cinema contemporâneo. Nosso interesse, foi identificar o potencial decolonizador de discursos e narrativas, que a produção mais recente se confronta com a outra. Assim, percebendo no audiovisual latino-americano marcas que nos auxiliam a identificar discursos, confrontando-os e possibilitando as discussões acerca de um fazer audiovisual mais ético frente às mudanças que a tecnologia nos apresenta.

Título: Fomento à formação audiovisual do sul do Brasil: Uma análise sobre o projeto de extensão oficina de cinema ofcine.

Autores: João Vítor da Costa Padilha, Nicolas Bastos dos Santos, Raquel Andrade Ferreira

Resumo:

A Oficina de Cinema OfCine é um projeto de extensão criado em 2016, e vinculado ao grupo de pesquisa Audiovisual Latino-Americano no Século XXI - OfCine (CNPq/IFRS). O presente projeto integra o Núcleo de Produção Audiovisual OfCine/IFRS e tem como objetivo principal a formação e capacitação na área do audiovisual visando a democratização e o acesso à produção cinematográfica no extremo sul do país no intuito de impulsionar e promover a geração de emprego e renda às comunidades atendidas. O projeto emprega uma abordagem metodológica com foco nos aspectos conceituais da linguagem audiovisual e proporcionando aos estudantes a oportunidade de aplicação desse conhecimento por meio de produções cinematográficas. Dividido em dois módulos, teórico e prático, em um primeiro momento os alunos são apresentados aos conceitos e áreas dentro da cadeia criativa do cinema para logo colocá-los em prática em outro momento, quando são desafiados a criarem uma obra cinematográfica, mais especificamente um curta-metragem, idealizado e projetado desde a ideia inicial até todas etapas de produção do filme, culminando na apresentação destes na Mostra de Cinema Latino-Americano de Rio Grande. Importante destacar que o processo criativo que é despertado nos participantes, possibilita pensarmos não apenas uma cadeia produtiva se estabelecendo na região sul do estado do Rio Grande do Sul, mas também, como esses novos olhares e experiências poderão contribuir para que novos agentes evidenciam as suas próprias particularidades, partindo do lugar que estão inseridos. Conforme MARQUES; AÍDA (2007, p.57) “O filme é um produto fabricado por pessoas e máquinas. Fazer um filme é, ao mesmo tempo, fabricar um objeto e utilizá-lo como meio de expressão pessoal e propagação de ideias”. Sendo assim, o projeto ao longo de 9 anos vem estabelecendo e fomentando na região um campo propício para o setor audiovisual. Dessa forma, todos anos novos alunos são capacitados a trabalharem em produções audiovisuais de forma independente, sendo para projetos cinematográficos ou para outros tipos de formatos que poderão atender diferentes setores, potencializando o cinema no extremo sul do estado.

Título: A influência dos processos migratórios inter-regionais da classe trabalhadora na produção cinematográfica brasileira do século XXI: Uma Análise a partir da filmografia de Adirley Queirós.

Autores: Convidado 29, Helena Rodrigues Santana, Raquel Andrade Ferreira

Resumo:

Os processos migratórios inter-regionais no Brasil, sobretudo aqueles atrelados ao mundo do trabalho e suas relações, são uma constante na história do Brasil. As dimensões continentais do país, aliadas a distribuições irregulares de seus recursos naturais entre as regiões e sua forma de ocupação desde os primórdios da invasão de seu território, acabam corroborando com uma heterogeneidade espacial de sua economia. O território brasileiro por ter sido ocupado dessa maneira, se configurou historicamente a partir de relações de ciclos primários de exploração, de movimentos migratórios, enquanto mecanismo de ajustamento dos diferenciais de renda entre as unidades geográficas, que são intensificadas pelas formas de ocupação desses espaços. A partir disso, o presente projeto objetiva investigar a produção de longas-metragens e curtas-metragens no contexto do audiovisual brasileiro do século XXI, partindo de uma perspectiva dos estudos de migrações inter-regionais, a fim de cartografar e analisar as produções destas regiões. A partir de uma metodologia qualitativa, por meio da investigação exploratória e da análise de conteúdo, pretende-se a criação de uma WebSig, que permita a visualização e localização geográfica de cada uma das obras identificadas. A atual pesquisa tem como base a filmografia do cineasta brasileiro Adirley Queirós, que apresenta uma forte relação com processos migratórios juntamente atrelados ao simbolismo do pertencimento, e também em como a migração opera nas idas e vindas, relações que se estabelecem na filmografia de Adirley; em especial os filmes Branco Sai, Preto Fica (2014) e A Cidade é Uma Só? (2011), produções realizadas pelo diretor no início de sua carreira como cineasta.

Título: Prótese transformacional de membro superior impressa em 3d como via para ampliar a autoestima do usuário

Autores: Monica Baptista Sampaio Tavares, Chi-Nan Pai, Juliana Harrison Henno, Fernando Simões

Resumo:

Apesar de existirem muitas próteses de membro superior que incorporam a possibilidade de customização em massa e/ou personalização em massa, tais tecnologias assistivas, em sua grande maioria, se circunscrevem, ou ao âmbito das próteses mecânico-funcionais customizadas, com base no open design, basicamente apoiado na variação de cores dos seus componentes, ou ao contexto de “próteses transformacionais”, personalizadas, de alto custo, produzidas por grandes empresas ou escritórios. No pressuposto das “próteses transformacionais”, mais especificamente das “próteses como esculturas corporais” (Tavares, 2021), há um número bastante reduzido de opções de próteses de membros superiores, impressas em 3D, que atendem, concomitantemente, à demanda funcional e à demanda estética, como via para ampliar a autoestima do usuário e contribuir para a inclusão do usuário à sociedade. Assim sendo, este trabalho pretende apresentar projeto e desenvolvimento de prótese transformacional de membro superior impressa em 3D que se manifesta como peça artística tridimensional anexada ao corpo, passível de ser esteticamente customizada pelo receptor e de agir como meio de transformações física e psíquica de modo a fortalecer sua autoconfiança. A escrita do artigo seguirá as etapas: em primeiro lugar, apresentaremos o conceito e, de modo abrangente, alguns exemplos de “próteses transformacionais” de membro superior; em segundo lugar, exporemos estudo de caso de “prótese transformacional” de membro superior, impressa em 3D, que visa atender lacunas, relativas à inclusão do usuário no processo de um design customizado desse tipo de dispositivo; em terceiro lugar, concluiremos com destaque para as implicações e consequências relacionadas às noções de customização e/ou personalização, como via para minimizar a exclusão de usuários de próteses de membro superior. A relevância deste trabalho se refere à possibilidade de identificar estratégia de criação de prótese que venha a introduzir o receptor como agente decisório, amplificando, assim, a sua autoestima. Acredita-se que o impacto trazido pelo trabalho se deve, principalmente, ao pressuposto de aliar o funcional ao estético no âmbito da produção de próteses de membro superior.

Título: BIO.DANTE: Biofilia urbana a natureza qualificando os espaços

Autores: Daniel Prazeres, Suzete Venturelli

Resumo:

O artigo se propõe a uma articulação teórica abrangente no campo do design, urbanismo e temas relacionados à natureza, valendo-se da instalação artística Bio.Dante: Biofilia Andante como seu principal veículo de expressão. Esta obra mergulha profundamente na exploração da interação entre a natureza e a cidade, bem como o indivíduo e o ativismo ambiental. O próprio nome surge como uma resposta perspicaz aos questionamentos contínuos sobre os espaços urbanos e a qualidade de vida proporcionada aos seus habitantes. O trabalho aborda três temáticas principais: (i) A Vídeo-arte intitulada "FENDA", investiga não apenas a tecnologia, mas também os conflitos sociais e territoriais que permeiam a cidade de São Paulo, evidenciando a marcante dicotomia entre suas áreas nobres e periféricas; (ii) O Bordado verde, uma abordagem sensível e criativa que não apenas registra a memória dos espaços arborizados e verdes, mas também utiliza materiais de construção descartados, criando novas conexões e significados que visualmente unem espaços físicos e conflitos socioeconômicos; (iii) A Biofilia Andante, uma experiência imersiva e envolvente que consiste em uma vestimenta conceitual destinada aos visitantes da instalação, propondo uma articulação inovadora entre o corpo, o espaço urbano e a sensação da natureza. O projeto desta obra-instalação-performance é uma reflexão profunda sobre os espaços urbanos contemporâneos, onde a natureza muitas vezes é reduzida a um mero elemento decorativo, sua estética comercializada e sua presença negligenciada ou distorcida. Nesse contexto, o artigo busca provocar uma discussão ampla e inclusiva sobre a sustentabilidade urbana e a importância de reconhecer o indivíduo como parte integrante e essencial da natureza. Reconhecer cada pessoa como um ativo valioso dos recursos naturais é fundamental, pois sua extração ou exploração descontrolada pode resultar em danos irreversíveis não apenas para o meio ambiente, mas também para sua própria existência e a das futuras gerações. Por meio da integração de ideias de intelectuais urbanos e elementos da natureza, o artigo busca promover uma visão mais holística e equitativa do desenvolvimento urbano, onde o bem-estar humano e a saúde do ecossistema natural são prioridades fundamentais.

Título: “Animaforismos”: experimentos narrativos poético-filosóficos animados no contexto do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG)

Autores: Edgar Franco, Edgar Silveira Franco

Resumo:

A palavra aforismo tem origem no grego, aphorismós, que representa sentença, definição e, segundo o dicionário Houaiss, aforismos são a máxima ou a sentença que se utiliza de poucas palavras para explicitar uma regra, um ditado ou um princípio de teor moral; um texto breve e assistemático na escrita filosófica, caracterizado por uma reflexão prática ou conclusiva. Em resumo, os aforismos são definidos por sua brevidade, objetividade e reflexividade referente à construção e quebras de postulados orientados a pensamentos, sentimentos e comportamentos do ser humano, fazendo coexistir assim filosofia e literatura. A partir da concepção de aforismo conectada à de história em quadrinhos, surgiu o conceito de HQforismo - subgênero dos quadrinhos poético-filosóficos que unem uma imagem a um texto aforístico (FRANCO & BARROS, 2013). Esse subgênero é resumidamente então a união de quadrinhos e aforismos, texto e imagem, sendo o texto reflexivo, aforístico e a imagem agregadora de sentidos ao conteúdo escrito, possuindo assim narrativa e poética. O HQforismo integra-se ao gênero de quadrinhos poético-filosóficos por contar com as mesmas características essenciais de uma HQ desse gênero. São elas: o experimentalismo, a brevidade e intencionalidade filosófica, além de manter conexões narrativas típicas da linguagem de quadrinhos. Essa forma narrativa têm sido expandida e transgredida pelo Ciberpajé e pelos integrantes do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq - FAV/UFG) desde sua criação, produzindo HQforismos em 360 graus, HQGIForismos e agora experimentando com HQforismos animados, também chamados pelo neologismo “Animaforismos”, breves animações poético-filosóficas - sem ou com som - que incluem um aforismo, criadas nas mais diversas técnicas, desde a tradicional 2D, passando pelo stop-motion e chegando ao uso das redes neurais e inteligências artificiais. Essa comunicação apresenta brevemente alguns desses animaforismos com temáticas críticas ao binarismo anticósmico, de buscas transcendentais e de inspiração enteogênica, destacando brevemente os processos criativos e inspirações envolvidas na produção de cada um deles.

Título: A tecno-imaginação em uma perspectiva ecológica

Autores: Eduardo Nespoli

Resumo:

O debate sobre a criação com tecnologias digitais na arte contemporânea atravessa a questão do imaginário e suas potencialidades. Em um contexto em que a popularização e a portabilidade dos dispositivos permitem a todos registrar, criar, compartilhar e transmitir informações audiovisuais de diversos tipos, configura-se uma transformação radical dos modos de percepção, que agora se desprendem fortemente da relação travada com os dispositivos digitais. Diante deste cenário, o debate acerca dos processos artísticos realizados em suporte digital e suas relações com a ecologia deve considerar os três registros destacados por Félix Guattari em sua concepção de ecosofia: o individual, o social e o ambiental. Este quase clímax do antropoceno, vivido intensamente por nós enquanto crise ecológica em todas as instâncias, converge com a percepção de Vilém Flusser no que concerne à definição da sociedade pós-histórica. Flusser identificou que na sociedade pós-histórica os aparelhos e meios digitais delineiam os processos pelos quais concretizamos o fluxo do imaginário, criado e compartilhado instantaneamente em larga escala pela rede bio-eletrônica que se interliga ao cérebro individual e sua capacidade de abstrair o mundo. Para Flusser, abstrair indica um movimento de recuo, de afastamento, uma retração subjetiva. Somos sujeitos dos objetos que manipulamos para armazenar informações e codificar o mundo. Assim também fazemos com nossas máquinas semióticas de concatenação audiovisual. Manipulamos sons e imagens para nos afastar do mundo concreto e assim poder percebê-lo de uma nova posição, a partir de um “não-lugar”, de uma “utopia”, nos termos do autor. Trata-se de uma operação perceptiva, já que conforme assinala Flusser, fazemos isso buscando nos orientarmos no mundo. Apesar disso, os dispositivos “contra-atacam”, pois a imagem na tela provoca “alucinação”. Quando capturada no interior desses programas audiovisuais dominantes, arremetidos repetitivamente pela rede de aparelhos sobre o imaginário coletivo, produzidos majoritariamente por centros que irradiam “feixes de elétrons”, a sociedade é forçada a um envolvimento superficial com telas e “não coisas”, componentes simbólicos de fácil absorção e fascistas, vazios de espaço e vida e, por consequência, totalitários. Contudo, a potência de imaginar é por natureza ambivalente. O processo abstrativo pelo qual o objeto emerge do deslocamento realizado pelas mãos é atualizado por Flusser como recuo do homem na direção do pré-aparelho no contexto da sociedade pós-histórica. Esse recuo, esse deslocamento das relações estabelecidas com os aparelhos audiovisuais, mira o artista colecionador-jogador, que atua em oposição às forças totalitárias, desafiando os programas dominantes ao evocar pela arte o imprevisível. Tal jogo contra os aparelhos, que decifra e brinca com as ideologias manipuladoras com objetivo de produzir algo imprevisto, Flusser concebeu como tecno-imaginação. Uma ecologia das experiências sociais no campo das artes deverá levar em consideração tal evocação do imprevisível enquanto potência da tecno-imaginação.

Título: A personificação da IA no entretenimento e serviços: Uma análise crítica da representação feminina

Autores: Fabio Gomes da Silva, Milton Sogabe

Resumo:

A crescente influência da Inteligência Artificial (IA) no entretenimento e serviços introduz uma nova dimensão na relação humano-máquina, com a personificação feminina como modelo dominante. Exemplos como Magalu (Magazine Luiza), Bia (Bradesco), Thaís (TIM), Gal (GOL) e nas assistentes virtuais Siri (Apple), Cortana (Windows) ou a mais popular dentre todas, a Alexa (Amazon) ilustram essa tendência. No cinema temos a personificação humana com voz feminina da inteligência artificial de um sistema operacional que interage na história por meio da voz da atriz Scarlett Johansson no filme Her (2013). Longe de ser um traço de preconceito já identificado na rotulação de algoritmos, o tendenciamento a corporificação de mulheres como personagens animados que representam as marcas ou ilustram chatbots e ainda emprestando a voz a personagens em filmes, pode evidenciar uma baixa diversidade no que tange as formas que a Inteligência Artificial pode assumir, além de indicar a continuidade dessa linguagem computacional estar no domínio de desenvolvedores homens. Este artigo explora as origens dessa personificação massificada, buscando, a partir dos exemplos existentes no design de serviços e no entretenimento em especial no cinema, definir os contornos da Inteligência Artificial atualmente. A análise vai além da semelhança física, investigando como esses recursos tecnológicos incorporam e simulam características e sentimentos humanos. A personificação da Inteligência Artificial no entretenimento e serviços levanta questões importantes sobre o futuro da tecnologia e da relação humano-máquina. É necessário um debate crítico sobre o design e a tecnologia da Inteligência Artificial considerando as implicações éticas e sociais da personificação feminina.

Título: O tríptico do grupo cAt UNESP: reflexões sobre a arte no Antropoceno

Autores: Fernando Fogliano

Resumo:

O grupo cAt (ciência/Arte/tecnologia) estabelecido no IAUNESP/CNPq, criado em 2009, experimenta, reflete e desenvolve projetos no campo da Arte em conexão com a Ciência e a Tecnologia. Em 2015, deu início ao desenvolvimento do tríptico de obras interativas Sopro/Toque/Gesto. As obras já foram apresentadas individualmente em várias oportunidades. Contudo, somente agora, com a finalização do Gesto, podem ser apresentadas na sua forma inicialmente pretendida, como tríptico. O desenvolvimento das obras demandou algum tempo de experimentação técnica e tecnológica até que se encontrassem as soluções que convergissem com as propostas narrativas do grupo. Some-se a isso o período de pandemia que obrigou o grupo a trabalhar em isolamento retardando a finalização do projeto. O cenário narrativo proposto para a experiência interativa com as obras é o do Antropoceno. É oportuno refletir sobre a importância dessa obra artística que aponta para a crise ambiental planetária. Crise que, desde o início do processo da criação do tríptico, deixou o terreno especulativo para se desdobrar em sucessivas tragédias ambientais e humanitárias com as quais nos deparamos quase que corriqueiramente. Nesse texto, além de apresentarmos o tríptico, iremos refletir sobre o papel do artista ao propor questões que contribuam para que a comunidade possa se conscientizar das ameaças decorrentes da implantação, em escala planetária, do modelo de desenvolvimento insustentável colocado em prática por grupos econômicos hegemônicos. Hoje está cada vez mais difícil conseguir da natureza – incluindo a natureza humana - “brindes” baratos. Isso indica que podemos experimentar não apenas a transição de uma fase do capitalismo para outra, mas algo mais épico: o colapso das estratégias e relações que têm tido como finalidade, ao longo dos últimos cinco séculos, a acumulação sustentada de capital.

Título: Dizer algo sobre estar aqui:

Autores: Grupo Vaga-mundo: poéticas nômades, Karina Dias, Julia Milward, Aline Cibebe, Marina Raimundini, Levi Orthof, Danna Lua Irigaray, Marcia Regina, Raísa Curty, Laura Papa, Thalita Perfeito

Resumo:

Em "Parque das Ruínas", a poeta Marília Garcia propõe "(...) dizer algo sobre estar aqui." Os dois pontos que terminam esse fragmento de texto foram como um aceno para pensarmos coletivamente 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. Deitar ao chão. Estar em fúria. Estar no meio. Em casa e em toda a parte. Eis o aqui: tocar a superfície de uma caverna. Tornar-se cor. O fragmento que flutua por algum tempo e gira sobre si mesmo. Estar aqui é estar há milhares de anos. É um eco do enigma primeiro. Um salto na noite em que pousa o cosmos. É palavra que localiza e indica que se está perdido. Faz ver e impede de ver. Vista de uma espessura existente. É lembrar-se. É o simultâneo estado da flecha: disparo e pouso. É interromper o desaparecimento. Retomando a acepção mais antiga de manifesto que é o de ser aquilo que é compreensível, claro, aparente, evidente, formado de muitas mãos agarradas, de braço a braço, propomos esse texto como um pequeno manifesto especulativo poético. Um ponto de encontro no mundo de distintas existências. Uma escrita polifônica tecida sobre o mesmo suporte, um espaço virtual compartilhado, em que as palavras que ecoam distâncias se reúnem como uma forma de repetir, repetir mais uma vez, em viva voz: ainda estamos aqui. Para nós, o aqui pode ser também uma tecnologia de fazer futuros e revolver o presente.

Título: As perspectivas sobre a existência e o design de animação

Autores: Kelly Silva De Oliveira, Suzete Venturelli

Resumo:

O presente trabalho se insere no contexto de uma pesquisa que se propõe relacionar arte, design e realidade, investigando a poética sobre a existência, ou sobre os modos de existência, a partir das cosmovisões dos povos originários. Compreendendo a arte, de acordo a pesquisadora Alessandra Simões Paiva, como o lugar de diálogo fronteiro e transversal entre culturas; e o design, conforme o filósofo Bruno Latour, como uma forma de elaborar as coisas através do desenho, e entre essas 'coisas' a nossa vida coletiva sobre a Terra, esse estudo busca por meio do design de animação despertar o potencial criativo e a subjetividade para a invenção de novos modos de existir. Conforme o líder indígena Ailton Krenak, precisamos criar uma predisposição positiva para o estabelecimento de alianças afetivas entre os seres distintos, considerando 'humanos' e 'não-humanos', os seres visíveis e os invisíveis. Considerando a pluralidade de visões, o design de animação se apresenta como um meio que proporciona ampla liberdade visual para percorrer um imaginário que transcende o comum, apesar da linearidade do tempo que a narrativa em vídeo supõe. Além disso, segundo a artista e pesquisadora indígena Naine Terena, para os povos originários a produção artística se relaciona à própria educação como uma educação dos sentidos. Embora a técnica audiovisual seja adquirida do contato com não indígenas, as tecnologias da oralidade e da visualidade são muito presentes entre os indígenas. É assim que esse estudo busca por meio da interação com o povo Guarani Mbya presente na cidade de São Paulo realizada através de visitas à comunidade e de encontros, compreender seus valores e seus modos de existir e resistir. A pesquisa descreve o processo em curso para o desenvolvimento de uma animação em colaboração com a referida comunidade indígena a fim de contribuir na preservação da sua cultura e na transmissão para as novas gerações, fomentando o seu interesse por suas próprias narrativas e criando com a produção audiovisual conexões entre diferentes perspectivas de mundo que possibilitem novas relações entre os seres, o tempo e o espaço.

Título: Máquinas e criação de imagens: preconceitos e polêmicas

Autores: Milton Sogabe

Resumo:

A criação de imagens é um dos processos produtivos mais antigos da humanidade. Ela é acompanhada pelas transformações tecnológicas de cada época, refletindo e refratando o contexto. Embora as tecnologias se transformem e afetem todas as áreas do conhecimento, no campo da Arte a pintura artesanal apresenta historicamente um status superior a outros processos de criação realizados com tecnologias. A pintura por ser um processo feito pela mão do artista, usando apenas pincel e tintas numa superfície, é mais valorizada do que processos mediados por alguma tecnologia, como a gravura, a fotografia ou a imagem digital. A história da Arte, praticamente é conhecida como a história da pintura, pois em cada época, as obras feitas com os novos processos técnicos de criação de imagens, quase não são considerados. No contexto comercial este fato também se repete. A pintura, por ser uma obra única e "irreprodutível", talvez devido a uma questão de ética mercadológica, mantém sua exclusividade. No entanto, essa "irreprodutibilidade" é relativa, com as falsificações que apenas especialistas conseguem avaliar. Com a gravura, utilizando instrumentos, processos químicos e prensas, a imagem começou a ser reproduzida em larga escala, tornando-se acessível a um público mais amplo. Os avanços tecnológicos emergentes introduzem novas possibilidades em todas as etapas: produção, armazenamento e distribuição, refletindo o espírito de cada época. Com o surgimento e uso intenso da Inteligência Artificial na sociedade como um todo, a relação entre imagem e tecnologia adquire uma complexidade maior, trazendo transformações rápidas e constantes e gerando diversas polêmicas. No campo da arte, refletindo os fatos do cotidiano, surgem debates sobre autoria, originalidade e outros conceitos que influenciam a visão de mundo.

Título: Vasculhar na porosidade: toupeiras no ecotecnoceno

Autores: Nivalda Assunção de Araujo, Douglas Firmino da Silva, Tajla Medeiros, Hilan Bensusan, Adriana dos Santos Araujo

Resumo:

O subsolo é a epiderme das entranhas do chão. Lá ficam as sobras, os vestígios, os abismos por baixo daquilo que recebeu fundações, mas também ficam as passagens. O subsolo é também para-sequencial: a sequência dos acontecimentos ordenados no tempo é nele desmantelado, o novo esmaga o velho em um vulcanismo que é talvez o nome mesmo de um planeta feito de rastros. As passagens dão também passagens entre tempos, entre descartes de diferentes épocas e, em certos casos, o subsolo é a trilha entre o arquivo e o lixo. Se o solo é onde o sol incide e insiste, o subsolo é o que sedimenta depois que o sol bate, é a memória dos efeitos do sol.

Quando vasculhamos as porosidades de um edifício onde se enfileiram diferentes práticas disciplinares, estamos, como toupeiras, explorando uma alternativa para uma era em que o ecológico assimila o técnico, um ecotecnoceno onde há vasos comunicantes entre a vida programada pelo dispositivo - arranjada sobre algum controle - e a serenidade de quem espera sem saber o que esperar. Esse elo - essa passagem - é o que vasculhamos no subterrâneo, é o que resulta de uma flânerie por um túnel que conecta práticas disciplinares diferentes e que, é cheio de funcionalidades ainda que seja sub-disciplinar. A vasculhada pela porosidade surge da ideia de que o ecotecnoceno, se de todo possível, será composto por passagens noroeste, isto é, por aquelas passagens como a do Ártico ao Pacífico por barco através do Canadá sempre sujeito a que as condições climáticas permitam a passagem - que os lagos descongelem em algum verão, que os rios não fiquem secos ao mesmo tempo... Michel Serres comparou esse trajeto com aquele que permite passar das suposições das ciências para aquelas das artes e humanidades: é preciso contar com favores das circunstâncias. Esses favores das circunstâncias são protagonistas dessas vasculhadas por baixo do prédio que, ele mesmo, ajunta as diversas ordens do pensamento. O que cada disciplina larga no seu subsolo?

Título: O museu sustentável: um estudo sobre museus frente às mudanças climáticas

Autores: Pablo Gobira, Priscila Rezende Portugal

Resumo:

A proposta aqui apresentada busca refletir como o conceito de desenvolvimento sustentável está presente em museus e instituições culturais. O trabalho é um recorte de pesquisa realizada no grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://linktr.ee/labfront> - UEMG/CNPq), tendo em vista as relações entre arte, ciência e tecnologia. O LabFront, dentre outros tópicos, tem buscado problematizar questões que se apresentam nas interseções poéticas, transdisciplinares, acerca da gestão, preservação, salvaguarda e memória da cultura. Sendo assim, refletimos sobre a possibilidade de um museu sustentável e sobre a sustentabilidade em instituições culturais. Procuramos relacionar os desafios enfrentados por instituições de caráter museológico diante dos efeitos das práticas do desenvolvimento sustentável, desde a gestão geral à prática de ações preservacionistas e de salvaguarda. Dessa forma, refletimos como tais instituições podem se caracterizar como sustentáveis e se utilizar do advento das tecnologias digitais como aliada para compor um cenário sustentável. Tais características permitem que coleções e acervos sejam trabalhados de maneira transdisciplinar, disruptiva e eficientes nas instituições. Mais ainda, valendo-se dos conceitos de “desenvolvimento sustentável” entre os eixos econômico, social e ambiental diante do compromisso da instituição para com a sociedade, questionamos o que e como seria um “museu sustentável” e quais práticas sustentáveis estão inseridas nele a frente de um cenário de mudanças climáticas e avanço tecno-científico. Para isso, é necessário traçar um panorama da gestão museológica em paralelo às práticas sustentáveis em instituições culturais, bem como relacionar a convergência tecnológica que atravessa tanto a gestão quanto os espaços de tais instituições.

Título: [embrace]: dispositivo multissensorial homeodinâmico

Autores: 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

Resumo:

Esta apresentação discorre sobre o processo criativo-projetual da obra [embrace], 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). [embrace] integra o corpo de obras artísticas do projeto [inside]. [inside] refere-se ao interno, ao organismo, à subjetividade, às emoções e aos sentimentos humanos. O projeto [inside] se alicerça no conceito de Arte-Arquitetura-Design Homeodinâmicos e, portanto, compreende os produtos da Arte, da Arquitetura e do Design como potentes instrumentos homeodinâmicos, ou seja, como protagonistas na contínua e dinâmica regulação dos processos ecossistêmicos (homeostase sociocultural) e dos processos metabólicos e mentais do corpo humano (homeostase biológica). A homeostase biológica se caracteriza por um conjunto de processos metabólicos que regulam o funcionamento do corpo humano e, ao mesmo tempo, pelo estado resultante desta regulação. Essa regulação interna é crucial para o funcionamento adequado do organismo humano. Enquanto a homeostase sociocultural engloba os expedientes culturais criados em resposta ao desequilíbrio sociocultural. São respostas a problemas funcionais encontrados no espaço social que demandam atenção e resolução para que estes não venham a comprometer a regulação da vida dos indivíduos/grupo social. Assim, [embrace] se fundamenta em conceitos das neurociências cognitivo-comportamental e nas práticas projetuais homeodinâmicas preventivas e restauradoras da regulação metabólica, mental e ecossistêmica para propiciar uma experiência afetiva a partir de estímulos táteis, olfativos, sonoros e visuais emocionalmente competentes e capazes de suscitar sentimentos de acolhimento, bem-estar, harmonia e tranquilidade. [embrace] se propõe a atuar como um dispositivo multissensorial dedicado a estimular a consciência de si, o auto cuidado, a autoestima, o amor próprio, a redução do estresse crônico e, a partir desta experiência, favorecer o equilíbrio ecossistêmico (homeostase sociocultural) e o equilíbrio homeodinâmico (homeostase biológica) do interator.

Título: ANDRÓIDES INCLUSIVOS

Autores: Sidney Tamai

Resumo:

Esse trabalho a ser exposto objetiva pôr em crise a neutralidade universalizante dos “robôs sinalizadores”, mantendo sua dimensão humana universal através de ampliação e diversidade de suas características de gênero, etnia e faixa etária e corpos humanos não normativos.

É um trabalho que inventa Andróides Inclusivos para substituir os “robôs-autômatos sinalizadores” que tem a função de sinalizar obras em rodovias. Propomos andróides inclusivos que respeitem a diversidade de gênero, etnias e faixas etárias e que diversifiquem para movimentos mais naturalizados. Os atuais robôs sinalizadores são manequins que seguem sempre um mesmo padrão corporal com movimento único, repetitivo, não natural e que são em sua absoluta maioria masculinos, brancos e magros. Uma porcentagem menor que 5% tem característica feminina e 0,5% da etnia negra, não tendo nenhuma referência aos indígenas.

O grupo propositor, de Artes em Tecnologias Emergentes Faac Unesp, tem uma experiência contínua em vestíveis eletrônicos como os Parangolés, apresentado no Museu Nacional em 2023. Sendo assim, encaminhamos uma proposta para a Eixo SP, empresa que é responsável pela concessão rodoviária na região de Bauru, que repete esse padrão de robôs sinalizadores e cidade onde se encontra o Curso de Artes Visuais da FAAC Unesp.

Nosso argumento, é que com essa inovação se criará um laço social maior com os usuários através da identificação ampliada desses "bonecos", tendo mais características inclusivas, diversas e identitárias; mas também entendemos que a caracterização “abstrata”, normativa, tem objetivo universalizante, genérico de fácil comunicação através de uma identificação neutra. Por isso, nossa proposta é incluir outras diversidades sem perder as características universais e assim manter a dobra com a segurança dos usuários da estrada. Essa inovação, além de responder as identidades do século XXI, coloca a empresa EIXO como reconhecadora das diferenças, evidenciando sua responsabilidade social.

Nesse momento aguardamos a resposta da companhia Eixo, mas o projeto está em andamento, pois temos outras empresas regionais e prefeituras que podem incorporar nossa proposta.

Título: A violência como metalinguagem: uma visão crítica por videogames

Autores: Susana Dobal

Resumo:

O artigo analisa como obras ligadas à mídia dos videogames também articulam discursos críticos sobre a violência. Os videogames são uma mídia ainda muito vinculada à indústria do entretenimento, e que permanece encontrando resistência dentro dos debates da arte. No entanto, trata-se de uma mídia cujo consumo se expande a cada ano e é um dos meios mais populares das últimas décadas. Portanto, desviar da questão sob a alegação de que os videogames são estéreis em valor cultural significa fechar os olhos para parte significativa da cultura visual contemporânea. Tendo em vista contribuir com esse debate, o presente trabalho analisa duas obras que refletem sobre violência, tema recorrente nos videogames, mas a partir de uma perspectiva crítica que é evidenciada pela metalinguagem presente nos trabalhos. A sociedade dromocrática, conceito do filósofo Paul Virilio, delineia um momento social marcado pela velocidade, que encontra seu expoente máximo na era digital. Tal velocidade é para o filósofo o combustível da máquina de morte que configura a aventura tecnológica. Assim, o artigo parte de uma mídia fortemente contemporânea, conhecida e mesmo preterida por sua disposição para a violência, com intuito de avaliar como esse meio reflete sobre a violência como aspecto constituinte da dromocracia. As obras em pauta são o jogo *Cruelty Squad* (2021) de Ville Kallio, e a outra é a performance digital executada pelo artista Joseph deLappe intitulada *Elegy: GTA USA Gun Homicides* (2018). Joseph deLappe é um artista cujos trabalhos já foram incorporados a vários museus e exposições, uma vez que sua produção é enquadrada dentro da expressão *Videogame art*, que configura a apropriação do videogame por artistas visuais que também trabalham com outras linguagens. Já a obra de Ville Kallio é um jogo de produção independente, cuja distribuição se dá em canais de jogos eletrônicos tradicionais. A análise comparativa entre as obras avalia ainda como tais trabalhos foram produzidos e distribuídos, a fim de considerar como o meio em que se inserem também produz oportunidades críticas e transformadoras das obras.

Título: Residência: Casa Feminista e Cabeças Vozeris em telepresença e presença

Autores: Tatiana dos Santos Duarte

Resumo:

As Residências-Oficinas Feminista aconteceram ao longo de dois anos da pesquisa de doutorado realizada no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília. A pesquisa cruza as áreas das Artes Visuais, estudos de gênero e performance, oferecendo outras perspectivas e pensando sobre os corpos vulneráveis. Enfatizando a importância de alianças entre grupos com ideais semelhantes, propôs-se a escuta para confrontar as normas sociais, patriarcais e racistas, pensando os gêneros e exigência de escuta na sociedade. A nomadografia é o método por onde passa as formas de expressão e resistência contra o machismo, racismo e outras opressões. As referências poéticas que conectam os saberes para as práticas são Ana Medianta, Ana Teixeira, Bia Medeiros, Elton Panamby, Elvira Santamaría, Guerrilla Girls, Monica Mayer, Maris Bustamante, Julia Antivilo e Regina José Galindo. Os estudos teóricos que fundamentam a pesquisa incluem pensamentos feministas como Djamila Ribeiro, Judith Butler, Kimberlé Crenshaw, Marcia Tiburi, Paul B. Preciado, Rebecca Solnit, Rosi Braidotti, Suely Rolnik e Virgínia Kastrup, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Friedrich Nietzsche e o líder indígena Ailton Krenak. Esses estudos formam uma multiplicidade que sustenta os feminismos nômades, promovendo diálogos entre gênero, arte e escuta. Este método busca desenterrar narrativas não ouvidas, utilizando a arte como estratégia para problematizar estruturas sociais opressivas e promovendo formas poéticas de resistência. A abordagem reconhece a importância da interseccionalidade, considerando fatores como gênero, raça, orientação sexual, idade e classe social. A cartografia poética proposta mapeia intensidades e afetos presentes nas experiências individuais e coletivas. Este processo de criar espaços para encontros feministas envolve a escuta de subjetividades de gênero como coleta de dados e tem a performance como meio para expressar o que perpassa nos corpos e produzindo escritos e outras formas de arte contemporânea para resistir ao silenciamento.

Título: Eletrosseres: as sutilezas como procedimentos poéticos

Autores: Thiago Heinemann Rodeghiero

Resumo:

Os dispositivos eletrônicos têm se tornado parte integral de nossas vidas, transformando profundamente as relações. Essa transformação exige uma reconfiguração da conceituação de dispositivo, que passam de mediadores a modeladores das interações. A pesquisa busca entender as novas tramas conceituais, poéticas e sensíveis que emergem desse processo, visando desenvolver teorias e práticas que capturem essas transformações.

A prática artística, especialmente as poéticas visuais, transbordam as questões pelo sensível e as situa em um nível estético. Este estudo investiga como as interações eletrônicas podem expandir a concepção de dispositivo, reconhecendo a alteridade e subjetividade como transposições das relações de força. A eletrônica não apenas molda subjetividades, mas também transforma as relações sociais e ambientais, criando novas ecologias. Atribuir à ela a capacidade de transformação subjetiva implica que as relações são moldadas e respondidas por algoritmos, gerando outros agenciamentos.

As relações sociais são profundamente afetadas por essa natureza eletrônica. A dependência crescente de dispositivos eletrônicos despotencializa a alteridade, individualizando e homogeneizando as relações sociais. Esse processo gera um distanciamento da percepção coletiva, fundamental na construção das nossas subjetividades e relações. Outro aspecto crucial é a transformação dos ambientes. A eletrônica relacional cria máquinas capazes de gerar outras máquinas, definindo parâmetros, funções e éticas. Reconhecer a capacidade de ação na eletrônica, mesmo através de programação humana, implica admitir uma potência de existência nessas máquinas.

A pesquisa adota uma abordagem prática e teórica, problematizando como os sensores eletrônicos podem conduzir esteticamente a novas formas de existência. Esta abordagem investiga como os estímulos sensoriais podem evidenciar a homogeneidade dos signos, propondo que a busca por sutilezas pode criar éticas que levam a subjetividades precárias.

O objetivo geral da pesquisa é investigar as sutilezas das recepções sensoriais eletrônicas. Esta investigação pretende ser um guia e fornecer substância às questões levantadas pela arte, destacando como os sensores eletrônicos podem esteticamente transformar as formas de existir.

A pesquisa enfatiza a existência eletrônica como capaz de perceber e reagir a estímulos sutis, transformando relações e criando "eletrosseres" que reconfiguram as interações. Através das poéticas visuais, o estudo busca tensionar maneiras de ver o mundo, refletindo a ideia de que ao ver o mundo, o artista também é visto por ele.

Título: Ecologias Emergentes: A Arte em Tempo de crises / Emerging Ecologies: The Art in a Time of Crisis

Autores: Walmeri Ribeiro

Resumo:

Esta comunicação abordará as contribuições do campo de estudos da Performance, sobretudo, da Performance como pesquisa-Performance as Research- PaR- (Arlander, 2017), discutindo as implicações do corpo e de um conhecimento corporificado (Spatz, 2015) para a observação de possíveis ecologias emergentes em práticas artísticas situadas. Para elaborar esta análise, apresento pesquisas e criações desenvolvidas por artistas como Annette Arlander e Pia Lindman (Finlândia), Territórios Sensíveis (Brasil) e Cecilia Lagerström (Suécia). A Performance como pesquisa- PaR é entendida como parte da chamada virada performativa das artes (Fischer-Lichte, 2008), considerando uma reconfiguração da relação entre artista, obra e público, e que traz como conceitos centrais o acontecimento, a experiência e a cocriação. Como toda virada, implicou uma reorientação e alargamento da nossa atenção, nesse caso, para considerar nas artes as implicações do corpo e de um conhecimento corporificado emergente, enfatizando a importância de práticas artísticas situadas.

Em tempo de crises, como as que estamos vivendo na atualidade, esta comunicação traz como questionamento central as contribuições da performance e da PaR para o desenvolvimento de ecologias emergentes nas artes. Ecologias fundamentais para pensarmos as possíveis contribuições do campo das artes para as pesquisas sobre crise ambiental e mudanças climáticas.

Palavras-chaves:

Performance como Pesquisa; Mudanças Climáticas; Práticas artísticas situadas.

Título: Co-criatividade na arte fulldome: Modos de existência na interação, relação e mediação

Autores: Victor Hugo Soares Valentim

Resumo:

A arte fulldome floresce como um terreno fértil para explorar a confluência entre artistas e tecnologias em processo de individuação na criação de experiências audiovisuais imersivas. Sob a luz da teoria de Gilbert Simondon sobre o modo de existência dos objetos técnicos, este estudo investiga como essa co-criatividade impulsiona a poética artística, redefinindo os limites da expressão e da própria arte. Em vez de meras ferramentas, as tecnologias em processo de individuação se transformam em colaboradoras ativas no processo criativo, estabelecendo um diálogo simbiótico com o artista. Essa relação transcende a lógica da causa e efeito, onde a tecnologia apenas fornece recursos para o artista. Na arte fulldome, artista e tecnologia se moldam mutuamente, em um processo de individuação técnica conjunta.

A tecnologia, como mediadora da concretização estética, expande as possibilidades criativas, transcendendo a mera representação e abrindo caminho para diferentes formas de expressão artística. Através da interação com objetos técnicos em individuação, o artista explora novas linguagens e estéticas, desafiando os limites tradicionais da arte.

A interação entre artista e tecnologia se configura como um processo de transdução, onde diferentes linguagens se interpenetram e se transformam mutuamente. Essa interação gera novas experiências sensoriais, que transcendem a passiva recepção. No fulldome, o espectador se torna um participante ativo da obra, engajado em um diálogo com a projeção e com as tecnologias que a compõem.

O estudo explora como interfaces interativas se integram aos processos criativos na arte fulldome, moldando a experiência do espectador. Através da análise de experiências audiovisuais para o formato, demonstra-se como as tecnologias individuais atuam como colaboradoras e mediadoras, permitindo respostas em tempo real, adaptabilidade e personalização.

A relação entre artista e tecnologia é crucial na pesquisa. Através de um diálogo contínuo, as formas tecnológicas de existência influenciam as decisões artísticas, e estas, por sua vez, moldam o uso da tecnologia. Esse intercâmbio abre caminho para novas descobertas e possibilidades estéticas e conceituais.

A co-criatividade na arte fulldome revela uma dinâmica colaborativa entre humanos e máquinas, onde a tecnologia é parte intrínseca do processo artístico. À luz da teoria de Simondon, essa simbiose entre artista e tecnologias em processo de transindividuação promove reflexões sobre os limites da expressão e da arte em si, abrindo novas perspectivas para o futuro na relação da arte computacional com o cinema fulldome.

Título: Estética ecosistêmica: pensamento tentacular em tempos de emergência.

Autores: Priscila Arantes

Resumo:

A estética ecosistêmica é um conceito que emerge da intersecção entre ecologia, arte, e teoria crítica, propondo um olhar holístico e interconectado sobre as práticas estéticas e seus impactos no mundo. A partir da definição de ecologia como o estudo das inter-relações entre organismos e seus ambientes, a estética ecosistêmica expande essa noção para incluir as práticas culturais, sociais e políticas. Isabelle Stengers, com sua "Ecologia das Práticas", enfatiza a importância de reconhecer a diversidade de práticas e saberes, enquanto Walter D. Mignolo, com suas "Estéticas Desobedientes", propõe uma ruptura com as normas coloniais e eurocêntricas de produção de conhecimento. Boaventura de Sousa Santos, por sua vez, com a "Ecologia dos Saberes", defende a valorização de diferentes formas de conhecimento, incluindo aqueles marginalizados pela modernidade ocidental. O pensamento tentacular, inspirado em Donna Haraway, sugere uma abordagem que vê as conexões e interdependências como fundamentais para entender e agir no mundo, semelhante aos tentáculos de uma medusa que se estendem e interagem com múltiplos pontos.

"Estética Ecosistêmica: Pensamento Tentacular em Tempos de Emergências" propõe uma reflexão sobre a estética como um caminho para repensar nossas relações com o meio ambiente, a sociedade e outras formas de vida diante das crises ecológicas, políticas e sociais urgentes. Essa abordagem busca desenvolver um pensamento interconectado e colaborativo, inspirado na ideia de tentáculos que se estendem para além das fronteiras tradicionais, explorando soluções mais complexas para os desafios contemporâneos. Dialogando com pensadores como Donna Haraway, Walter D. Mignolo e Rita Segato, e entendendo a estética como uma política do sensível (Rancière), a palestra examina produções de artistas mulheres que atuam no campo da artemídia. Destacando projetos que se articulam na interface entre as questões de gênero, ecologia e justiça social, evidencia as conexões entre essas esferas e a urgência de abordagens integradas. A metodologia de análise proposta envolve a identificação de práticas artísticas que dialogam com diferentes formas de saber, resistem a normas hegemônicas e promovem uma compreensão mais profunda das interdependências ecológicas e sociais. Essa abordagem metodológica inclui a análise crítica das obras de arte, a contextualização histórica e social, e a consideração dos impactos ambientais e comunitários dessas práticas. Através dessa metodologia, é possível traçar como as práticas artísticas podem contribuir para uma ecologia estética que desafia e expande as fronteiras do conhecimento e da percepção. Ao adotar uma estética ecosistêmica, esses artistas não apenas produzem obras de arte, mas também criam espaços de reflexão e ação que questionam e transformam nossas relações com o mundo ao nosso redor. Suas práticas exemplificam como a arte pode ser uma ferramenta poderosa para a conscientização ecológica, a resistência política e a promoção de novas formas de viver e coexistir em tempos de emergência.

Título: Torre do Presságio: o design de vigilância ambiental no EcoTecnoCeno

Autores: Hamilton Carraro Junior, Priscila Arantes

Resumo:

Este artigo discute os aspectos teóricos do design de vigilância, utilizando uma instalação artística denominada Torre do Presságio: Uma imersão no monitoramento de vigilância ambiental no EcoTecnoCeno. A obra tem características híbridas e visa demonstrar como o design tem configurado, a partir das inovações tecnológicas e da interação dos seres humanos com seu meio, como um importante artifício para vigilância das experiências humanas. Além de demonstrar como uso de diversas fontes de informação, incluindo as de monitoramento ambiental, são explorados como matéria-prima para geração de previsões, muitas vezes catastróficas, resultantes dos processos de exploração, no que autores como Shoshana Zuboff denominam como nova era do capitalismo. O trabalho, que combina elementos físicos e virtuais, trata dos seguintes aspectos: (i) Instalação física suspensa: composta por uma estrutura em formato de cúpula, que acomoda em seu interior uma combinação de espelhos comuns e espelhos de vigilância, provocando uma contraposição entre a nitidez da vigilância consentida ou autovigilância (espelhos comuns) e a distorção daquela realizada por terceiros, sem autorização (espelhos convexos). (ii) Instalação física de piso: caracterizada por uma demarcação em formato de alvo, que reforça a vulnerabilidade da população que, ao naturalizar os processos de vigilância e controle que escapam da preocupação da maioria, ignora a fragilidade de sua posição como fonte de matéria-prima (dados) para iniciativas de condicionamento, modulação e controle a que estamos sujeitos na era do capitalismo de vigilância. (iii) Vídeo instalação em realidade aumentada: promove uma imersão em um espaço distópico composto por uma profusão de monitores e espelhos que apresentam de forma simultânea imagens de dispositivos tecnológicos de vigilância ambiental, com especial destaque para àqueles que demonstram o ritmo das mudanças climáticas e suas consequências dos seres humanos no EcoTecnoCeno. O projeto da obra-vídeo-imersão visa provocar uma reflexão sobre a dimensão e os impactos que os processos de vigilância submetem toda a sociedade. Busca explicitar como a tecnologia, as ferramentas e as técnicas implícitas na relação do homem com os objetos técnicos, admitidos como ferramenta do fazer artístico, atuam, influenciam e direcionam o resultado estético das obras, demonstrando inclusive que esta relação indissociável resulta em abordagens que caracterizam a axiologia inter categórica cunhada por Gilbert Simondon como Tecnoestética.

Título: Uma luz para as plantas e os computadores quânticos

Autores: Fernando Franco Codevilla, Juliana Kaizer Vizzotto

Resumo:

Em paralelo aos estudos da inteligência artificial, avançam as pesquisas que observam a inteligência inerente aos sistemas biológicos em todas as escalas. As dinâmicas presentes na fotossíntese, como principal processo responsável pela sobrevivência das plantas, permite comparar estes organismos aos computadores quânticos. Assim como um algoritmo quântico utiliza propriedades como superposição e tunelamento para processar cálculos complexos em busca de resultados com mais eficiência, as plantas têm demonstrado o emprego de processos semelhantes na capacidade de aproveitar a energia solar e transferi-la a partir das vibrações moleculares aos pontos e momentos certos. Com o interesse pelo estudo dos processos biológicos e computacionais por um paradigma quântico, aborda-se uma investigação poética que 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. Os autômatos celulares são modelos computacionais compostos por uma grade de células, cada uma podendo estar em um número finito de estados, evoluindo através de iterações discretas geradas a partir de regras locais. Um exemplo de autômato celular é o game of life de John Conway, onde células em uma grade bidimensional vivem, nascem ou morrem dependendo do número de vizinhas vivas. Esse modelo demonstra como complexidade e padrões emergentes podem surgir a partir de regras de interação entre regiões vizinhas, refletindo uma similaridade com processos naturais. O uso da lógica fuzzy ou difusa nas regras de interação, explora ainda uma abordagem que opera com a incerteza e a necessidade de escolhas no modelo. Esse tipo de lógica vem sendo empregado na área da inteligência artificial por permitir que sistemas tomem decisões e lidem com incertezas de maneira mais similar ao raciocínio humano, e a operação com a incerteza e a probabilidade possibilitam traçar uma aproximação com as linguagens de programação para computadores quânticos. Em analogia com a ideia de superposição na física quântica, com a qual entende-se que uma partícula pode estar em múltiplos estados ao mesmo tempo, ao considerar os graus de verdade na lógica fuzzy, uma proposição pode ser parcialmente verdadeira e parcialmente falsa ao mesmo tempo. Deste modo, o estudo discute o processo de criação de um trabalho artístico, sustentado por uma abordagem transdisciplinar, com o intuito de refletir sobre as relações entre os sistemas orgânicos e computacionais.

Fernando Codevilla: Professor adjunto no Departamento de Artes Visuais e Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, do Centro de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria. LABART/UFSM. Email: fernando.codevilla@ufsm.br.

Juliana Vizzotto: Professora associada do Departamento de Linguagens e Sistemas de Computação, do Centro de Tecnologia (CT) da Universidade Federal de Santa Maria. LABART/UFSM. Email: juvizzotto@inf.ufsm.br.

Título: Inteligência artificial e colaboração artística

Autores: Dimitri Lomonaco, Ana Carolina Roman Rodrigues, Érica Storer

Resumo:

Durante a última década, tem-se acompanhado notáveis avanços tecnológicos e disseminação da chamada "Inteligência Artificial" (IA). Os prenúncios de uma máquina que poderia compor peças musicais e elaboradas de qualquer nível de complexidade remontam a década de 1840, mas foi com o recente aperfeiçoamento de subáreas, como o aprendizado de máquina (machine learning) e o aprendizado profundo (deep learning), que possibilitou que estas passassem a "aprender" com os dados e desempenhar funções cada vez mais semelhantes à inteligência humana. O impacto da sua utilização no campo das artes tem gerado diversos debates sobre tópicos como: qual a origem dessas criações artificiais? As ferramentas que se utilizam de inteligência artificial são realmente criativas ou simplesmente outra ferramenta tecnológica? Que papel as máquinas desempenham em processos de criação?

Na procura de respostas para estes questionamentos, realizou-se uma investigação sobre a produção artística que resulta do trabalho de colaboração entre seres humanos e máquinas, com um enfoque nas produções que se utilizam de inteligência artificial. A partir da observação da obra 'Philips Pavilion' (1958), criado por Le Corbusier, Iannis Xenakis e Edgar Varèse, traça-se um paralelo entre manifestações artísticas e os avanços tecnológicos de seu tempo, e como a partir disso são viabilizadas formas de expressão não antes possíveis.

A velocidade e precisão da capacidade da análise de dados pelos algoritmos supera as dimensões humanas da criatividade? Quais são os elementos constitutivos de uma produção artística significativa? As dimensões humanas e não-humanas do aprendizado de máquina e o conceito de criatividade são pontos cruciais de consideração para refletir sobre o papel que a inteligência artificial desempenha ao lado de artistas.

Encontro
Internacional
de **Arte e**
Tecnologia

| **eco**
tecnoceno

Expo
EmMeio
#16

De **17.09**
a **03.11**

Exposição | Online



Título: Pindorama

Autores: Livia Custódio dos Santos, Gabriel Braga da Silva, Luan Araújo Jordão, Nicole Bueno

Resumo:

O projeto visa reimaginar a bandeira do Brasil de maneira alternativa e interativa, incorporando elementos indígenas e proporcionando uma experiência imersiva através da tecnologia de Realidade Aumentada do Artivive. Ao apontar celulares para a bandeira, os usuários serão transportados para uma experiência única, onde elementos indígenas ganham vida e se integram aos detalhes da bandeira. A inscrição "Ordem e Progresso" é substituída por "Pindorama", resgatando uma designação histórica da região e destacando sua ligação com as culturas indígenas.

Três elementos principais são incorporados aos detalhes da bandeira para representar aspectos importantes da cultura e geografia brasileiras: Ypará Korá, Ypara Jaxá e Ypara Ixy. Ypará Korá simboliza a hospitalidade e o acolhimento dos povos indígenas, representados por desenhos estilizados de casas com portas abertas, integradas às áreas verdes da bandeira. Ypara Jaxá simboliza a conexão e interdependência entre as diferentes partes do país, incorporando correntes nos detalhes amarelos da bandeira, em forma de linhas retas que se entrelaçam ou fluem. Ypara Ixy representa a fluidez e vitalidade da vida no Brasil, através de padrões dinâmicos inspirados nos movimentos em zigue-zague das cobras, integrados aos espaços azuis da bandeira.

O objetivo principal do projeto é destacar a diversidade cultural e a riqueza natural do Brasil, reconhecendo e celebrando a contribuição dos povos indígenas para a identidade nacional. Ao promover a inclusão e valorização das culturas tradicionais na sociedade brasileira contemporânea, busca-se inspirar um maior apreço pela diversidade e pelo patrimônio cultural do país.

Título: /relembração

Autores: José Loures

Resumo:

Me fascina as relações humanas e artificiais na produção poética. Nesse contexto, a máquina e o humano podem criar/simular memórias antigas, principalmente aquelas no início da infância, onde poucos se vê, mas muito se comenta. A partir disso, encontrei algumas fotos antigas da minha infância. Em determinadas fotografias me lembro vagamente desses momentos, em outras, não faço ideia do contexto, evento e até de quem são as pessoas em minha volta. Já em outras, estão pessoas que me machucaram, traumatizam e me fizeram mal por longos anos. Essas são memórias responsáveis por construir e destruir as nossas identidades. Então, selecionei 12 fotografias para dar vida, tendo como moldura o meu próprio documento de Registro Geral.

Nesse sentido, e só fosse possível a criança nas fotos comunicar o que estava acontecendo? Reagir a momentos felizes? Alertar que alguma coisa não está certa? Será que minhas memórias são fantasmas? Além disso, foi utilizada uma Inteligência Artificial para dar vida para as fotos da minha infância. Contudo, essas são as minhas lembranças ou uma assombração criada digitalmente?

Foi utilizada a Inteligência Artificial gratuita disponível na página Cutout (<https://www.cutout.pro>). Essa IA se demonstrou falha, problemática e rudimentar em diversos momentos. Em uma época em que as pessoas, empresas e artistas se maravilham por causa da hiper-realidade das imagens criadas por IA, me fascina o glitch, grotesco, rudimentar, bizarro e o estranhamento. Nesse sentido, é algo que acontece quando tentamos nos lembrar de uma memória turva e antiga. Essas foram alguns questionamentos feitos durante o desenvolvimento do trabalho “/relembração”.

Título: Afrofuturismo Interconectado: Celebrando Cultura, Tecnologia e Ecologia

Autores: Dalila Santana Reis, Patricia de Paula Guets, Pedro Henrique Souza, Walter Saldanha Nogueira, Giovanna Da Costa Chaves

Resumo:

O afrofuturismo é um movimento cultural, estético e político que se manifesta em diversas formas de expressão, como a literatura, o cinema, a fotografia, a moda, a arte e a música. Ele surge a partir da perspectiva negra e utiliza elementos da ficção científica e da fantasia para criar narrativas de protagonismo negro. Essas narrativas celebram a identidade, ancestralidade e história afro descendentes, promovendo uma visão inovadora e inclusiva para o futuro.

Esse movimento se entrelaça de maneira intrínseca com a ecologia, a tecnologia e a cultura, formando uma interconexão vital para sua autenticidade e sustentabilidade. No âmbito da ecologia, o afrofuturismo enfatiza a importância da preservação ambiental, incorporando práticas tradicionais africanas de manejo sustentável dos recursos naturais. A sabedoria ancestral africana oferece métodos eficazes de convivência harmônica com o meio ambiente, destacando a relevância do agroturismo. Ao estimular a agricultura familiar e a produção de alimentos orgânicos, o movimento também promove o ecoturismo. Essa vertente não só gera renda, mas também eleva a consciência ambiental nas comunidades afrodescendentes, contribuindo para um desenvolvimento sustentável e integrado.

A tecnologia desempenha um papel crucial no afrofuturismo. No entanto, é essencial reconhecer que, muitas vezes, a tecnologia é desenvolvida a partir de uma perspectiva não inclusiva, predominantemente focada nas necessidades de pessoas brancas. Esse enfoque pode criar barreiras significativas para a população negra, dificultando seu acesso e engajamento com as tecnologias emergentes que moldam o futuro. Portanto, o afrofuturismo busca redefinir a tecnologia, tornando-a mais representativa e acessível, garantindo que as inovações tecnológicas beneficiem de maneira equitativa todas as comunidades. Dessa forma, o movimento trabalha para derrubar barreiras e promover o engajamento da população negra com as tecnologias emergentes que moldam o futuro.

A cultura é o coração pulsante do afrofuturismo. Este movimento celebra a rica herança africana através da música, arte, culinária e história. Promove intercâmbios culturais enriquecedores, quebrando estereótipos e fortalecendo a identidade afro. A valorização dessas expressões culturais não só enriquece a diversidade global, mas também fortalece o orgulho e a consciência das raízes africanas.

O projeto afrofuturístico visa explorar a intersecção entre arte tradicional africana e tecnologia contemporânea, promovendo uma compreensão mais profunda do afrofuturismo como um movimento cultural e artístico. Com o uso de realidade aumentada, o projeto busca engajar o público em uma experiência imersiva e interativa, ampliando o alcance e o impacto dessa narrativa vibrante e dinâmica.

Título: Amazônia Arte Emergentes

Autores: Ana Cunha

Resumo:

Mostra VR com tema conexo à Amazônia, pela ética e sustentabilidade. Em "Amazônia e Arte Emergentes", artistas e coletivos apresentam obras que abordam temáticas relacionadas à Amazônia, como o impacto das mudanças climáticas, o Antropoceno, os ecossistemas, os povos indígenas e suas terras. Realização: Museu.XYZ em parceria com o Laboratório de Arte Espectro Neural - LArtEN, sob a curadoria de Luiza Helena Guimarães e Marlus Araujo.

A exposição recebeu obras em NFT (non-fungible token) e outros formatos digitais. Foram convocados trabalhos que abordam o impacto das mudanças climáticas sobre a vida em nosso planeta e que digam respeito ao ANTROPOCENO, ECOSSISTEMAS, POVOS e TERRAS INDÍGENAS.

A exposição está na plataforma Spatial, que pode ser acessada pelo navegador do computador, pelo smartphone e dispositivos móveis ou ainda pelo Oculus em VR (Realidade Virtual).

Link de acesso: <http://amazonia.museu.xyz>

AMZNXYZ TOKENS

Como forma de arrecadar fundos para consolidar nosso acervo e apoiar artistas brasileiros, criamos uma edição limitada de 100 NFTs generativos únicos, na rede Polygon, a um preço acessível de 3 MATIC.

Esperamos que este token seja uma lembrança duradoura de seu apoio ao MUSEU.XYZ e à exposição "AMAZÔNIA E ARTE EMERGENTES".

O PRESENCIAL NO VIRTUAL / EVENTOS

O coração pulsante do metaverso são os encontros e eventos, imergindo os usuários em experiências coletivas e imersivas. Enquanto a internet tradicional nos acostumou com interações assíncronas, o metaverso é complementar aos live streams, transformando espectadores em interatores, firmando a chegada das experiências síncronas e os encontros em tempo real. Cada exposição tem na sua estreia uma oportunidade única para engajar o público e promover novas realidades em conjunto com uma audiência externa ao evento presencial.

ESTRATÉGIA DAS VISITAS GUIADAS

Um espaço vazio no metaverso perde a essência humana da interação coletiva. As visitas guiadas são uma estratégia para garantir público e experiências em grupo. Elas estimulam o engajamento e oferecem um caminho estruturado para os visitantes, permitindo-lhes explorar e compreender as exposições de forma mais aprofundada. A presença de um mediador e um grupo enriquece a experiência, tornando os eventos mais dinâmicos e envolventes, ampliando significativamente a eficácia do processo educacional, da fruição artística e da prática social coletiva.

Título: Migração Forçada

Autores: Jack Holmer

Resumo:

A Tríade de obras "migração forçada" discute a migração dos seres humanos dos espaços sociais offline para os espaços digitais durante a pandemia do Covid 19, devido às restrições físicas impostas pelo vírus, destacando como a linha entre o offline e o digital nunca esteve tão tênue. Essa transição é caracterizada pela digitalização constante do físico e pela concretização do digital, processos que são ao mesmo tempo precários e cercados de incertezas. A coleção "Migrações Forçadas" explora essas transferências, trocas e traduções entre o virtual e o analógico, enfatizando a bidirecionalidade dessas interações. A obra aborda como a pandemia acelerou a integração entre os mundos físico e digital, levando a uma nova forma de existência híbrida. Neste contexto, as práticas digitais e físicas se entrelaçam, gerando novas dinâmicas e desafios na forma como os humanos interagem e percebem o mundo ao seu redor. A coleção propõe uma reflexão sobre as implicações dessa migração forçada, questionando a estabilidade e a autenticidade das nossas novas realidades híbridas. Ao tratar das interações entre o virtual e o analógico, "Migrações Forçadas" busca capturar as complexidades e incertezas de um mundo onde pandemias podem ser frequentes, onde a digitalização do físico e a materialização do digital se tornaram essenciais para a sobrevivência e adaptação humanas. Essa nova dinâmica levanta questões sobre a sustentabilidade dessas práticas e as possíveis consequências de viver em uma realidade tão interconectada e interdependente. Os três trabalhos são gifs dinâmicos que se apresentam em forma de NFT (na plataforma Rarible) e foram elaborado através de capturas de vídeo misturado com objetos digitais.

Título: Melodia do Despertar: Poesia nas Ruínas da Natureza

Autores: Laura Uam, Natan Américo do Nascimento Martins, thamires da silva morais, Luana Xavier Guilhen, maria eugênia charlin donatelli, Rafael Andrade Tanimoto, Marcella Victória Poscolere Freire

Resumo:

No ritmo frenético do avanço tecnológico, muitas vezes nos vemos imersos em um ciclo vicioso de consumo e produção, onde a busca pelo conforto e conveniência frequentemente obscurece nossa conexão com a natureza ao nosso redor. Porém, quando percebemos que, explorando sem cuidado os recursos naturais em busca de inovação tecnológica e pelo nosso próprio conforto e ganância, notamos que estamos comprometendo as bases que sustentam nossa própria existência.

É uma triste ironia que, enquanto procuramos melhorar nossas vidas com a ajuda da tecnologia, muitas vezes nos encontramos destruindo o habitat que nos abriga e já tem o necessário para nós. Desmatamento, poluição, esgotamento de recursos naturais, climas extremos – são apenas algumas das consequências de nossas ações imprudentes em nome do progresso.

A natureza, no entanto, não permanece passiva diante de nossos excessos. Como um organismo vivo, ela responde aos nossos impactos com uma linguagem que, infelizmente, muitas vezes ignoramos, mas que tomou proporções impossíveis de serem deixadas de lado: os desastres climáticos. Inundações devastadoras, incêndios florestais incontroláveis, furacões violentos – são todas manifestações de um desequilíbrio que nós mesmos criamos.

É hora de reconhecermos a urgência da situação em que nos encontramos. Precisamos abandonar a mentalidade de dominação sobre a natureza e abraçar uma abordagem de parceria e coexistência. Afinal, somos parte integrante deste delicado ecossistema que chamamos de lar, e qualquer dano que causamos a ele eventualmente recai sobre nós mesmos. Devemos encontrar maneiras inovadoras de usar a tecnologia não apenas para nosso conforto, mas também para a preservação e regeneração do meio ambiente.

Título: Para o sol não nascer quadrado

Autores: Mario Caillaux Oliveira

Resumo:

O vídeo experimental "Para o sol não nascer quadrado" aborda a tensão entre o anseio pela liberdade e a realidade claustrofóbica da condição humana. Esses contrastes são trabalhados de maneira distinta tanto visual quanto sonoramente, oferecendo uma experiência conflitante ao espectador.

A partir das imagens dos cobogós, um dos ícones da arquitetura moderna brasileira que simboliza um período de esperança e progresso no país, conhecido como "projeto construtivo brasileiro", o filme os redefine de maneira a evocar a ideia de confinamento. Na narrativa, a casa se transforma em uma prisão, onde as imagens das sombras dos cobogós, projetadas na parede, são vislumbradas através do olho mágico da porta. Estes são os únicos raios solares visíveis, criando uma enorme grade com milhares de "pequenos sóis" em um imenso corredor.

Já a banda sonora é trabalhada de maneira totalmente oposta às imagens. Construída por superposições e camadas de sons do cotidiano, ela procura refletir a ideia de liberdade e autonomia. Essa abordagem cria um atrito intencional com a parte visual do vídeo, estimulando a imaginação do espectador para identificar a origem dos ruídos e interpretá-los com a ideia de movimento, prazer e pulsão de vida. Dessa forma, procura-se acentuar este contraste entre o que é audível e o que é visto.

O filme, conceitualmente, busca de maneira irônica reexaminar a famosa afirmação do crítico Mário Pedrosa em 1959, de que o Brasil estava "condenado ao moderno". Enquanto Pedrosa expressava uma visão utópica do futuro do país durante sua fala no Congresso Internacional de Críticos de Arte em Brasília, antes mesmo da inauguração da cidade, o filme, produzido mais de sessenta anos depois, questiona essa herança da modernidade e sua influência na contemporaneidade distópica. O resultado é uma reflexão sobre uma cidade tombada que, por vezes, se encontra aprisionada em sua própria história.

Título: Lugares em que eu poderia ter nascido (Places I could've been born)

Autores: Ricardo Oliveira de Lima

Resumo:

“Lugares em que eu poderia ter nascido” é um trabalho que surgiu utilizando os dados de um exame genético adquirido na internet, pelo laboratório de genômica pessoal Genera. Por meio deste teste, é possível identificar minha ancestralidade global, bem como as origens de minhas linhagens genéticas paterna – via cromossomo Y – e materna – via ácido desoxirribonucleico (ADN) mitocondrial. O exame em questão atesta que a maior parte do meu ADN provém da Europa, sendo esta a origem de minha linhagem genética materna, enquanto minha linhagem paterna tem origem na África. O trabalho em si foi realizado a partir de uma versão gratuita do aplicativo para smartphone “FaceApp”, o qual transformou uma única selfie minha em diferentes rostos, de diferentes pessoas, com diferentes gêneros/sexos biológicos e idades, imaginando quem eu poderia ser e sob que tipo de opressão geopolítica eu poderia estar vivendo se tivesse nascido hoje nos mesmos locais em que meus antepassados pisaram há milhares de anos atrás. Estas imagens, unidas por meio de diversos programas e sites de edição, tais como Photoshop, PhotoFiltre e Canva, foram utilizadas como plano de fundo para a obra, que simula um planisfério, brincando com o formato e as dimensões/escalas dos mapas da Europa, África, América do Sul, Brasil, do Estado do Rio Grande do Sul e dos municípios de Cachoeira do Sul (onde de fato nasci) e Santa Maria (onde resido atualmente), questionando onde eu poderia ter nascido caso algum de meus ancestrais tivessem “estacionado” ou “mudado de rota” durante os milhares de anos desde seu surgimento. Enquanto membro da Comunidade LGBTQIAPN+ e, portanto, uma pessoa queer, simulo o mapa de diferentes locais do mundo por meio de arte tipográfica, através do website Wordificator Word Art. As palavras utilizadas para criar a word art são todas relacionadas a políticas públicas atuais voltadas à população LGBTQ+ que vivem naqueles locais, como direito ao matrimônio, à adoção, à cirurgia de redesignação sexual, entre outros. Com o objetivo de construir uma relação entre o que me antecedeu e o que me sucederá enquanto ser humano, o trabalho se propõe a questionar como uma simples mudança na trajetória de meus ancestrais poderia ter feito eu nascer em continente em que ainda hoje a maioria dos países considera as relações homoafetivas um crime muitas vezes passível de pena de morte, por exemplo.

Título: A PERENIDADE: OBRAS ATEMPORAIS FORA DA CRONOLOGIA

Autores: Felipe Gritti Lopes, Gabriela Fiorelli, Gabriela França Cândido, Hisae Ozaki, Laisla Cristina dos Santos Matsumoto

Resumo:

O projeto “A PERENIDADE: OBRAS ATEMPORAIS FORA DA CRONOLOGIA” tem como objetivo central provocar o observador a respeito do protagonismo das figuras femininas representadas ao longo dos séculos nas obras de arte para além da obra em si. Através da seleção de algumas das pinturas mais famosas do mundo, são elas: “Monalisa (1503)” de Leonardo da Vinci, “Moça com brinco de pérolas (1665)” do Johannes Vermeer, “Mulher negra sentada (1911)” de Félix Edouard Vallotton e o “Autorretrato ou Le manteau rouge (1923)” da artista brasileira Tarsila do Amaral, mostraremos que, mesmo com mudanças nas características daquela peça, caso fosse pintada em outros períodos artísticos, ainda seria possível reconhecer a figura ali representada, com isso a perenidade da imagem e da presença da mulher, da figura feminina, na história da arte será mantida. Método: Através do aplicativo Artvive, uma ferramenta para criação de projetos com a realidade aumentada, ao scanear a obra original pela câmera do programa será reproduzido um vídeo na tela do smartphone do usuário, onde diferentes versões criadas por inteligência artificial serão exibidas seguindo os séculos de forma gradual até a atualidade, os anos 2000. Com o auxílio da ferramenta de ArtRemix, do Google Arts & Culture e através da plataforma runaway, as “novas versões” foram criadas. Os vídeos elaborados para visualização pelo ArtVive foram feitos no Adobe After Effects e Adobe Premiere. Inteligência Artificial; Arte Generativa; Perenidade . No Google Drive, estão disponíveis o relatório, imagens originais e as artes criadas pela inteligência artificial do Google Arts and Culture (ArtRemix) e Runaway.

Título: Idiosincrasia

Autores: Vitor Martins

Resumo:

A video performance em questão se propõe a provocar uma reflexão sobre a ocupação humana no mundo e o impacto dessa presença no meio ambiente. Os fósforos, que ao serem acesos revelam sua curta duração, são uma metáfora poderosa tanto para a finitude da vida humana quanto para a fragilidade do meio ambiente. A obra se apropria da imagem dos fósforos para estabelecer conexões entre a temporalidade versus a fragilidade tanto da existência humana como do nosso planeta. O ato de riscar um fósforo passa a simbolizar não só a passagem do tempo, mas também o impacto destrutivo que nossas ações podem ter sobre o mundo natural. Cada fósforo aceso é um lembrete da efemeridade da nossa existência e do legado que deixamos para o futuro. Esse paralelo ressalta essa interconexão, sugerindo que o que acontece a um também afeta o outro. A ação de atear fogo ao objeto simboliza a transformação e a destruição, apontando para a necessidade urgente de repensar nossas ações e seu impacto no mundo ao nosso redor. O formato do vídeo, gravado em 1:1 de uma perspectiva em primeira pessoa, acrescenta uma camada crítica à compulsão contemporânea por compartilhar cada momento nas redes sociais, muitas vezes sem qualquer critério ou análise. Ao posicionar o espectador no ponto de vista do performer, a obra questiona a superficialidade da documentação incessante e a sua contribuição para o distanciamento em relação às questões ambientais. A crítica não é apenas sobre o conteúdo gerado, mas também sobre a forma como a tecnologia e as mídias sociais moldam nossas interações com o mundo.

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

Autores: Danilo Nazareno Azevedo Baraúna

Resumo:

O amor é queer ou um vídeo? Investigo por meio de prática multimídia a possibilidade da categoria 'amor' existir enquanto uma conduta queer. Se o amor é uma categoria afetivo-econômica fundante da nucleação familiar monogâmica própria do capitalismo, é possível que se reverbere enquanto uma prática queer? Os questionamentos levantados aparecem como elementos instauradores de uma prática que emerge entre o autobiográfico e as reverberações de um processo queer mais ampliado. Proponho pensar o amor por meio da produção de imagens, em que um corpo sem território acha na paisagem em que o outro corpo desejado se encontra a possibilidade do amor. Um amor queer, em que materialidades são fluidas, falhas, sujas. Um amor queer que significa o encontro com o estranho nas paisagens que nos constituem. Uma sexualidade fora de lugar que espelha um corpo fora do seu lugar. Como proclama Agnès Vardá (2009), "se abrissemos as pessoas, encontraríamos paisagens". Essa série de polaroids foram feitas durante minha volta às paisagens amazônicas junto com meu marido estrangeiro, onde encontramos nesse território a necessidade de outras maneiras de relacionamento por meio do calor, da chuva, do diferente verde. Os filmes de polaroid, afetados pela umidade do clima amazônico, após revelados formam desenhos de mapas que localizam um amor queer na falha da visualização clara da paisagem, e o corpo se entremeia quase em camuflagem entre as pedras e a água. Esses trabalhos, portanto, exploram o corpo como afeto e a paisagem como território para além das heteronormatividades por meio de um corpo que é também descontextualizado no cenário exposto. Meu processo criativo dialoga com uma tradição de pinturas de cenas cotidianas com personagens queer masculinos, como nos trabalhos de David Hockney, Duncan Grant e Adriel Visoto.

Título: METAPLASMA - Lab01

Autores: Ana Cecília Mattos Mac Dowell

Resumo:

O termo MATAPLASMA tem origem na palavra grega metaplasmos, que significa remodelar ou reformar. Donna Haraway nos convida a pensar na composição naturezas-culturas a fim de ressignificar erros, assim o ambiente metaverso vem sendo desenvolvido por um coletivo de estudantes de Artes visuais - Escultura que participam do LAB 01 , este um laboratório de experimentação que investiga materialidades e virtualidades na Escola de Belas Artes da UFRJ no curso de Artes Visuais - Escultura, coordenado pelas professoras Ana Cecília Mac Dowell e Kátia Gorini. O METAPLASMA se propõe a constituir um metaespaço que apresenta uma experiência coletiva, que busca respeitar as individualidades; entendemos que esse é um dos desafios para comunidades harmônicas com esperança para um ECO TECNO CENO. Experimentamos diferentes possibilidades construtivas no MATAPLASMA, o fabular sobre a instabilidade de navegação nesse espaço com representação aquática, porém ainda em ambiente não úmido, digital, o que nos leva à reflexão de possibilidades de ativar as mídias úmidas referidas por Roy Ascott. Assim buscamos atender aos princípios de cooperação solidária; biofilia; suficiência e resiliência na Tecnoética. Apontamos para um desejo de co-gestão ambiental adaptativa que viabilize a compreensão social, a dinâmica dos sistemas ecológicos, por intermedio da aprendizagem reflexiva, interativa, com base ancestral, artística e científica. Artistas do LAB 01: Arthur de Lima Propato; Bruna Nóbrega; Cassius Gaio Gomes de Senna; Cila MacDowell;Giovani Melira; Jackson Cardoso Leite; Michele Cristine Martins da Silva; Risko; Sara Tostes; Vitória Regina dos Santos Ferreira. METAPLASMA = Disponível em: <<https://newart.city/show/metaplasma>> Acesso em 29 de maio de 2024.

Título: Relógio do Meio-dia v1.1

Autores: Miguel Alonso Araujo Carvalho

Resumo:

O Relógio do Meio-dia v1.0 (The-Noonday-Clock) é uma arte na web, com sua primeira edição lançada em 2023. Este trabalho explora a forma longitudinal de calcular e representar os tempos pelo globo terrestre. A partir do mapa azimutal, projeção cartográfica azimutal é a projeção cartográfica de um plano tangente a um ponto qualquer da superfície do globo, cujo centro de projeção está na cidade de São Paulo, SP, Brasil, e que as distâncias são equidistantes ao longo de qualquer linha. Neste dispositivo cada conjunto de três longitudes representa um dos locais do mundo onde está sendo meio-dia, 12h ou 12:00 AM. Link da obra <https://maacart.github.io/The-Noonday-Clock/>. Neste relógio o mecanismo não respeita nem as divisões político-geográficas, que são estruturadas pelas linhas dos meridianos e dos fusos horários, nem mesmo a concepção clássica de um relógio em si. Cada representação das horas depende do lugar de acesso do computador de cada usuário, o que torna difícil a localização exata do tempo daquele dispositivo. O dispositivo acaba forçando uma espécie de perspectiva na esfera do planeta, dentro da imagem circular do globo terrestre que não se tem a precisão se está sendo iluminado frontalmente ou por seu fundo. A questão da forma de projeção do mapa nessa divisão não formal, por um lado carrega uma crítica direta aos ataques à ciência, isso é, reforçando a noção do planeta como uma esfera e não um círculo, na medida que a terra não é uma superfície plana nem achatada. Planos achatados são a maioria das telas dos dispositivos convencionais no mercado atual (celulares, computadores, televisores e monitores). Esta obra cria uma relação entre as diferentes formas de dividir as regiões iluminadas do planeta, transformamos um meridiano na composição do que seriam três meridianos convencionais juntos, isso é, extrapolamos o limite da linha do sol para as horas. Essa expansão é levemente arbitraria, assim como os países selecionam seus fusos horários — como nos horários de verão/inverno ou mesmo na unificação políticas em países com grandes latitudes. Nosso objetivo é lidar com as diferentes métricas possíveis dessa divisão temporal de uma representação que é um dispositivo sem muitas funções práticas. O Relógio do Meio-dia é uma proposição de diferentes formas de observar o tempo, fora de narrativas dominantes e usuais. Sua programação foi feita usando a plataforma do Processing, para depois ser transformado em página web.

Título: Ofertório

Autores: Lynn Carone

Resumo:

Ofertório é uma série que deriva da obra Samsara, vídeo arte e animação que aborda a complexa relação entre os animais e nós, seres humanos, e os impactos que causamos no planeta e na natureza. O termo Samsara em sânscrito, pode ser traduzido como “vagando”, “fluindo”. Nas tradições ocidentais é referência da passagem pela vida e o ciclo de repetição de nascimento, vida e morte. Como continuidade dessas reflexões, a série de imagens digitais de Ofertório apresenta a natureza morta. Uma mesa posta com finas rendas e louças, delicadezas que, como em um rito de oferta, são belezas que se apresentam para que nossos confortos se realizem e relembram também a longa tradição de oferendas e sacrifícios de animais que se fazia em busca de bênçãos e abundância. Uma dupla relação se estabelece: aquilo que se oferta e o que nos é ofertado. Aquilo que se extrai e o que é devolvido. A posição que a espécie humana se coloca na relação com as demais espécies e seres terrenos e como a natureza e seus habitantes tem dado a sua resposta. Os pássaros dispostos nas composições foram recolhidos em diferentes situações e revelam impactos invisíveis cotidianos. O filhote de quero-quero, não resistiu ao calor e a seca. Os outros pássaros foram atropelados. O primeiro, vítima das mudanças climáticas, os demais de nossa avançada e imprudente tecnologia de transporte. A fotografia digital além de sua enorme capacidade de reprodutibilidade e velocidade de deslocamento no espaço e tempo no ambiente computacional, tem hoje à sua disposição programas de manipulação de imagens. Uma composição que remete as antigas pinturas de natureza morta feita com tal tecnologia, subverte e brinca nessa linha do tempo, sem deixar de trazer questões tão atuais.

Título: A paisagem no corpo, o corpo na paisagem [arte e ciência do cenário natural]

Autores: Hosana Celeste Oliveira

Resumo:

As imagens seriadas são um fragmento de uma pesquisa em desenvolvimento que examina algumas das maneiras pelas quais a arte, via prática artística – em convergência com a fenomenologia e as teorias enativistas-afetivas – explora a “representação da experiência de paisagem”, com o objetivo de verificar como essa experiência é vivida pelo corpo e pode impactar na conscientização sobre a importância da conservação do meio ambiente e de sua biodiversidade. As imagens pertencem à pesquisa de campo (viagens) realizada em várias regiões com paisagens naturais. Considerados como norteadores iniciais, são investigados como os conceitos de corporificação (centrado na emoção-afeto) e de espaço-tempo podem contribuir para entender e construir a experiência de paisagem natural. As metodologias de corporificação e de inscrição de corpos voltadas à investigação qualitativa guiam os processos da pesquisa e englobam análise crítica e expandida do tema “experiência de paisagem natural corporificada”. Ainda, busca-se entender na pesquisa as maneiras pelas quais a arte e as ciências cognitivas têm abordado o tema. Uma seleção de produções artísticas é estudada tendo em vista compreender o papel desempenhado pela tecnologia na mediação da experiência de paisagem natural. Para as finalidades apresentadas, sob a perspectiva da arte, busco aportes em Caroline Jones, Mika Elo e Miika Luoto, Nathaniel Stern, Simon Penny, Robert Bosnak, Anna Pigot e colegas; e sob a perspectiva das ciências cognitivas, recorro a Jaak Panksepp, António Damásio, Francisco Varela e colegas, e Emma Otta e Vera Bussab. A ideia de EcoTecnoceno encontra-se presente no estudo ao implicar a arte como um instrumento mediador de temas urgentes, que são aqueles associados à nossa relação com a natureza e ao meio ambiente. Especialista na produção e manipulação de estímulos emocionalmente competentes, a arte atua como motivadora de sentimentos de conexão com a natureza, ao promover a experiência de paisagem natural corporificada com base em estratégias de conscientização para influenciar a cultura de visão da realidade e motivar novos hábitos.

Título: FaceGeneraTionS

Autores: Karen de Azevedo Acioli

Resumo:

FaceGenerationS é uma experiência original que investiga pensamentos do que pode ser a arte – sob a ótica de adolescentes e jovens de 14 a 19 anos .

A curadora, artista e diretora Karen Acioly convidou 22 adolescentes e jovens a pensarem de que maneira eles se veem respondendo aos acontecimentos do mundo e os instigou a imaginarem, a partir de seus próprios repertórios e referências, novas formas de expressão. Ou seja, novas possibilidades de ampliação deste diálogo entre eles e o entorno, através e por meio da arte. Essa foi a primeira – chamada entrevista - das três etapas vivenciadas pelos convidados deste trabalho aventura que utilizou como método a escuta sensível das narrativas, para criar as performances , gravadas em vídeo e disponibilizadas na web, no site do FIL Festival. Em um segundo momento, o de sensibilização, os jovens foram convocados a se olharem, por meio de seus autorretratos. Foi-se sugerido então que, a partir da percepção que tiveram quando defrontados às suas próprias imagens, construíssem trabalhos que traduzissem, de maneira plástica e imagética, o que gostariam de dizer, munidos já dos sentimentos e das reflexões que os atravessaram desde o início da jornada FaceGenerationS. Na terceira etapa do projeto os trabalhos gerados são apresentados e compartilhados para que mostrem os caminhos percorridos por cada jovem na busca de sua própria resposta singular. Caminhos esses que, por serem tão diversos, criam um mosaico de possibilidades criativas surpreendentes que nos faz abrir os olhos para novas expressões e percepções do que é a arte para a nova geração. Afinal o que é uma obra de arte? Ela mora no ‘o que’ ou mora no ‘como’? E o que é beleza? Essas perguntas, muito mais do que respostas absolutas e fechadas, pedem novas e novas perguntas, que realimentam novamente o processo de diálogo com o mundo. Ao todo são 44 vídeos, de curta duração, que mostram as faces de um recorte da juventude, nas mais variadas manifestações artísticas.

Este projeto faz parte do FIL – Festival Internacional Intercâmbio de Linguagens, 21 Edição.

Palavras chave: Juventude, Artes Multidisciplinares, Imaginário, Diversidade, Identidades

Título: Brilhante Infinito I

Autores: Beatriz Costa Do Nascimento

Resumo:

Brilhante Infinito I examina a intersecção entre arte, design e programação, enfatizando a colaboração dinâmica entre o criador humano e o programa de computador. Utilizando técnicas de programação como randômico, if/else - ferramentas condicionais - e propositalmente deixando uma gama extensa de escolhas, o programa é capacitado a tomar decisões autônomas, resultando em uma obra que se reinventa a cada execução. A autonomia programada permite que a animação produza múltiplas variações, cada uma única e fora do controle direto do criador. É preciso destacar que nesta instância, a autonomia ocorre quando o sistema é capaz de criar e executar suas próprias regras e funções fora do programado (Couchot, 2007). Brilhante Infinito I resulta, então, em uma série de animações efêmeras, onde nenhum segundo é igual ao anterior ou ao seguinte. Esta característica não apenas sublinha a natureza transitória da animação digital, mas também remete a efemeridade das tecnologias contemporâneas, que constantemente são atualizadas e/ou substituídas, se tornando obsoletas. Ao acessar a página que o contém, código se desenvolve "infinitamente" a partir de um ponto inicial, decidido de forma aleatória, mas também pode ser acessado diversas vezes, construindo inúmeros começos; este mecanismo de funcionamento é decidido pelo espectador. Em última análise, este projeto oferece uma experiência estética que simula a ideia de inovação contínua e a impermanência, tanto na arte digital quanto nas tecnologias que a possibilita e apresenta a natureza passageira do digital, dando destaque à construção em si ao invés de um item final.

Título: Misterioso vazio: energia escura

Autores: Mario Caillaux Oliveira

Resumo:

"Misterioso Vazio: Energia Escura" é um vídeo experimental que busca tensionar a noção da memória, que vai se apagando e ressurgindo em flashes, como a própria ideia de um déjà vu. Inspirando-se nas primeiras estrofes do famoso poema romântico de Gonçalves Dias, "Canção do Exílio", no qual o poeta diz: "Minha terra tem palmeiras onde canta o sabiá", "Misterioso Vazio: Energia Escura" parte também das imagens de palmeiras, assim como da sensação de deslocamento geográfico. No início do filme, vemos apenas uma tela preta e um barulho de chuva. A imagem não nos revela a paisagem, mas, por uma familiaridade do local, a câmera enquadra uma palmeira. Essa figura só nos é revelada em pequenos flashes de luz dos raios que caem, irrompendo a escuridão da tela. Enquanto isso, na banda sonora, o barulho da chuva começa a se misturar com cantos gregorianos e é a partir desse dado sonoro que mais uma ideia de lembrança surge. Outra palmeira, a quilômetros de distância, em um local seco, árido e ensolarado, completamente oposto da noite chuvosa, fria e escura que vemos na primeira imagem. Essas lembranças formam uma mistura de sensações, memórias e experiências diversas que aparentemente não possuem muitas ligações entre si, mas são atraídas por esta figura da palmeira. Fenômeno parecido com a ideia de energia escura da cosmologia que rodeia nosso universo, uma força hipotética que atuaria ao contrário da força da gravidade, expandindo os nossos universos, tanto físico, em que vivemos, quanto o mental, onde habitam as ideias, pensamentos e memórias.

Título: Padrões com obra de Waldemar Cordeiro [Patterns with Waldemar Cordeiro]

Autores: Mateus Filipe de Lima Pelanda

Resumo:

Neste trabalho busco construir um padrão visual animado utilizando código escrito na linguagem P5js na plataforma OpenProcessing a partir da transdução de técnicas e linguagens de um trabalho artístico de 1951 realizado por Waldemar Cordeiro, um dos pioneiros da Arte Computacional no Brasil e no mundo. Para realização deste trabalho, a partir de coordenadas cartesianas via código, inicialmente, busquei reproduzir os elementos gráficos do trabalho original de Cordeiro – pensando em seus elementos geométricos e de cores. Em seguida, ainda nesta primeira versão de código, utilizei as coordenadas do mouse para movimentar individualmente cada parte do desenho. A partir disso criei uma bifurcação, ou arborização, um fork do trabalho para desenvolver uma segunda versão. Nesta segunda versão de código, busquei criar uma animação automatizada, criando um movimento cíclico de cada elemento visual em torno do centro do quadro. A partir da segunda versão, realizei um novo fork, indo para uma terceira construção do código. Nesta terceira e última versão, tive como intenção multiplicar a quantidade de vezes que apareceriam os elementos visuais, a fim de criar um padrão visual animado. Sendo uma plataforma livre e de código aberto, foi possível manter todas as versões de código e, assim, também permitir que outras pessoas da comunidade pudessem ter acesso ao código fonte e criar suas próprias versões, o que acredito que esteja alinhado aos ideais de Cordeiro, além de perpetuar seu trabalho por outros meios e homenagear este artista que, muitas vezes, ainda é apagado da história mundial de Arte e Tecnologia.

Título: ãATURE: O Inferno Como o Céu

Autores: Luciano Oliveira de Souza

Resumo:

A obra “ãATURE: O Inferno Como o Céu”, retrata o estado atual do meio ambiente e a resposta da sociedade para todos os problemas que enfrentamos, o tom punk e retrô, habilmente entrelaçado, serve não apenas como um comentário sobre o presente, mas também como um eco das falhas do passado que persistem até hoje. A atmosfera desgastada da obra é uma consequência direta da passagem de tempo e da falta de cuidado dos que a cercam. A estética punk representa a natureza em sua busca eterna pela liberdade, junto a imagens geradas por Inteligência Artificial, essa combinação de passado e presente mostra como nós afetamos de maneira negativa o mundo que nos cerca, independentemente da época e da tecnologia presente no momento. A frase em latim, "Non videmus manicae quod in tergo est" se traduz para "não podemos ver a carga que carregamos nas costas" e ressoa como um lembrete sombrio de que carregamos um fardo invisível, cujas consequências muitas vezes ignoramos ou subestimamos. A obra é apresentada como algo deteriorado, rústico e descartável, como uma pichação na parede ou um panfleto, no qual as pessoas olham, analisam, entendem o significado e logo em seguida viram o rosto para prosseguir com suas vidas, refletindo a maneira como muitas vezes lidamos com as questões ambientais, conscientes do problema, mas sem agir de forma significativa para resolvê-lo. No entanto, a obra não oferece soluções prontas, em vez disso, ela desafia o público a confrontar a complexidade dos problemas ambientais, a examinar suas próprias responsabilidades e a buscar coletivamente caminhos para uma mudança positiva.

Título: Vídeos curtos e a inteligência artificial como ferramentas de apoio na produção de conteúdos educacionais

Autores: Fernando da Silva Barbosa, Suzete Venturelli

Resumo:

O Encontro Internacional de Arte e Tecnologia #23ART trata, entre outros assuntos, do meio ambiente e possíveis relações com as novas tecnologias e inteligência artificial. A proposta é a realização de uma oficina que ocorrerá em uma escola de ensino fundamental e médio de São Paulo (Colégio Etapa/Paulo Avelar), na qual os alunos (faixa etária entre 6 e 10 anos) possam escrever pequenos textos e fazer desenhos à mão sobre suas perspectivas futuras em relação ao meio ambiente. Posteriormente, os textos e desenhos serão trabalhados por uma ferramenta de IA construindo novas imagens, análise de dados e propondo reflexões e trazendo possíveis direcionamentos sobre a temática abordada e estratégias para conduzir essas discussões em sala de aula.

A referida oficina será realizada em dois dias, o primeiro com os docentes, que irão conhecer alguns softwares de IA, suas funcionalidades, aplicações e, posteriormente, poderão utilizar estes conhecimentos em sala de aula. O segundo dia será realizada com os alunos, com a produção de desenhos e textos. A oficina será registrada no formato de vídeos curtos (websérie) trabalhando a linguagem, elementos gráficos, os resultados da produção realizada pelos discentes e a IA, levando em consideração a convergência dos conhecimentos de design, audiovisual e tecnologias aplicadas ao ambiente educacional.

Etapas da produção:

- A referida oficina será realizada com aproximadamente 15 – 20 alunos (faixa etária entre 6 e 10 anos);
- Gravação da oficina com smartphone 4K ou full HD e equipamentos técnicos adequados para a produção de uma websérie documental com 5 episódios, de um minuto e meio cada, sendo eles:
 - 1) Apresentação da proposta da oficina de vídeos curtos e da utilização da IA em sala de aula;
 - 2) Gravação da oficina, com a produção dos textos e desenhos dos alunos;
 - 3) Uso da plataforma de IA ChatGPT e Dall-E 2/3 para a produção das imagens e análise dos textos produzidos pelos alunos;
 - 4) Entrevista professores e com os alunos sobre o uso de novas tecnologias e IA na educação;
 - 5) Resultados obtidos na oficina e perspectivas futuras dos alunos em relação ao meio ambiente;

A referida websérie será produzida e finalizada no mês de julho, conforme acordado com a referida escola. O mês de férias é mais tranquilo para a realização das atividades propostas.

Título: Me tunelando em apodrecimento

Autores: Lucas Almeida Wilm, Teófilo Augusto da Silva

Resumo:

O trabalho artístico em questão, intitulado “Me tunelando em apodrecimento”, é uma representação visual que projeta um futuro onde a integridade da imagem está em constante risco. Esta deterioração é causada por falhas na leitura e interpretação de dados, que são consequências de defeitos em componentes digitais. O título faz uma alusão ao fenômeno conhecido como “efeito de tunelamento”, um processo que ocorre em dispositivos de armazenamento de estado sólido (SSDs). Este fenômeno envolve a passagem de uma partícula, como um elétron ou um átomo, através de uma barreira de proteção que, em teoria, deveria ser intransponível. Nos dispositivos SSDs, este efeito pode ter consequências graves para o armazenamento de dados. Após um período de inatividade, os dados armazenados podem ser severamente afetados, resultando na perda ou corrupção de informações. A imagem que resulta deste processo explora a relação entre a representação do autorretrato e as camadas de distorção corporal, atritos gráficos e outras imagens dispersas que a permeiam. Através disso, o trabalho questiona a natureza da identidade e da autoimagem em um mundo cada vez mais digital, em que a fragilidade das informações podem ser exploradas e deturpadas. Este trabalho é o resultado de uma pesquisa em andamento sobre Glitch Art, um movimento artístico que explora a estética dos erros digitais e falhas tecnológicas. A pesquisa é orientada pelo professor Dr. Teófilo Augusto da Silva, da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (Unifesspa) e coordenador do Laboratório e Grupo de Pesquisa Media Lab/Unifesspa.

Título: .notations

Autores: Luisa Angelica Paraguai Donati, Paulo Costa

Resumo:

O projeto “.notations” (2024) parte de um arquivo fotográfico para formalizar a ocupação do espaço cotidiano doméstico. Assim, assume a imagem como espaço a ser situado, geolocalizado, e que formaliza pelo enquadramento de câmera zenital - vista de topo, a perspectiva cartográfica. Os mapas, enquanto representação objetiva visual, geolocalizam elementos/objetos e como construção simbólica do espaço mobilizam relações sócio-políticas de controle e hierarquia. A mesa de trabalho é operacionalizada enquanto paisagem topográfica, na medida em que os movimentos dos objetos amontoados sobre são índices, rastros dos arranjos no tempo - descontínuos, impermanentes. os objetos se acumulam, as pilhas de coisas se desvanecem carregando o presente de presença, que como aponta Dubois (2012, p. 2), é “uma mise-en-scène do sujeito feita por si próprio, [...] que acaba selando com o espectador o famoso pacto autobiográfico”. Desta prática de agrupar, desmanchar, organizar e significar, define-se uma estrutura narrativa que desvela acontecimentos e constitui memórias. Assume-se o exercício da notação enquanto uma convenção de escrita dessa ocupação espacial, que implica regras e enquanto operação poética organiza um sistema imagético para construir uma narrativa. A narrativa acontece a partir das fotografias, um arquivo em tramas que operacionaliza e situa aproximações entre lugares e memórias. São índices imagéticos que transcendem as relações de verossimilhança para criar arranjos no/do tempo, impregnados da noção de presença e de presente. Neste sentido, como afirma Farge (2017, p. 14-21), as fotografias atuam enquanto “brecha no tecido dos dias” que descrevem o cotidiano, e diante da “impossibilidade de decifrá-lo” nos rendemos à “paixão de recolhê-lo, e de oferecê-lo à leitura”.

Título: Rostos em série

Autores: Thais Oliveira Da Rosa

Resumo:

Partindo de questões autobiográficas, minha produção artística e acadêmica constrói-se mediante relações e reflexões que permeiam minha vida. Sendo assim, viso trazer essas questões que inicialmente são de uma perspectiva individual para o meio sociocultural, e, então, entender como são construídas essas relações e percepções que rodeiam minha experiência como pessoa afrodescendente brasileira. Nesse contexto, o vídeo “Rostos em série” aborda a relação de (des)cobrir-se como pessoa negra, em meio a uma vivência distante em relação à cultura, história e visualidade afro-brasileira. A série se desenvolve a partir das questões pessoais de se analisar, comparar e perceber a visualidade negra, visto a vivência distante, principalmente durante infância e adolescência junto a outras pessoas negras. Assim, o vídeo explora a transição de diferentes rostos negros. Os rostos que vemos em transição no vídeo foram gerados a partir de um autorretrato mesclado digitalmente a outras imagens geradas por inteligência artificial. Os prompts usados para gerar as imagens com a IA, seguiram características pessoais da autora, como idade, nacionalidade, região, tom de pele, entre outros. O intuito percebeu como a IA gerar visualmente essas características, fazendo esse paralelo aos questionamentos, análises e comparações que a autora aponta em relação a sua visualidade e a pertencimento junto a de outras pessoas negras. Nesse caso, a obra relaciona arte, questões étnico-raciais e tecnologia por subjetividades, onde a autora explora a sua experiência como pessoa negra brasileira nascida no interior do Rio Grande do Sul e suas camadas complexas que se sobrepõe, assim como os rostos apresentados no vídeo.

Título: AIDOJ

Autores: Fabio Oliveira Nunes

Resumo:

AIDOJ é uma obra de web arte criada por Fabio FON (Fábio Oliveira Nunes) que faz referência ao legado histórico de JODI, dupla composta por Joan Heemskerk e Dirk Paesmans, atuante em net art desde os anos 1990. Esta referência é empregada para investigar as dinâmicas de assimilação estética operadas através dos sistemas recentes de Inteligência Artificial. Estes sistemas, disponíveis na Internet, têm sido mote de muitas discussões acerca de seus impactos em processos de criação, inclusive com a geração de conteúdos que se inspiram em “estilos” de outros autores. Isso se aplica a imagens, textos e outras criações. Em diálogo com este contexto, então, é criada AI?O? (AI+JODI): uma obra de web arte composta por uma sequência de páginas HTML cujos códigos-fonte foram integralmente escritos por um sistema GPT, tendo JODI como inspiração. O método de interação com o robô é resumido em: primeiro, pede-se sugestões de experimentos inspirados nas criações da dupla; logo em seguida, pede-se um código HTML com base em uma dessas sugestões. Este método se repete 100 vezes, originando 100 diferentes páginas. Operando de forma similar aos sistemas de IA de texto para imagem, o robô cria experimentos que genericamente forjam um “estilo artístico” de Joan e Dirk. Porém, em um olhar mais atento, percebe-se como o caráter incisivo, potente e tecnologicamente visceral que caracterizam as obras da dupla é suavizado e contido – simplificado em padrões visuais ou interfaces que permitem alguma interação com o mouse. Assim, instiga-se uma reflexão acerca das dinâmicas das IAs sobre as dimensões mais “disruptivas” da arte: estariam os sistemas de inteligência artificial preparados para lidar com as estéticas mais subversivas? AI?O?, então, ao contrário de grande parte das atuais criações realizadas com inteligência artificial, não está voltada para as potencialidades da tecnologia na assimilação de um estilo artístico em particular, mas sim, para as limitações e fragilidades destes sistemas em compreender e operacionalizar obras artísticas contemporâneas em suas complexidades. A obra está disponível em <https://www.fabiofon.com/aidoj>.

Título: Medo do Escuro

Autores: José Carlos Buesso Jr

Resumo:

Desenvolvido e apresentado junto com a dissertação de mesmo nome à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento de Jogos Digitais. Prof. Orientador Prof. Dr. David de O. Lemes.

De forma imersiva em sua narrativa e jogabilidade, busca explorar o pavor da escuridão (nictofobia) do qual sofrem muitas crianças e adultos. Como, por exemplo, o medo do desconhecido, de ser atacado por “bicho papão”, por fantasmas ou monstros. Inspirado em filmes e jogos de terror, como a Hora do Espanto, Limbo, Inside e Little Nightmares.

Em Medo do Escuro você acompanha Bianca, uma menina de 6 anos que precisa explorar um casarão assombrado em uma jornada para resgatar sua coelhinha de pelúcia chamada Apep. O problema é que a casa é mal iluminada e a pequena Bianca sofre de nictofobia. Assim, ela deve superar seus medos para resgatar sua companheira, encontrar seu caminho utilizando-se de plataformas, passagens secretas, além de enfrentar monstros de sombra e fantasmas com sua lanterna.

Medo do Escuro possui uma mecânica de plataforma 2D de Ação/Aventura, com estética sombria. Ao longo do caminho Bianca explora o casarão assombrado, passagens secretas, resolve puzzles, enfrenta monstros de sombra e fantasmas com sua lanterna. O estilo de arte privilegia as cores e as personagens, que possuem arte em cartoon, o que deve agradar os mais jovens.

Título: FOZ

Autores: Hugo Fortes

Resumo:

O vídeo Foz capta o sobrevoo em turbilhão de centenas de andorinhas sobre as Cataratas do Iguaçu. Os pequenos pássaros em contraste com o gigantismo e força das cataratas promovem um encontro com o sublime. A trilha sonora, também composta por Hugo Fortes, intensifica a sensação de imersão em um espaço meditativo e contemplativo.

Imagens e edição: Hugo Fortes

Trilha Sonora: Hugo Fortes2024

O Vídeo poderá ser projetado ou exibido em TV. O autor não poderá comparecer presencialmente à exposição.

Vídeo disponível para download em

https://drive.google.com/file/d/1yJw7zX1Z_lIgHn19Kvy23piJ5cathkQG/view?usp=sharing

Encontro
Internacional
de **Arte e**
Tecnologia

Encontro
Arte e
Tecnologia

Expo
EmMeio
#16

De **17.09**
a **03.11**

Exposição | Presencial



Título: Bio.Dante

Autores: Daniel Prazeres, Suzete Venturelli

Resumo:

A obra Bio.Dante: Biofilia Andante é uma exploração profunda da interação entre a natureza e a cidade, bem como do relacionamento entre o indivíduo e o ativismo ambiental. Seu nome surge como uma resposta perspicaz aos questionamentos sobre os espaços urbanos e a qualidade de vida oferecida aos seus habitantes, trata-se de unir Natureza, indivíduos e técnica. Este trabalho multifacetado aborda três temáticas principais que abrangem diversas dimensões da vida urbana: (i) A vídeo-arte, investigando não apenas a tecnologia, mas também os conflitos sociais e territoriais que permeiam a cidade de São Paulo, destacando a contrastante dicotomia entre suas áreas nobres e periféricas; (ii) O bordado verde, que não apenas registra, mas celebra a memória dos espaços verdes e arborizados, criando novas conexões visuais que transcendem os limites físicos, unindo visualmente espaços e conflitos socioeconômicos; (iii) A Biofilia Andante, uma vestimenta conceitual destinada aos visitantes, que propõe uma articulação inovadora entre o corpo, o espaço e a sensação da natureza, convidando-os a se tornarem parte integrante do ambiente urbano. O projeto desta obra-instalação-performance é uma reflexão profunda sobre os espaços urbanos contemporâneos, onde a natureza muitas vezes é reduzida a um produto comercializável, e os territórios se tornam meros objetos de precificação. Por meio da integração de ideias de intelectuais urbanos e elementos da natureza, busca-se incitar uma discussão ampla sobre a sustentabilidade e a importância de reconhecer o indivíduo como parte intrínseca e valiosa dos recursos naturais, cuja exploração irresponsável pode resultar em danos irreparáveis para sua própria existência e a do planeta.

Título: eletro-flora-fungi

Autores: Thiago Heinemann Rodeghiero

Resumo:

Uma planta dentro de um vidro com uma lâmpada em sua parte superior programada para simular o seu ciclo circadiano emitirá sinais elétricos captados por um sensor galvânico. Estes sinais elétricos serão transformados em ondas sonoras e transmitidas por um sinal de rádio FM. Este sinal de rádio FM poderá ser escutado pelo espectador através de um fone de ouvido colocado no espaço expositivo ou por um receptor de sinal FM (comumente disponível em celulares). Esse sinal de rádio FM será recebido por um dispositivo de conversão de sinal (através de um Arduino), onde converterá as ondas de rádio em sinais elétricos que ligarão luzes que alimentam uma colônia de fungos dentro de um outro vidro. Esta comunicação planta-fungo será mediada pela eletrônica, criando um dispositivo eletro-flora-fungi, mediador das relações e dos ciclos de vida desses seres.

1. Planta em um vidro com uma lâmpada: Uma planta está dentro de um recipiente transparente com uma lâmpada na parte superior. Esta lâmpada é programada para simular o ciclo circadiano da planta, ou seja, imitar as variações de luz e escuridão ao longo do dia.
2. Sensor galvânico: Há um sensor galvânico que capta sinais elétricos produzidos pela planta em resposta às mudanças em seu ambiente, como a iluminação.
3. Transmissão de dados por rádio FM: Os sinais elétricos captados pelo sensor são convertidos em ondas sonoras e transmitidos por meio de um sinal de rádio FM. Isso significa que os dados captados pela planta são transformados em ondas de rádio que podem ser transmitidas.
4. Recepção do sinal de rádio: O espectador pode ouvir esses sinais de rádio usando um fone de ouvido ou um receptor de sinal FM, como os encontrados em celulares.
5. Conversão do sinal de rádio em sinais elétricos: O sinal de rádio FM é recebido por um dispositivo que converte as ondas de rádio de volta em sinais elétricos. Este dispositivo utiliza uma plataforma de hardware chamada Arduino para fazer essa conversão.
6. Acionamento das luzes: Os sinais elétricos convertidos ativam luzes que alimentam uma colônia de fungos dentro de outro recipiente de vidro. Portanto, a comunicação entre a planta e os fungos é mediada por meio de eletrônicos, criando assim um dispositivo que conecta eletronicamente os ciclos de vida desses seres vivos, uma espécie de interface entre a planta e os fungos.

Um sistema que usa tecnologia para criar uma interação entre uma planta e uma colônia de fungos, onde os sinais elétricos produzidos pela planta são convertidos e usados para alimentar as luzes que afetam os fungos, em um ciclo de comunicação e resposta entre esses organismos.

Título: Memórias de um jardim

Autores: Gilberto Prado e Grupo Poéticas Digitais (Gilberto Prado, Andrei Thomaz, Djalma Albuquerque, Guilherme Menegasso, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Trentin, Matheus Montanari e Sérgio Bonilha)

Resumo:

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.

As macieiras continuam brotando e seus frutos caem e apodrecem.

A maçã é o pseudofruto pomáceo da macieira (*Malus domestica*), árvore da família Rosaceae. É um dos pseudofrutos de árvore mais cultivados, e o mais conhecido dos muitos membros do gênero *Malus* que são usados pelos seres humanos. As maçãs crescem em pequenas árvores, de folha caducifolia que florescem na Primavera e produzem fruto no Outono. A árvore é originária da Ásia Ocidental, onde o seu ancestral selvagem, *Malus sieversii*, ainda é encontrado atualmente. As maçãs têm sido cultivadas há milhares de anos na Ásia e Europa, tendo sido trazidas para a América do Norte e do Sul pelos europeus.

Memórias de um jardim remontadas por algoritmos, com ritmos lentos e compassados. Folhas, vento e chuva: Sou um dos extremos desta estrada que caminha. A reedição sem fim de uma estrada que só avança.

Em quanto tempo apodrece a maçã e desaparece o desejo?

Título: NECTAR. A partilha de Alimentos

Autores: Maria Luiza Fragoso

Resumo:

Proposta de exposição do protótipo de um alvéolo (módulo) que faz parte de uma obra artística, interativa e telemática de título Nectar. A partilha de alimentos. Esta proposta faz parte de um conjunto de obras, que vem sendo desenvolvidas desde 2012, que buscam conjugar arte, ciência, tecnologia e natureza inspiradas em abelhas e seus sistemas de organização social. A instalação artística sugere uma composição espacial do armazenamento de alimentos, no formato de um favo de mel, construído de forma a armazenar e permitir troca de alimentos, e sua experimentação no espaço urbano, em escala humana. Estimula partilha de recursos, ações coletivas, consciência alimentar, compartilhamento de conhecimento, sentido de colaboração e coletividade, aprendizado de livre acesso, auto responsabilidade, disponibilidade, equilíbrio, esforço coletivo, dentre outras possibilidades. A interação é registrada num banco de dados e a visualização desses dados oferece um panorama do comportamento e necessidades de comunidades. Para a exposição EmMeio#16 estamos propondo um trabalho que apresenta o desenvolvimento desse projeto composto por uma imagem adesivada na parede, ocupando uma área aproximada de 2m (L) x 3m (A), onde é fixado, num ponto dessa imagem, um alvéolo de madeira com o sistema interativo. Cada alvéolo tem uma porta, e assim como as abelhas podemos fechar e proteger os alimentos. Qualquer pessoa pode colocar um alimento ou retirar um alimento, ou mais de um, o acesso é livre. Na frente do alvéolo estão botões de cores diferentes, a escolha da cor se dá pelo tipo de alimento. A cor é produzida pelo acionamento de um Led no interior do módulo. Ao colocar o alimento a pessoa aciona o botão da cor correspondente e fecha o alvéolo. Os alvéolos têm uma área translúcida, para que se veja a cor da luz. O senso de pertencimento é importante. Arte como tecnologia de produção de qualidade de vida.

Título: O que podemos aprender com o mangue para (sobre)viver no Antropoceno?

Autores: Walmeri Ribeiro, Alessandro De Paiva Garcez Junior

Resumo:

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. Respirar, meditar, sentir, escutar, sonhar. Como podemos respirar com o mangue? O que o mangue com toda sua força, flexibilidade, porosidade e capacidade de criação e reinvenção de vidas, pode nos ensinar? De uma experiência performática pode emergir um aprendizado que nos leve a repensar nossos gestos e hábitos, nos ajudando a romper com nossos modos de viver e habitar a Terra?

Palavras-chaves: Instalação; Arte e Antropoceno; Performance; Fotografia.

Título: Epidermes

Autores: Maria Elvira Ferreira Rosete, Gilberto dos Santos Prado

Resumo:

A Casa é a nossa terceira pele!

De acordo com a teoria do arquiteto e artista Austríaco Hundertwasser (1928) o indivíduo possui cinco peles. A Epiderme é a nossa primeira pele e se comporta como um organismo de fronteiras fluídas e permeáveis que se amplia para compor instâncias plurais sobre a ética e a responsabilidade coletiva. A Segunda pele é o Vestuário que assume o papel de passaporte social, uma afirmação perante a sociedade, um modo de expressar a individualidade. A Casa é a terceira pele e segundo Hundertwasser é uma dimensão física que se estabelece na urbanidade devendo prezar pela harmonia com a natureza. A quarta pele se refere à Identidade dos seres humanos, é baseada nas suas diferenças e como estas se relacionam com o ambiente social. Por fim a Biosfera, a quinta pele sugerida pelo artista, volta seu olhar para o fato de que a evolução do ser humano pode conduzir à sua própria ruína, uma vez que está em constante conflito com a natureza.

A instalação EPIDERMES propõe ao espectador, vestido em sua própria pele, um passeio pelas outras sugeridas por Hundertwasser. A experiência se inicia quando o interator rompe o invólucro do meio ambiente e pisa no tapete do nosso território. Em terras brasileiras se depara com as peles que se hibridizam na construção da nossa identidade nacional: casulos de tecidos vindos do teto, são suporte para as impressões herdadas das culturas que aqui estavam e das culturas que para cá vieram. No centro da cena o interator veste a nova moda da contemporaneidade. Através dos óculos de realidade aumentada vislumbra e experimenta as casas do futuro onde sua pele deverá repousar.

Título: Não estamos a venda

Autores: Tatiana dos Santos Duarte

Resumo:

O trabalho, "Não estamos a venda" é composto por duas placas de LED fixadas em um acrílico de 60cm x 60cm, colocadas de costas uma para a outra em um totem. A primeira placa de LED exibe 13 palavras que representam diversas pejorações e ofensas proferidas contra os gêneros e, especialmente, contra as mulheres. Essas palavras foram selecionadas para anunciar o machismo estrutural presente em nossa sociedade. A segunda placa de LED, por outro lado, é interativa, permitindo que os espectadores se envolvam diretamente com a obra. Nela, os visitantes podem digitar suas próprias mensagens sobre o que já ouviram ou vivenciaram em relação ao machismo estrutural. Este painel serve como um espaço de expressão e compartilhamento de experiências pessoais, permitindo que o público contribua ativamente para a instalação. A interação com o painel é guiada por um texto explicativo, que detalha a proposta da obra e instrui as pessoas sobre como inserir suas mensagens.

Esta obra de arte não só expõe as palavras depreciativas frequentemente dirigidas às mulheres, mas também cria um espaço interativo onde os visitantes podem refletir sobre suas próprias experiências e contribuições, promovendo uma maior conscientização sobre o impacto do machismo estrutural. Ao incentivar a participação ativa do público, a instalação busca fomentar uma discussão mais ampla e profunda sobre as questões de gênero e as dinâmicas de poder na sociedade.

A obra requer a fixação em um totem que possa sustentar ambas as placas de LED, garantindo a visibilidade e acessibilidade para os visitantes. Além disso, são necessários três pontos de energia para alimentar as placas de LED e outros componentes eletrônicos da instalação.

Título: Cyber Marinum V.3, 2024

Autores: Suzete Venturelli, Artur Cabral, Francisco Barretto, Maria Luiza Fragoso, Milton Sogabe

Resumo:

Cyber Marinum é uma obra de arte interespecies colaborativa, alimentada e cuidada por artistas e dados computacionais. É composta por um ecossistema aquático simulado dentro de um tanque de água transparente, utilizando tecnologia de sensores interativos e iluminação dinâmica, a partir de dados marinhos que são projetados, em tempo real, através do sistema. A instalação inclui plantas reais selecionadas para representar a diversidade e a importância dos ecossistemas aquáticos, que alimentam os mares. A poética trata da importância dos ecossistemas aquáticos e marinhos e como as ações humanas podem afetar esses delicados sistemas. Esta instalação interativa é baseada em um shader GLSL Reaction Diffusion, executado em WebGL, que reage a um stream de vídeo ao vivo que é processado pelo modelo bodyPix AI ML5.js. Os parâmetros do RD são controlados pelos dados fornecidos por um conjunto de sensores instalados em um aquário com plantas vivas e pelos dados de previsão de maré alta, velocidade do vento e turbulência oceânica fornecidos pela API do CPTEC. Ao interagir com os sensores e ver as mudanças visuais resultantes, os visitantes são incentivados a refletir sobre seu papel na preservação dos oceanos e na necessidade de proteção ambiental. Utiliza tecnologia de sensores interativos, um sistema de controle personalizado e iluminação adaptável para criar uma experiência imersiva e sensorial que integra dados dos visitantes no ecossistema simulado, com projeção em tempo real. Como um sistema vivo, seres aquáticos importantes para a vida do ecossistema podem crescer, como os importantes caracóis, que ajudam a arejá-lo, o que promove o crescimento de bactérias benéficas que são essenciais para o ciclo do nitrogênio. Instalação artística computacional interativa que combina diversas tecnologias avançadas para criar uma experiência visual única.

1. Instalação interativa: Trata-se de um ambiente ou dispositivo projetado para permitir a interação do público com a obra, possivelmente modificando sua aparência ou comportamento em tempo real.

2. Shader GLSL Reaction Diffusion: Um shader GLSL (OpenGL Shading Language) é um tipo de programa usado para calcular os efeitos gráficos diretamente na GPU.

3. WebGL: Uma biblioteca JavaScript que permite a criação de gráficos 3D em um navegador da web sem a necessidade de plugins adicionais. É a tecnologia que possibilita a execução do shader GLSL no navegador.

4. Stream de vídeo ao vivo processado pelo modelo bodyPix AI ML5.js:

? Stream de vídeo ao vivo: Uma transmissão contínua de vídeo em tempo real.

? bodyPix AI: Um modelo de inteligência artificial que pode identificar e segmentar partes do corpo humano em imagens ou vídeos.

? ML5.js: Uma biblioteca JavaScript que facilita o uso de modelos de machine learning (aprendizado de máquina) no navegador.

5. Parâmetros do RD controlados pelos dados de sensores em um aquário com plantas vivas.

6. Dados de previsão de maré, vento e turbulência fornecidos, API do CPTEC:

? API - CPTEC: interface de programação de aplicativos do Centro de Previsão de Tempo e Estudos Climáticos, disponibiliza dados meteorológicos e oceanográficos.

? Previsão de maré alta, velocidade do vento e turbulência oceânica

Título: O fotógrafo imigrante – A experiência de uma HQ musicada.

Autores: Carlos Felipe Luvizotto, Suzete Venturelli

Resumo:

A presente obra propõe uma reflexão sobre algumas correspondências entre quadrinhos e música, especialmente em aspectos como harmonia e ritmo, nos quais, enfaticamente na questão rítmica, características como a repetição e a polifonia se manifestam. Para esta obra, foi elaborada uma história em quadrinhos a partir da montagem de registros videográficos com depoimentos de moradores da cidade de Cerquilha-SP. Através desse material, foi possível reconstruir o percurso de um imigrante, recém-chegado ao Brasil no início do século XX, e os desafios encontrados em sua atividade como fotógrafo. Nela, por meio do recurso de realidade aumentada (RA), é possível experimentar a passagem temporal e a percepção rítmica sob a condução de uma música cujo processo de composição foi condicionado aos elementos estruturantes da HQ e à disposição do conteúdo da história em quadros, requadros e sarjetas, sugerindo a sequência visual como uma espécie de escrita a ser interpretada musicalmente. Como resultado, o leitor pode experimentar duas vivências temporais distintas ao desfrutar da HQ. Na primeira, durante uma leitura tradicional neste formato, o tempo e o ritmo se manifestam como elementos subjetivos, influenciados pela experiência individual do leitor. Já na segunda vivência, através do recurso de RA, as questões rítmicas e temporais, antes subjetivas, tornam-se objetivas quando condicionadas às condições de fruição impostas pela música. Como base para esta obra, são apresentados os conceitos elaborados por Daniele Barbieri, que aborda a polifonia e o ritmo, e Luiz Gê, cujas pesquisas exploram as relações fronteiriças e hibridismos entre quadrinhos e outras linguagens temporais, por meio de suas produções autorais. Essa aproximação entre quadrinhos e música por meio de alguns de seus elementos estruturantes enfatiza a característica híbrida da linguagem quadrinística, além de promover reflexões sobre possíveis encontros entre elas.

Título: “Animaforismos”: experimentos narrativos poético-filosóficos animados no contexto do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG)

Autores: Edgar Franco, Edgar Silveira Franco

Resumo:

A palavra aforismo tem origem no grego, *aphorismós*, que representa sentença, definição e, segundo o dicionário Houaiss, aforismos são a máxima ou a sentença que se utiliza de poucas palavras para explicitar uma regra, um ditado ou um princípio de teor moral; um texto breve e assistemático na escrita filosófica, caracterizado por uma reflexão prática ou conclusiva. Em resumo, os aforismos são definidos por sua brevidade, objetividade e reflexividade referente à construção e quebras de postulados orientados a pensamentos, sentimentos e comportamentos do ser humano, fazendo coexistir assim filosofia e literatura. A partir da concepção de aforismo conectada à de história em quadrinhos, surgiu o conceito de HQforismo - subgênero dos quadrinhos poético-filosóficos que unem uma imagem a um texto aforístico (FRANCO & BARROS, 2013). Esse subgênero é resumidamente então a união de quadrinhos e aforismos, texto e imagem, sendo o texto reflexivo, aforístico e a imagem agregadora de sentidos ao conteúdo escrito, possuindo assim narrativa e poética. O HQforismo integra-se ao gênero de quadrinhos poético-filosóficos por contar com as mesmas características essenciais de uma HQ desse gênero. São elas: o experimentalismo, a brevidade e intencionalidade filosófica, além de manter conexões narrativas típicas da linguagem de quadrinhos. Essa forma narrativa têm sido expandida e transgredida pelo Ciberpajé e pelos integrantes do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq - FAV/UFG) desde sua criação, produzindo HQforismos em 360 graus, HQGIForismos e agora experimentando com HQforismos animados, também chamados pelo neologismo “Animaforismos”, breves animações poético-filosóficas - sem ou com som - que incluem um aforismo, criadas nas mais diversas técnicas, desde a tradicional 2D, passando pelo stop-motion e chegando ao uso das redes neurais e inteligências artificiais. A proposta expositiva consiste na apresentação de 10 animaforismos produzidos por Edgar Franco (Ciberpajé) e pelos integrantes do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG) que serão apresentados em loop em um monitor de TV ou PC preso à parede da galeria. O tempo total da soma de todos os animaforismos é cerca de 15 minutos.

Título: Photonsystem

Autores: Fernando Franco Codevilla, Juliana Kaizer Vizzotto

Resumo:

Em paralelo aos estudos da inteligência artificial, avançam as pesquisas que observam a inteligência inerente aos sistemas biológicos em todas as escalas. As dinâmicas presentes na fotossíntese, como principal processo responsável pela sobrevivência das plantas, permite comparar estes organismos aos computadores quânticos. Assim como um algoritmo quântico utiliza propriedades como superposição e tunelamento para processar cálculos complexos em busca de resultados com mais eficiência, as plantas têm demonstrado o emprego de processos semelhantes na capacidade de aproveitar a energia solar e transferi-la a partir das vibrações moleculares aos pontos e momentos certos. 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.

Ficha Técnica:

Artistas: Fernando Codevilla e Juliana Vizzotto

Título: Photonsystem

Técnica/Linguagem: Vídeo/Arte Generativa

Dimensão/Tempo: 4 minutos

Equipamentos necessários: 1 TV + 1 projetor + caixa de som + player de vídeo

Ano: 2024

O trabalho consiste em uma instalação de vídeo dual channel com uma TV, um projetor multimídia e um sistema de som 2.1. O trabalho requer uma TV ou painel de LED com tamanho mínimo de 49". A TV deve ser posicionada verticalmente para execução de vídeo vertical. O aparelho pode ser fixado na parede ou posicionado sobre uma bancada ou suporte. Próximo ao aparelho de TV, utiliza-se um projetor que pode ser posicionado no chão, com a projeção direcionada para o teto. Deste modo, forma-se um espaço para a interação com os visuais dispostos em frente e acima do público. A obra tem apenas uma fonte de som, que pode ser reproduzida em um sistema de áudio estéreo. Para montar a obra, é necessário uma superfície no teto do espaço expositivo que permita receber projeção.

No momento da submissão da proposta não há link de acesso ao Drive pois o trabalho está em processo de desenvolvimento.

Título: Terra Prometida - Promessa Revertida

Autores: Kelly Silva De Oliveira

Resumo:

A obra Terra Prometida - Promessa Revertida consiste em uma série de três vídeos cuja narrativa reflete a realidade complexa de desconexão entre as promessas da Constituição Federal de 1988 e as constantes investidas para impedir seu cumprimento. O primeiro vídeo #1 – Artigo 231 traz as palavras do início desse artigo que trata dos direitos dos povos indígenas, estabelecendo uma base sólida para a discussão sobre a relação entre a promessa de proteção ambiental e o respeito aos povos originários da terra em confronto com o confinamento a que os povos originários têm sido submetidos. O vídeo seguinte, #2 – GamerOver, uma poesia visual na qual a vida de uma árvore é rompida, ecoa como um lamento cujo desfecho culmina com a simbologia do “game over” dos jogos computacionais. Ele pode ser interpretado como uma representação simbólica da destruição ambiental e do desrespeito à natureza, interligando-se com a ideia da promessa inicial da "Terra Prometida" sendo gradualmente ameaçada. O último vídeo, #3 – Basta, com o desvanecimento gradual da floresta e dos demais seres, à medida que as árvores desaparecem e os animais se tornam sombras, o silêncio é rompido fazendo emergir um grito de resistência e de apelo à ação. "Terra Prometida - Promessa Revertida" é um convite à reflexão e à responsabilidade. Num mundo onde as promessas se desfazem ao vento, é urgente considerar o valor das palavras escritas e a necessidade de que cada pessoa assuma sua responsabilidade. A proposta de acesso aos vídeos é por meio de realidade aumentada, a fim de que o espectador por ter nas próprias mãos, em sua escala a narrativa que se apresenta.

Título: Estudos de próteses transformacionais de membro superior impressas em 3D

Autores: Monica Baptista Sampaio Tavares, Chi-Nan Pai, Juliana Harrison Henno, Fernando Simões

Resumo:

No pressuposto das “próteses transformacionais”, mais especificamente das “próteses como esculturas corporais” (Tavares, 2021), há um número bastante reduzido de opções de próteses de membros superiores, que atendem, concomitantemente, à demanda funcional e à demanda estética, como via para ampliar a autoestima do usuário e contribuir para a sua inclusão à sociedade. As configurações visuais apresentadas pretendem destacar o desenvolvimento de próteses transformacionais de membro superior impressas em 3D que se manifestam como peças artísticas tridimensionais para serem anexadas ao corpo e passíveis de serem esteticamente customizadas pelo receptor e de agir como meio de transformações física e psíquica de modo a fortalecer sua autoconfiança. A instalação é composta de dois cubos expositores posicionados centralmente em uma área de 9m² e um monitor afixado em uma parede ao fundo do espaço expositivo. Dentro dos cubos expositores estão dois protótipos de estruturas de próteses acompanhados de anéis passíveis de serem customizados. O conjunto das peças expostas estarão protegidas por duas tampas cúbicas de acrílico de 60 cm de lado cada.

Título: Torre do Presságio: Uma imersão no monitoramento de vigilância ambiental no EcoTecnoCeno

Autores: Hamilton Carraro Junior

Resumo:

Na atualidade, dados são colecionados e armazenados por diversas plataformas digitais, com ou sem consentimento, gerando enormes bancos de dados (Big Data), que viabilizam novas nuances de controle, de interação e de processos comerciais e artísticos, amplamente influenciados pela “inteligência das máquinas”. Neste contexto o design tem se mostrado, a partir das inovações tecnológicas, como um importante artifício para vigilância das experiências humanas, e para o uso destas informações como matéria-prima para geração de previsões em diversos setores da sociedade, incluindo as comportamentais e as artísticas, o que denominamos design de vigilância.

Dentre as diversas abordagens do críticas viabilizadas pelo design ao processo de vigilância, as manifestações artísticas são as que tem o maior potencial para discutir as nuances resultantes dos processos de categorização, rastreamento e seleção de informação. Isto se dá a partir de uma estética própria, como a proposta nesta instalação híbrida que busca criar um espaço distópicos proporcionado que coloca frente a frente homem e a máquina, potencializando sua relação.

Esta proposta apresenta uma crítica aos processos de vigilância ao maximizar a visualização dos sistemas de monitoramento ambiental, pela imersão em uma espécie de central monitoramento claustrofóbica: A Torres do Presságio. A experiência envolve o indivíduo por todos lados, colocando-o inicialmente como agente passivo da observação, sugerindo uma ação de reconhecimento do seu papel de expectador passível. O que é feito pela sugestão de autovigilância proporcionada pela presenta de espelhos convexos virtuais. Posteriormente a instalação provoca o participante a assimilar sua atuação como responsável consciente pela degradação ambiental, a partir da visualização de uma séria de imagens animadas. Os vídeos, cuja fonte principal será a Climate Time Machine da Nasa, exibem diversos gráficos que demonstram as condições ambientais atuais, bem como previsões científicas para as catástrofes climáticas em andamento no planeta.

Título: Caixa de Pandora (V2.0)

Autores: Francisco Carlos de Carvalho Marinho, Álvaro Andrade Garcia, Alckmar Luiz dos Santos, Luiz Flávio Freitas Barbosa de Oliveira

Resumo:

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. A relação entre o mito e os poemas computacionais (alguns com uso de IAs) se estabelece na ligação entre os “males” ancestrais e os contemporâneos, como distopias, transtornos mentais, FakeNews e éticas de controle e poder neurocomportamental). A Interação com o objeto é simples e direta. O objeto em si é, literalmente, uma caixa que, quando aberta, faz tocar poemas sobre a relação desconstrutiva do homem com a natureza através dos “cibermales” digitais. Assim como no mito, o relato dos poemas de hoje se desenvolve sobre a ubiquidade dos males produzidos pela cadeia conceptual e empírica dos códigos de controle social e comportamental. Os algoritmos embutidos em aplicativos de controle seriam uma versão, em livre leitura, dos códigos fechados de Hermes Trimegisto, o deus grego mensageiro e embusteiro, dono dos segredos das mensagens. O design construtivo da Caixa é simples, uma caixa com desenhos e símbolos sobre o tema, um telefone celular sobre a parte interna da caixa e um receptáculo onde se encontra o sistema mecatrônico de controle da instalação. Esse sistema é composto por um microcontrolador ESP32 e por sensor de final de curso. A programação foi feita em C++ com a versão 2.0 da IDE Arduino. A funcionalidade é também simples e concisa. Ao abrir a Caixa, o interator dispara um sinal que irá carregar randomicamente um dos poemas do banco de dados criado pelos autores.

Título: Pequena Constelação de Sobrevivências

Autores: Cecilia Mori Cruz, Karina Dias, Gê Orthof

Resumo:

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. Para a exposição EmMeio#16, propomos uma instalação de dimensões variáveis composta de notas instrutivas que evocam eventos terrestres acompanhadas de pequenos desenhos, maquetes de aparelhos S.O.S., amostras de materiais, objetos e imagens da arte. Essa Pequena Constelação de Sobrevivências traz o vento, o céu, as marés, as tempestades e os tremores como uma tática para invenção urgente do agora. Esses objetos e imagens agrupados em pequeno formato sugerem a portabilidade e a noção de um movimento de volta para estar com a Terra. Seriam pistas, lembretes e dicas para entrever, com elas, portas de acesso a um futuro no presente. Frações de mundo, fragmentos de experiências terrestre. Como uma coleção de fenômenos que se aliam, aqui, a instrumentos como walkie-talkies, baterias, canivetes, lanternas, dentre outros, a obra lança questões sobre modos de agir e pensar... em tempo. Em tempos da certeza apocalíptica, quais seriam as formas de desestabilizar o fim? Onde reencontrar o desejo de estar em vida, em ato, e coletivamente? Quais seriam as táticas de resistência na arte? E, talvez e mais importante, perguntar qual seria o gesto inaugural de toda navegação? Criar pontos móveis de referência que nos apontariam para um possível destino comum. Pela arte, para a arte, com a arte em terrenos movediços.

Título: Bodas de Glitch

Autores: Bruca Teixeira

Resumo:

“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. O hackeamento, então, foi feito com a inclusão dos áudios que defenderam o amor LGBTQIAPN+, corroendo os códigos da imagem e criando padrões subversivos.

Hoje, no Brasil, o casamento entre pessoas do mesmo sexo biológico não está legalizado e nem previsto em lei. Como este PL pretende mudar o Código Civil, se aprovado pelo plenário da Casa, nenhum cartório brasileiro poderá mais registrar o nosso tipo de união. Mesmo com grandes chances de ser declarado inconstitucional pelo Tribunal Superior Federal (STF), o controle e a perseguição em que os nossos corpos e amores são frequentemente submetidos pelas instituições legislativas são inconcebíveis, deslegitimam nossa existência e reacendem violências absurdas em nosso cotidiano. A Bíblia e as teorias genitalistas foram as principais referências citadas pelos deputados que aprovaram o PL. O ponto de partida baseia-se na ideia darwinista de que as categorias lésbica, gay, bissexual e transexual não são "dadas" na natureza e, portanto, incapazes de se reproduzir e "constituir a família", o que supostamente seria o objetivo do casamento no Brasil. No entanto, desde a virada do século XXI, a ciência desmente todas essas fantasias nocivas. Como o biólogo Bruce Bagemihl (1999) demonstrou, a atividade homoerótica floresce e sempre floresceu em uma grande variedade de espécies, contribuindo inclusive, para fatores essenciais de sobrevivência e manutenção de seus grupos para além da reprodução.

O futuro homoafetivo é um campo de batalha biopolítica e ecológica inegável, que vem sendo ampliado pelos estudos da Ecologia Queer. E a Glitch Art é um signo de ruptura, portanto, um caminho criativo potente para queerizarmos a Arte e Tecnologia, e explorarmos novas formas ativistas de visibilidade LGBTQIAPN+ na arte contemporânea brasileira. Por fim, importante ressaltar que a pré-produção e o desenvolvimento desta série tiveram apoio financeiro da Secretaria de Estado da Cultura e Economia Criativa de Alagoas, Lei Paulo Gustavo. Todas as telas possuem audiodescrição para pessoas com deficiência visual e podem estar disponíveis durante a exposição, via qrcode.

Título: Buuuuuu

Autores: Simone Michelin

Resumo:

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.

No vídeo, vemos uma indígena de Roraima, em seu ambiente natural, sobre simulações tridimensionais do Palácio do Congresso Nacional, em Brasília, ambos colocados em uma paisagem insólita, de atmosfera sombria. Nesse território existe uma sumaúma queimada, um grupo de soldados rodeados por projéteis e chamas, um conjunto de mãos femininas brotando da terra, um enorme luminoso em neon, onde lemos "the house always wins", ao lado de outro menor que indica a saída.

Roraima é o estado mais setentrional do Brasil, sendo sua capital, Boa Vista, a única a estar localizada no hemisfério norte. Faz fronteira com a Venezuela e com a Guayana e pertence à Amazônia Legal. Metade de seu território é de reservas indígenas, onde as comunidades nativas estão constantemente sob ataques ferozes.

A Samaúma ou Sumaúma (Ceiba pentrandia) é uma das árvores mais extraordinárias da Amazônia por seu gigantismo. Sagrada para povos da antiguidade do continente, como os maias, seu nome remete à fibra que pode ser obtida a partir de seus frutos. Uma sumaúma pode viver mais de 800 anos. Quanto à sua sacralidade, de acordo com a sabedoria da floresta, na base da sumaúma há um portal – invisível aos olhos humanos não-iniciados – que conecta esta realidade com o universo espiritual. Seres mitológicos das matas entram e saem por esse portal. Também conhecida como Escada do Céu e Árvore da Vida, elas ajudam a segurar o céu, na visão dos yanomamis. Todas as partes da árvore podem ser usadas no tratamento do corpo e do espírito.

O Palácio do Congresso Nacional, no distrito federal, é a sede do Poder Legislativo brasileiro, onde funcionam o Senado e a Câmara dos Deputados. É um dos três monumentos arquitetônicos que compõem a Praça dos Três Poderes, em Brasília, cidade projetada pelo arquiteto brasileiro Oscar Niemeyer para abrigar o governo federal, dentro do espírito da arquitetura moderna. É considerado como o maior símbolo da capital do Brasil, além de referido frequentemente como o ícone do próprio país, no exterior.

Título: Dizer algo sobre estar aqui:

Autores: Grupo Vaga-mundo: poéticas nômades, Karina Dias, Julia Milward, Aline Cibele, Marina Raimundini, Levi Orthof, Danna Lua Irigaray, Marcia Regina, Raísa Curty, Laura Papa, Thalita Perfeito

Resumo:

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. Deitar ao chão. Estar em fúria. Estar no meio. Em casa e em toda a parte. Eis o aqui: tocar a superfície de uma caverna. Tornar-se cor. O fragmento que flutua por algum tempo e gira sobre si mesmo. Estar aqui é estar há milhares de anos. É um eco do enigma primeiro. Um salto na noite em que pousa o cosmos. É palavra que localiza e indica que se está perdido. Faz ver e impede de ver. Vista de uma espessura existente. É lembrar-se. É o simultâneo estado da flecha: disparo e pouso. É interromper o desaparecimento. O vídeo "Dizer algo sobre estar aqui:" apresenta o processo de construção de um texto coletivo. Utilizando a técnica do gênero cinematográfico "desktop movie", em que a tela se faz suporte e câmera, registramos e revelamos o processo de uma escrita polifônica, onde as palavras que ecoam distâncias se reúnem como uma forma de repetir, repetir mais uma vez, em looping: ainda estamos aqui.

Título: Infamiliar Morada

Autores: Maiara Martins, antenor ferreira correa, Mathews Vinicius Justiniano Fonseca da Silva, Raul Vinicius Justiniano Fonseca da Silva

Resumo:

"Infamiliar Morada" (2024) é uma obra em Realidade Virtual que transporta o espectador para o bioma do Cerrado, onde ele se depara com sombras dos animais que um dia habitaram essa região. Nos fones de ouvido, ouvem-se os sons característicos desses animais, mas ao tentar localizá-los, eles não estão visíveis ou suas formas se confundem. Essa experiência imersiva serve como uma representação do impacto do desmatamento no Cerrado, o segundo maior bioma do Brasil. O Cerrado, conhecido como a savana brasileira, é um ecossistema de grande biodiversidade, abrigando cerca de 5% das espécies do planeta. No entanto, este bioma está sofrendo com o avanço do desmatamento, principalmente devido à expansão agrícola e pecuária. Segundo dados do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (INPE), entre 2000 e 2020, aproximadamente 20 mil quilômetros quadrados de Cerrado foram desmatados anualmente, uma área equivalente a 2,5 milhões de campos de futebol. O desmatamento não apenas destrói a vegetação, mas também afeta o habitat de muitas espécies. O lobo-guará, o tamanduá-bandeira e a arara-azul-grande são alguns dos animais do Cerrado que estão ameaçados pela perda de habitat. A experiência em "Infamiliar Morada" reflete essa realidade ao mostrar as sombras dos animais que habitavam o Cerrado, agora apenas vestígios de um ecossistema em transformação. O conceito do infamiliar aqui enfatiza a desconexão entre o passado natural do Cerrado e sua atual condição de degradação. O espectador é levado a sentir a perda de algo que deveria ser conhecido e constante, mas que se tornou incognoscível e distante. Freud define o infamiliar como algo que é simultaneamente estranho e familiar, provocando uma sensação inquietante. Em "Infamiliar Morada", o espectador é confrontado com sombras de animais que deveriam ser parte do ambiente familiar do Cerrado, mas que agora aparecem apenas como formas indistintas e intangíveis. Essa sensação de reconhecer algo que ao mesmo tempo não pode ser plenamente identificado gera um desconforto profundo, similar à experiência do infamiliar freudiano. A experiência de ouvir os sons de animais que não podem ser vistos simboliza o que se perde com o desmatamento, onde cada árvore derrubada e cada hectare de terra convertido em pastagem ou monocultura nos aproxima de um cenário onde essas sombras serão tudo o que resta de um dos biomas mais diversos do mundo.

Título: Entre sombras e navalhas: de quando os pássaros pousam

Autores: Lynn Carone, Fernando Hisatoni Percin, Robson Castro

Resumo:

Realizada no Parque da Cidade Sarah Kubitschek de Brasília em 2023. Se há uma justificativa para o corte dos pinheiros, a segurança das pessoas, há também o outro lado da história: a tristeza e a destruição causadas pela morte dessas árvores, parte da paisagem do parque da cidade há anos e já tão incorporada nas histórias e subjetividades das pessoas. A tecnologia humana com suas serras implacáveis, foram capazes de derrubar em apenas alguns dias, dezenas de árvores que levaram quarenta anos para crescer. O fato atualiza em nós os cenários de destruição e desrespeito ao meio ambiente. Incitam perguntas e apresentam complexidades e paradoxos. Para além da tristeza provocada pelo corte dos pinheiros, há uma pergunta que vem antes: por mais agradável que fosse aproveitar as sombras de uma monocultura de pinheiros, a modelagem daquela paisagem trazia um sentido de estranhamento e deslocamento do bioma na qual foi construída. Mas, com o tempo foram incorporadas à cidade e seus afetos. Como se modelam paisagens e o quanto há de cuidado, estudo, reflexão e responsabilidade com o ambiente nesse processo? Quantos, pássaros, insetos, animais foram afetados? Certamente esses seres, habitantes do cerrado, já estavam adaptados ao bosque “im-plantado” no meio da cidade. Diante das árvores cortadas, o que um corpo sente ao deparar-se com esse cenário de devastação? Teria sido possível desenhar um outro final para a vida dessas árvores? Seria possível trazer segurança para as pessoas nesse espaço? Houve negligência no cuidado e manutenção dos pinheiros? Ao que parece, mudas, a principio nativas, foram plantadas no local com o intuito de construir uma nova paisagem. Em quatro anos espera-se, finalmente e novamente, ser possível desfrutar de novas sombras. A videoarte apresentada testemunho e indignação.

Título: Solarium

Autores: Grupo Realidades, Silvia Regina Ferreira de Laurentiz, Bruna Mayer Costa, Dimitri Lomonaco, Joao Vitor Otero Marconi, Leona Machado, Luca de Andrade Ribeiro, Miguel Alonso Araujo Carvalho, Tiago Celano, Vinicius Hiroshi Tida Omatsu, Sergio José Venancio Júnior

Resumo:

Solarium (2024) integra a série “quando as estrelas tocam”, iniciada em 2019 pelo Grupo de Pesquisa e Extensão Realidades da ECA/USP. O conjunto de obras multimídia aborda a interpretação de informações luminosas de constelações e estrelas a partir da visualização de dados. Em Solarium, são usados dados da estrela de maior impacto na Terra: o Sol.

Neste ambiente fica exposto o percurso e a influência da luz em corpos que refletem e se modificam a partir da incidência luminosa. A fonte primária de luz é um painel de LED, que traça o caminho do Sol dentro do período de um ano num dado ponto no mundo – nesta exposição, o marco zero será Brasília.

A luz refletida por diferentes superfícies espelhadas funcionam como células no sistema. Cada uma responde às leituras do percurso solar, movimentando-se organicamente com o auxílio do nitinol, um metal com memória.

As células estão situadas na posição de doze dos maiores observatórios astronômicos do mundo, em uma projeção azimutal, e refletem a luz incidente para as paredes externas do Solarium e para as demais células.

Dessa interação entre células e com a fonte primária se materializam deformações e padrões luminosos que se projetam nas paredes. Através deste diálogo, evidencia-se o impacto do Sol – e de sua posição aparente no céu ao longo do tempo – no comportamento dos seres vivos e em seus ciclos infradianos e circadianos.

A obra lida com dados locais geográficos, a partir das posições dos observatórios em relação ao sol e do centro do mapa, que neste caso é a localização onde está situada a obra.

Título: Interface Pré-Formática [Preformatical interface]

Autores: Mateus Filipe de Lima Pelanda

Resumo:

“Interface Pré-Formática” é um trabalho de arte interativa que consiste na montagem de dois (2) elementos principais, sendo estes: (1) um sintetizador de vídeo, que tem como saída uma imagem de padrões ondulatórios e psicodélicos; e (2) um aparelho televisor de tubo, que se torna a tela para a interface. Neste trabalho, busco explorar a estética dos sintetizadores de vídeo, da reconfiguração de padrões fractais (fórmulas matemáticas abstraídas da natureza) para geração e manipulação do ruído, da construção de visualidades a partir da interação do público e, de certo modo, criar um anacronismo através da estética, experiência sensível, com elementos tridimensionais de tecnologias da informação e comunicação utilizados nas décadas de 1980 e 1990 (televisor de tubo colorido e botões arcade). Para a confecção do trabalho, desenvolvi o sintetizador de vídeo utilizando um microcontrolador ESP32, quatro potenciômetros, dois botões de arcade, um módulo sensor de som para Arduino, um conector p10, um conector VGA, alguns cabos e pontos de solda, além de uma carcaça impressa por processo de modelagem e impressão 3D (extrusão) e tinta acrílica para sua pintura. Dentre as opções para programar a interface, elegi a biblioteca aberta “ESP32lib”, na IDE Arduino, por ter grande compatibilidade com a linguagem de programação do Arduino e exemplos de algumas funções de primitivas geométricas. Para as alternativas de visualidades geradas pelos códigos, programei quatro cenas próximas visualmente – em relação a ciclo, algoritmo e suas modulações. Ao mesmo passo, pela constante variação, organização e manipulação dos pixels na tela, busquei criar alguns padrões de diferentes ruídos que se comportam em uma razão geométrica tal qual alguns fractais (e.g. conjunto de Julia, Mandelbrot e Sierpinski). Porém, diferente de buscar uma nítida imagem arborizada de um fractal, através de deslocamento dos pontos, busquei a construção de áreas mais obtusas, de modo a formar e manipular ruídos. Deste modo, aqui também busco explorar o ruído como algo que antecede a forma, ou, melhor dizendo, “brincar” com o elemento mais básico da imagem (o pixel), a ponto de transformar em diferentes modos de visualidades e reconfigurações de padrões.

Título: Sonhando em brotar florestas / The dream of sprouting forests

Autores: Julie de Araújo Pires, Marcelo Ribeiro, Angelica Maria Alves de Carvalho, Francisco Alves de Freitas Neto

Resumo:

"Cumprir construir nossa guirlanda de flores culturais. Temos todo o direito e, sobretudo, a obrigação de pensar grande, gigante até onde a vista alcança e mesmo além, bem fora da caixa, da caixa, da caixa, para reformar de maneira profunda nosso jeito de estar no mundo (...) A depender do que fizermos (...) o futuro será demoníaco e pavoroso ou então divino e maravilhoso." (Sidarta Ribeiro, 2022, Pp. 174-175)

Diante da ideia de pensar um momento 'EcoTecnoceno', como ponto de partida para processos e propostas artísticas da Exposição presencial EmMeio#16, e sensibilizados pela visão de Sidarta Ribeiro, em *Sonho Manifesto*, o grupo de pesquisa Imagem(i)matéria apresenta sua proposta na forma de uma instalação analógica-digital e visual-sonora, que pretende contribuir com perspectivas nas quais prevaleça a busca da humanidade por voltar a se reconhecer como natureza. 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 topos 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.

O topo cortado das árvores nos apresenta o momento preciso em que seu histórico de vida foi interrompido. A partir do crescimento de seus anéis, somos capazes de visualizar sua idade, seu tamanho, sua escala e imaginar uma infinidade de acontecimentos dos quais participou ao longo de sua existência como árvore. E quantas e quais histórias poderiam nos contar? Essas narrativas de árvores são o pretexto poético de um sonho de brotação que se materializa da realidade aumentada, com base nas memórias de quem conviveu com elas.

Da imagem material (lambe-lambes), capaz de mostrar, com precisão e inércia, a vida interrompida destas árvores, em oposição ao choque que estas imagens nos provocam, surge a virtualidade com distintas perspectivas, sonhando em brotar novas florestas, com seus sons e narrativas, a depender do olhar do visitante da exposição, seu ponto de vista e direcionamento no espaço.

Título: [embrace]

Autores: 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

Resumo:

[embrace] 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). [embrace] integra o corpo de obras artísticas do projeto [inside]. [inside] refere-se ao interno, ao organismo, à subjetividade, às emoções e aos sentimentos humanos. O projeto [inside] se alicerça no conceito de Arte-Arquitetura-Design Homeodinâmicos e, portanto, compreende os produtos da Arte, da Arquitetura e do Design como potentes instrumentos homeodinâmicos, ou seja, como protagonistas na contínua e dinâmica regulação dos processos ecossistêmicos (homeostase sociocultural) e dos processos metabólicos e mentais do corpo humano (homeostase biológica). A homeostase biológica se caracteriza por um conjunto de processos metabólicos que regulam o funcionamento do corpo humano e, ao mesmo tempo, pelo estado resultante desta regulação. Essa regulação interna é crucial para o funcionamento adequado do organismo humano. Enquanto a homeostase sociocultural engloba os expedientes culturais criados em resposta ao desequilíbrio sociocultural. São respostas a problemas funcionais encontrados no espaço social que demandam atenção e resolução para que estes não venham a comprometer a regulação da vida dos indivíduos/grupo social. Assim, [embrace] se fundamenta em conceitos das neurociências cognitivo-comportamental e nas práticas projetuais homeodinâmicas preventivas e restauradoras da regulação metabólica, mental e ecossistêmica para propiciar uma experiência afetiva a partir de estímulos táteis, olfativos, sonoros e visuais emocionalmente competentes e capazes de suscitar sentimentos de acolhimento, bem-estar, harmonia e tranquilidade. [embrace] se propõe a atuar como um dispositivo multissensorial dedicado a estimular a consciência de si, o auto cuidado, a autoestima, o amor próprio, a redução do estresse crônico e, a partir desta experiência, favorecer o equilíbrio ecossistêmico (homeostase sociocultural) e o equilíbrio homeodinâmico (homeostase biológica) do interator.

Título: InstaRomance

Autores: Andréa Catrópa

Resumo:

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. A coincidência temporal entre o aniversário da autora e um evento político crítico – uma tentativa de golpe de Estado no dia 8 de janeiro de 2023 – trouxe uma dimensão adicional e imprevista ao projeto. Este fato, aliado ao nascimento da autora durante a Ditadura Militar em 1974, influenciou profundamente o desenvolvimento e a orientação de InstaRomance doravante. De alguma forma, entrelaçou-se a memória profunda subjetiva com a memória coletiva da nação e suas adversidades.

Estruturalmente, o trabalho é sustentado por nove personagens-conceito: aleatoriedade, avatar, fantasia, hater, memória, narradora, oráculo, selfie e tempo. Cada personagem representa um ponto de vista ou perspectiva. O projeto utiliza uma variedade de formatos – fotos, print screens, áudios, vídeos e palavras – para estabelecer conexões entre os posts, organizados em torno de três eixos temáticos: o presente obsoleto, a aleatoriedade e a autoexposição construída.

A tensão entre a excitação pelas possibilidades formais do Instagram e as dificuldades em disseminar conteúdo alternativo reflete um desafio contemporâneo na criação digital: navegar e capitalizar as potencialidades de plataformas populares enquanto se busca manter a integridade e singularidade do conteúdo artístico em um ambiente voltado para a instantaneidade e o apelo comercial.

Título: Cosmocoffee

Autores: Andrea Campos de Sá, Walter Romero Menon

Resumo:

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. O estereoscópio, desse modo, inverte o funcionamento do telescópio espacial e da nossa visão comum ao gerar um curto-circuito na pulsão escópica que comanda o olhar banal e aquele que dirige a investigação científica. Nesse sentido, Cosmocoffee é um convite para se saborear a nostalgia do antigo aparelho de visão na época dos telescópios espaciais. Uma xícara de café pode ser uma experiência cósmica.

Título: objetos para ouvir / objects to hear

Autores: Sarah Coeli Do Espirito Santo

Resumo:

Este trabalho parte de um estudo acústico dos potes de barro cru. eles são feitos como abrigo para uma peça sonora que, num jogo metalinguístico, são a gravação do som de feitura desses mesmos potes. ao primeiro ganho côncavo, um microfone foi ligado em seu interior registrando a sonoridade dos gestos que seguiram fazendo seus desenhos de jarros e suas bocas. um dispositivo eletrônico composto de um falante e um sensor de presença para cada pote está programado para acionar o som ao reconhecimento de um corpo, distante de 30cm no máximo. essa automação se deu em colaboração com o engenheiro e poeta marcos assis a partir de uma escrita de instruções, feita pela artista, a ser traduzida para linguagem de programação por marcos, apresentada na obra, também em uma placa de barro cru. a instalação se apresenta perto do chão, provocando as pessoas a aproximarem seus ouvidos à boca dos potes e as mão ao circuito eletrônico que está acolhido também por um pote de barro cru. o trabalho acompanha um texto poético conceitual:

A ciência da terra: saberes geológicos, camada por camada, dos minerais, do tempo. atributo para plasticidade, para dureza do pote: ensejo da humanidade que passa a se distanciar do curso das águas, agora contidas num continente que se pode portar e transportar. é instrumento, e tecnologia.

Repercussão: ato ou efeito de refletir ou de reproduzir som: pode ser também sinônimo para ressonância. como soa ou, o modo de transmissão das ondas sonoras por um corpo: de barro. resulta num ruído confuso em consequência do prolongamento ou da reflexão de um, ou mais, sussurro ou grito.

Reverberar as ondas de um discurso, podem, ou não, serem propagadas. a que volume? em qual frequência? o desequilíbrio elucida a falência: a terra e o verbo rendidos à crise.

a garganta

bem pertinho do chão

e as mãos

no raso da terra

convite que chama para aproximação do chão e a palma de uma mão, a outra apoiada, ativa o dispositivo leitor das presenças: gera a emissão da sua origem gravada em áudio. o côncavo das mãos gravado na cuia do pote: morada do seu próprio som, em volume alto.

na cavidade oca da boca que não chega a falar, a gravidade, pronuncia o ruído do nascimento de um pote

se aproveitar do côncavo vazio da vasilha para amplificar o volume da gênese. até não mais ler, e cessar uma presença dura: na terra seca. um frasco a serviço do gesto que dá vida. talvez por isso, do barro, se faz gente. e dele também se desfaz. o chão e o destino andam em círculos.

Título: HIFANEXUM: outro em si

Autores: Agda Carvalho, Murilo Orefice, Jorge Kawamura, Guilherme Ikeda, Guilherme Menegasso, Viviane Tavares de Moraes, Ana Paula Mendonça Alves, Isabelle Carvalho Ferreira Da Silva

Resumo:

Os complexos sistemas de interações interpessoais, mediados ou não por tecnologias, existentes na convivência entre os agentes sociais estão postos no ambiente humano. As conexões, algumas vezes, explícitas, racionais e consagradas, se fazem ouvir entre as palavras. Mas, em outros momentos, só são percebidas nos silêncios dos movimentos, na respiração que se expande, no modo da aproximação ou nas tonalidades sensoriais. A reflexão do 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 nexum - 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 proposição é a discussão da conexão com o observador de forma lúdica, pois com essa interação, torna parte dela e, assim, proporciona a fruição e o debate, por meio das reações que acontecem no vestível quando há qualquer aproximação, manifestando variações de cores e movimentos de algumas estruturas do wearable. A imprevisibilidade e a inconstância das relações estão presentes nas assimetrias das formas, que são associadas às hifas - raízes dos cogumelos, que irradiam suas expansões na natureza na busca de conexões para a emergência de subjetividades.

Título: Carpideira II ou Palavra é pedra molhada

Autores: Ana Moraes Vieira

Resumo:

No texto Carta à Mondrian, Ligia Clark finaliza confessando: “Hoje eu choro - o choro me cobre, me segue, me conforta e acalenta, de um certo modo, esta superfície dura, inflexível e fria da fidelidade a uma ideia”. Lágrimas como tensão que redefine códigos, como imaginário tonal, como experiência de despossessão, como gesto de escrita afetiva. Informação na improbabilidade, o esforço necessário à inscrição das memórias, as transcodificações pensamentos-imagem-som, cena-processo, contexto-texto; biofonias; a força poética de códigos não verbais, foram os elementos que atravessaram o desejo por transcodificar lágrimas.

Metaforizando em um ciclo de interações, Carpideira II ou Palavra é pedra molhada, é uma instalação sonora/objeto computacional em máquina de vendas por uma investigação sobre as lágrimas como uma cosmopoética que pode ser compreendida e interpretada mais profundamente por meio de processos corporificados e sensíveis, como a escuta. Traz as lágrimas encarnadas na poesia que habita a imaginação de sentidos como exercícios de invenção de códigos para uma escuta interna. Pensando em acontecimentos crônicos (as secas das pedras da fome, afundamento de bairros e derramamento de lama das minerações, enchentes do acumulo capital), toma-se a alegoria da cicatriz, como um elemento conjuntivo, onde as emoções se manifestam como “práxis corporificada”, ou seja, não apenas influenciadas pelo corpo/objeto, mas também moldando a diversidade de experiências que os corpos vivem e produzem, formando complexos sistemas de informação e agência afetiva.

Descrição da obra: 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 desenharam uma paisagem sonora em alto falantes instalados na parte superior da máquina.

Título: Plebiscito

Autores: Fabio Gomes da Silva

Resumo:

O conceito de INPUT/OUTPUT é cunhado pelo filósofo Vilém Flusser na obra Filosofia da Caixa Preta e costumeiramente é empregado no vocabulário da área da informática para significar uma entrada e uma saída. O circuito que se encontra neste entremeio é passível de interpretação de máquina, também recebendo contribuição humana como parte subjetiva desse processo, resultando algo imprevisto (ou não) no final do processo. Esse projeto busca investigar subjetividades dos participantes por meio de um Plebiscito (texto fictício) fixado na entrada da exposição do Museu Nacional de Brasília. O plebiscito é uma forma de questionar a população sobre um assunto antes que o Executivo ou Legislativo proponha e vote uma lei. Essa consulta propõe ficcionalmente a extinção da IA – Inteligência Artificial em todo território nacional brasileiro. Como estímulo, será disponibilizado um trecho (ou a notícia) da carta aberta publicada em 2023 sobre a interrupção das pesquisas sobre o desenvolvimento de IA (inteligência artificial) alegando "riscos profundos para a sociedade e humanidade", assinada pelos principais CEOs de big techs do mundo (em especial as localizadas nos EUA). Problematizar sobre a implantação dessa tecnologia no cotidiano será o mote para a questão: "você é favorável à interrupção das pesquisas sobre IA no território nacional brasileiro?". Esse será o convite estrategicamente localizado na entrada do espaço expositivo (INPUT) e espera-se que o contato com outros projetos e trabalhos que versem sobre o assunto colaborem para expansão de ideias sobre arte e tecnologia, e ao término do trajeto um novo convite para responder à pergunta propositiva da entrada da exposição mas agora com "assinatura da carta" buscando a anuência sobre o risco da continuidade das pesquisas sobre IA (OUTPUT). A pergunta disparadora será a mesma no INPUT e no OUTPUT, esperando que gere evidências que contaminação sobre os conceitos de arte-design-tecnologia no contato com a expografia e os trabalhos apresentados resultem em manifestações genuínas que evidenciem por meio dos dados coletados a influência cultural, tecnológica, científica do público da exposição.

Título: Caminho da canoa: entre espelhos e raízes d'água

Autores: Carlos Corrêa Praude, Rita de Cássia de Almeida Castro, Felipe Castro Praude

Resumo:

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.

Percorremos igarapés, termo oriundo do tupi que significa caminho da canoa. A canoa se apresenta silenciosa, proporciona o deslocamento no espaço sem fazer ruídos, se imbricando na paisagem e se integrando com a natureza. Ao adentrar com a canoa nos igapós, termo oriundo do tupi que significa raízes d'água, tivemos uma vivência de conexão com paisagens e atmosferas que remetem a estados oníricos e fomentam o campo imaginal. Uma experiência estética que evidencia e espelha a fusão entre a vida e os elementos água, luz, terra, ar, animais e floresta. Realizamos performances com um pequeno cristal de quartzo, que nos acompanha desde 2015 em ações artísticas. Adentramos a floresta, em sintonia com seus aromas e sua diversidade sonora, com a temperatura do dia, e com a presença fugidia da luminosidade, entre as árvores, em uma alternância de luz e sombra.

O repertório imagético e sonoro desdobrou-se em vídeos e ensaios fotográficos, como micronarrativas, com a potência de fabular e ampliar o campo da imaginação, que podem remeter a abordagens míticas e percepções das relações humano, não humano. Em meio ao caos e turbulência das relações humanas com a natureza, tais expressões artísticas tencionam provocar outras cosmopercepções possíveis a serem atualizadas e transcriadas no coletivo.

Título: PARANGOLÉS ELETRÔNICOS FASE 2

Autores: Sidney Tamai, Fernanda Catelani, Dennis Márcio De Oliveira Gomes, Lia Soares De Figueiredo, Luma Nogueira Boschini, Gabriel de Souza Alves

Resumo:

A proposta que segue é parte dos trabalhos desenvolvidos pelo grupo de pesquisa Artes em Tecnologias Emergentes, do curso de Artes Visuais FAAC-Unesp Bauru. Esse trabalho a ser levado tem a apresentação de três vestíveis, dois novos Parangolés Eletrônicos e um outro revisado e ampliado em suas funções. Os três Parangolés Eletrônicos são consequência direta dos que foram apresentados no Em Meio #15 em 2023 que preservaram a relação de corpo performático com a dança em novas tecnologias. As revisões e os novos Parangolés ampliaram a complexidade e processamento dos dispositivos técnicos com maiores possibilidades de linguagens e capazes de produzirem poéticas corporalmente intensas.

Serão, portanto, apresentados em interação performática com o público que é e será convidado a experimentá-los. Serão apresentados três Parangolés Eletrônicos, um do bloco anterior revisado em sua ação de luzes, movimentos corporais e sonoridade por microfone e os outros dois novos Parangolés Eletrônicos que são abaixo descritos, preservando e ampliando o uso, autonomia e interação pelo público.

1º Parangolé vestível de controle e modulação térmica.

O vestível de controle e modulação térmica, utilizará de sistema integrado entre microcontrolador arduino, associado a placas de peltier, e sensor de temperatura ambiente, além de resistores e powerbanks, tendo uso de tecido ou malha termo-condutivo para transmitir a sensação térmica que melhor rendimento pela placa de peltier.

Seu uso seria baseado na captação através dos sensores térmicos-ambiental (inputs), onde mensuram a temperatura do ambiente, e enviam os dados ao microcontrolador, que contando com uma programação pré-estabelecida com parâmetros de limites, definem a ativação das placas de peltier (Output), para aquecer ou esfriar o material termo-condutivo do vestível.

2º Parangolé vestível com interação sonora em peças modulares.

O segundo vestível realizado com recursos sonoros, conceito de peças modulares. Na parte inferior do corpo, eventualmente utiliza uma peça com painéis ajustáveis de camadas e com um sistema independente utilizando de sensores de impacto possivelmente piezoelétricos (inputs) e geradores de som buzzers (outputs) alimentados por baterias independentes.

Na parte superior do corpo ou sobreposto cobrindo boa parte do corpo, material possivelmente sintético, com modelagem que gere sons advindos do movimento de suas partes móveis, forma mecânico analógica. Conta também com um sistema integrado de microcontrolador Arduino, bateria powerbank e sensores de pressão ou impacto (inputs), que recebem os impulsos e enviam para o microcontrolador que realiza transdução para possíveis alto-falantes ou buzzers passivos (outputs) que emitem sons para o usuário.

Título: SOS, SÍSI(n)FO

Autores: Renato Cesar de Alvarenga Filho

Resumo:

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. Além dos loops que constituem a trajetória do artista pelo museu, os 4 movimentos interativos e as 2 paradas com cada objeto também seguem padrões repetitivos de um corpo maquínico, ressaltando o caráter sisífico da obra. Esta ação suscita questionamentos sobre as tarefas repetitivas e inúteis às quais nos submetemos rotineiramente, sobre o peso das coisas e objetos que carregamos vida afora e sobre os limites do conceito de arte (e sua inutilidade?). Ela já foi executada como intervenção no mesmo Museu Nacional da República nos dias 23, 24 e 25 de fevereiro de 2024.

Concepção e interpretação: Renato de Alvarenga.

Fotos e vídeos da intervenção de fevereiro podem ser encontrados no Instagram do artista (renato_de_alvarenga).

Título: EcoArte::Terra em Trânsito. PerfoIntervenção EcoTecnoCênica

Autores: Lilian do Amaral Nunes

Resumo:

EcoArte::Terra em Trânsito se constitui como prática artística situada no campo da Curadoria artista, resultando no agenciamento de uma performance/intervenção audiovisual e em deslocamento pelo espaço expositivo do Museu Nacional da República, por entre as obras presentes na exposição EmMeio #16, no contexto do #23.ART, propondo experiências de fruição das artes sonorovisuais ao mesmo tempo que cria espaços sensíveis para discussão coletiva acerca da crise climática no planeta. A perfointervenção resulta de um recorte da mostra Ecoarte::Terra Em Trânsito, apresentada no Cineclube da Oficina Cultural Oswald de Andrade em São Paulo e conta com a participação de obras de artistas oriundos de diferentes lugares do mundo; apresenta produções no campo das artes visuais, ciência e tecnologia em seus diálogos frente à crise ambiental e às aceleradas mutações das formas de vida e suas conexões interespecies. O uso de dispositivos da arte computacional, do metaverso à Inteligência Artificial generativa, assim como do vídeo, animação, performance, estão no centro dos processos de criação e co-elaboração entre áreas do conhecimento transdisciplinares, inspirados pelas ideias do filósofo chinês Yuk Hui acerca da tecnodiversidade e dos pressupostos do EcoTecnoCeno. Performance sonorovisual com projeção auto-portante e em deslocamento de obras que integram a mostra EcoArte::Terra em Trânsito, em que vídeos são projetados sobre a arquitetura – paredes, piso, teto e sobre objetos/outras obras presentes do espaço expositivo no Museu Nacional da República. A ação propõe criar um espaço efêmero de fruição e debate acerca da arte e a crise climática como exercício de reflexão poética sobre o presente e o futuro.

Título: Cimento Torto

Autores: Ianni Barros Luna

Resumo:

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 eurorack. A partir de drones sonoros em loop, camadas serão sobrepostas ao vivo através de sua manipulação táctil, de maneira a construir um gestual tecnológico que tensiona os sentidos de uma paisagem generativa.

Partindo de uma pesquisa ancorada nas particularidades locais, a concepção do som enquanto matéria estética elástica permite explorar o contraste entre os recortes angulados das edificações e os torsos sinuosos da flora que os circundam, enfatizando os longos períodos de estiagem, que vêm se tornando cada vez mais severos com o agravamento da crise climática.

Este trabalho propõe uma reflexão sobre os aspectos não apenas pós-humanos, mas bio-ecológicos das realidades compartilhadas de um sul global contemporâneo, efetuando um colóquio imaginado entre ‘a poética do espaço’ de Gaston Bachelard e o eco-socialismo de Donna Haraway. No livro ‘A Terra e os Devaneios da Vontade – Ensaio sobre a imaginação das forças’ o filósofo afirma que “a função do rochedo está em colocar um terror na paisagem” (Bachelard, 2008:154). Por meio de uma aproximação entre o rochedo e o concreto, propõe-se Cimento Torto como ponto de inflexão de uma ação performática que considera o devaneio como medida da poesia contida em todo conhecimento. Para tal, enfatiza-se o cerrado brasileiro, abundante no território brasiliense, por ser considerado atualmente a savana mais rica em biodiversidade no mundo.

Título: Cátedra Arte e Natureza, Processos Híbridos: Fusão de Sensibilidades e Culturas para a Sustentabilidade

Autores: Sandra Rey

Resumo:

A cátedra Arte e Natureza, Processos Híbridos, tem como missão favorecer as pesquisas-criação no domínio da arte contemporânea, promovendo a formação de valores relativos à percepção do mundo natural, resultantes de uma fusão de sensibilidades sobre o meio ambiente, e tensionadas por elementos de diferentes culturas. Foi criada através do acordo internacional firmado entre ICESCO (Organização do Mundo Islâmico para Educação, Ciências e Cultura) e a UFRGS e tem por objetivo incentivar e promover criações artísticas e produções intelectuais no campo da arte contemporânea, sensíveis a mobilizar questões sobre a sustentabilidade da natureza e uma ética na qual o homem e a natureza possam estabelecer uma relação mais equilibrada. Propõe-se a favorecer produções artísticas ligadas à pesquisas e tecnologias contemporâneas, e contribuir com os dispositivos da arte para sensibilizar, fazer reagir e promover reflexões sobre a natureza. Tem como missão facilitar a colaboração entre artistas, professores-pesquisadores, estudantes e convidados em áreas afins, assim como entre instituições culturais e de ensino superior do Brasil e de outros países, especialmente com os países-membros da ICESCO. Esta comunicação visa apresentar a estrutura, ações e projetos desenvolvidos pela cátedra, em seus dois anos de existência.

Palavras-chave: cátedra Arte e Natureza, meio ambiente, pesquisas-criação, processos híbridos.

Proposta EMMEIO

Título: Vertigem: água, árvores, pedras, céu e mar

Dimensões: 90x140cm

Fotografia/montagem/projeção

Ano 2024

Nota: O trabalho está em elaboração, projeção sobreposta à impressão.

Encontro
Internacional
de **Arte e**
Tecnologia

eco
tecnoceno

Expo
EmMeio
#16

De **17.09**
a **03.11**

Projeções | de Vídeo

Título: My night is your canvas

Autores: Larissa Pereira

Resumo:

My night is your canvas é um vídeo caseiro, filmado em celular com uma narrativa angustiada sobre as mudanças de produção em um sketchbook - que antes eram desenhos e se tornaram textos. As formas e contrastes de cor são ritmados com o assobio e solfejo ao longo do vídeo. A trilha, junto às imagens, se mantém entre momentos de relaxamento e silêncio, abrindo espaço para a narração. Denominado de vídeo-pintura, já me ocorreu substituir o celular por uma câmera para melhorias na qualidade da imagem, já que penso em pintura na montagem, mas a questão é: prontidão. Compreendo que, sendo o cotidiano o meu objeto, a imediatez na captura do momento é o que inicia e permite o processo acumulativo de fragmentos do dia-a-dia. Esse estilo de montagem é inspirado nos filmes-diário de Jonas Mekas e nas experimentações do século XX. Os sketchbooks foram substituídos pelo digital e resta somente as lembranças de como se era desenhar no papel com constância. A troca do manual pelo digital está cada vez mais frequentemente e os processos de criação cada vez mais automatizados com diversos softwares que fazem mágica com o combinar de botões.

Título: Medo do Escuro

Autores: José Carlos Buesso Jr

Resumo:

Desenvolvido e apresentado junto com a dissertação de mesmo nome à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento de Jogos Digitais. Prof. Orientador Prof. Dr. David de O. Lemes.

De forma imersiva em sua narrativa e jogabilidade, busca explorar o pavor da escuridão (nictofobia) do qual sofrem muitas crianças e adultos. Como, por exemplo, o medo do desconhecido, de ser atacado por “bicho papão”, por fantasmas ou monstros. Inspirado em filmes e jogos de terror, como a Hora do Espanto, Limbo, Inside e Little Nightmares.

Em Medo do Escuro você acompanha Bianca, uma menina de 6 anos que precisa explorar um casarão assombrado em uma jornada para resgatar sua coelhinha de pelúcia chamada Apep. O problema é que a casa é mal iluminada e a pequena Bianca sofre de nictofobia. Assim, ela deve superar seus medos para resgatar sua companheira, encontrar seu caminho utilizando-se de plataformas, passagens secretas, além de enfrentar monstros de sombra e fantasmas com sua lanterna.

Medo do Escuro possui uma mecânica de plataforma 2D de Ação/Aventura, com estética sombria. Ao longo do caminho Bianca explora o casarão assombrado, passagens secretas, resolve puzzles, enfrenta monstros de sombra e fantasmas com sua lanterna. O estilo de arte privilegia as cores e as personagens, que possuem arte em cartoon, o que deve agradar os mais jovens.

Animações 2D e cenários desenvolvidos na plataforma Unity.

Título: O Reflexo do Facão | The reflection of the tool

Autores: Pedro Alem

Resumo:

“O Reflexo do Facão” é uma obra audiovisual de 19 segundos que explora a efemeridade e vulnerabilidade humana diante das forças da natureza, e a delicadeza da natureza frente ao universo. Utilizando técnicas de colagem e sobreposição, o artista cria combinações entre suas imagens captadas e efeitos e manipulações 3D de recursos da internet. O impacto significativo das atividades humanas no planeta Terra já é sentido em sintomas globais como temperaturas radicalizadas, extinções, poluição e mais. Este impacto é frequentemente associado à degradação ambiental, uma temática que já vem se manifestando na arte moderna e criando imaginários do futuro do meio ambiente. A tecnologia, que poderia ser usada para proteger e enriquecer nosso mundo, muitas vezes é desviada para fins de capitalização de tudo, alimentando recursos e mecanismos com esse desenvolvimento predatório da terra e dos humanos. A obra é um comentário do poder da destruição acelerada do planeta Terra, impulsionada na modernidade pela tecnologia a serviço da ganância humana e cultura de ódio e desinformação. O vídeo desafia o espectador a refletir sobre as consequências de nossas ações e a fragilidade de nossa existência em um contexto universal. É um lembrete sombrio do apocalipse e da responsabilidade que temos em proteger nosso mundo e as vidas que nele habitam. Em formato de vídeo mapping essa mensagem invade os olhares na cidade, fazendo o povo entrar em contato, refletir, sentir de forma urgente o recado sobre o planeta que temos desrespeitado ao longo dos anos.

Título: Arquitetura Nanorgânica | Nanorganic Architecture

Autores: Pedro Alem

Resumo:

A obra "Arquitetura Nanorgânica" é composta por imagens que fluem com a graça de formas orgânicas, mas são geradas inteiramente por algoritmos de inteligência artificial. O vídeo é uma composição de nanopartículas digitais que imitam a complexidade e formas da natureza. As texturas que parecem brotar em simulação de partículas microscópicas são, na verdade, o resultado de cálculos e manipulações de bancos de dados no servidor de sistemas generativos de texto para imagem.

Ela reflete a ideia de que a tecnologia, quando guiada por princípios naturais universais, pode produzir um simulacro estético verossímilante ou não. As nanopartículas digitais não são apenas representações visuais; elas são símbolos de como a tecnologia pode ser moldada para imitar visualmente processos orgânicos do nosso planeta. Podem ser orientadas pelos princípios de proporção áurea, formas e cores baseadas em visualizações reais. Criando uma nova distinção entre verossimilhança e realismo, pois embora pareçam orgânicas, são fruto de uma complexa simulação digital. A verossimilhança aqui não é apenas uma imitação da realidade, mas uma recriação que questiona e expande nossa compreensão do realismo de maneira parecida como seu deu o advento da fotografia anos atrás. A técnica de prompts para o desenvolvimento da obra inclui referências a processos biológicos e estruturas moleculares, e seu ponto de partida foi:

Prompt: "Gere uma imagem onde as nanopartículas digitais se auto-organizam em estruturas que lembram formas e estéticas presentes na natureza sob a luz microscópica, destacando a interação entre energia e matéria no nível quântico."

A função da obra é dupla: estimular o espectador a questionar a natureza da realidade em um mundo cada vez mais digitalizado e, ao mesmo tempo, inspirar a busca por soluções tecnológicas que estejam em harmonia com os sistemas naturais do nosso planeta. Portanto, pode ser vista como uma expressão artística da máquina conduzida pelas nossas intenções, ainda com pouco controle mas que se baseia em fundamentos para criar uma experiência visual que é tanto uma reflexão sobre a nossa realidade quanto uma visão para o futuro da arte e da tecnologia no EcoTecnoCeno.

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

Autores: Suzete Venturelli, Itair Rodrigues

Resumo:

Este vídeo arte destaca a urgência da desintrusão do garimpo nas terras Yanomami, conforme enfatizado por Dário Vitório Kopenawa, vice-presidente da Hutukara Associação Yanomami (HAY). O garimpo ilegal nas terras Yanomami é uma das maiores ameaças enfrentadas por este povo indígena, trazendo consequências devastadoras para o meio ambiente e para a saúde dos habitantes locais. Dário Kopenawa sublinha que a atividade garimpeira resulta em devastação ambiental, contaminação dos rios com mercúrio e outros produtos químicos, além da propagação de doenças como malária e desnutrição. Estes impactos não apenas deterioram o ecossistema, mas também comprometem a sobrevivência e a qualidade de vida dos Yanomami.

A poética interpretação do vídeo busca denunciar os perigos e impactos nefastos que o garimpo traz para os povos Yanomami, reforçando a necessidade premente de ação para proteger seu território e sua saúde. Utilizando a tecnologia de Inteligência Artificial Stable Diffusion, o vídeo combina arte e inovação tecnológica para transmitir uma mensagem poderosa e urgente. A Stable Diffusion é uma categoria de modelos e ferramentas de IA projetadas para criar novos conteúdos, como texto, imagens, vídeos, música ou código. Este uso inovador da IA amplifica a mensagem urgente de proteção aos Yanomami, mostrando como a tecnologia pode ser uma aliada na sensibilização e mobilização social.

O garimpo ilegal tem causado uma série de problemas graves nas terras Yanomami. A devastação ambiental inclui a destruição da floresta e a contaminação dos rios com mercúrio, utilizado no processo de extração do ouro. Esse mercúrio, além de poluir a água, entra na cadeia alimentar, afetando não só os peixes, mas também os Yanomami que dependem desses recursos naturais para sua subsistência. A contaminação por mercúrio pode causar uma série de problemas de saúde, incluindo danos neurológicos e outras complicações graves. Além da contaminação ambiental, o garimpo ilegal também tem trazido doenças para as comunidades Yanomami. A malária, por exemplo, tem se espalhado com mais intensidade devido à presença dos garimpeiros, que muitas vezes carregam o parasita consigo. A desnutrição é outro problema crescente, exacerbado pela destruição dos recursos naturais que os Yanomami utilizam para sua alimentação. Com a floresta destruída e os rios contaminados, torna-se cada vez mais difícil para as comunidades Yanomami encontrarem alimentos saudáveis e suficientes para se sustentarem.

A presença dos garimpeiros também tem levado à violência e à insegurança nas terras Yanomami. Conflitos entre garimpeiros e indígenas têm ocorrido, resultando em mortes e ferimentos. Essa situação de violência agrava ainda mais as condições de vida dos Yanomami, que já enfrentam tantas dificuldades devido à destruição de seu ambiente e à contaminação por doenças.

O vídeo arte, ao utilizar a tecnologia de Inteligência Artificial Stable Diffusion, não só informa, mas também evoca uma resposta emocional do espectador. A combinação de imagens impactantes, música evocativa e narração poderosa cria uma experiência imersiva que sublinha a urgência da situação e a necessidade de uma ação imediata.

Título: Reticulação: vida além da placa de Petri

Autores: Matheus da Rocha Montanari

Resumo:

A videoarte que apresentamos, explora a interconexão da vida, da arte e da tecnologia a partir de uma perspectiva crítica e decolonial, questionando a definição positivista da ciência e, por extensão, da vida. Ela investiga quais modos de existência são valorizados pelo paradigma científico. Inspirado pelas noções de cosmotécnica de Yuk Hui e tecnoética planetária de Ascott, o trabalho mescla imagens de arquivo do surgimento da microcinematografia, imagens geradas por IA e grãos de milho indígena, como distintas tecnodiversidades. Reapropriando a linguagem de documentário científico, observamos o comportamento das células e desenvolvemos uma narrativa audiovisual que traça os avanços na criação e captura de imagens científicas. Refletimos sobre a relação dessas tecnologias e a construção da noção de vida. A jornada começa com imagens de arquivo de células, apresenta tecidos criados pelo biorreator da NASA em 1998 e progride com sistemas de Inteligência Artificial generativa para induzir o crescimento desses tecidos. Paralelamente, o vídeo destaca uma espécie de milho Guarani e Kaiowá, mostrando como as membranas do cultural e do natural se fundem. Retratamos o milho ameríndio como uma tecnologia alternativa e discutimos a ruptura cosmológica e biocientífica resultante da colonização. Desafiamos perspectivas tradicionais e coloniais sobre a produção de conhecimento e examinamos as implicações tecnoéticas. Abrimos sensibilidades alternativas que permitem um engajamento simbólico com estados de devir que definem a vida e a reprodução. Utilizando a repetição como metáfora e operação poética, entrelaçamos grãos de milho, organismos geneticamente modificados, metástase, espíritos e imagens sintetizadas nas camadas audiovisuais do trabalho.

Título: Para o sol não nascer quadrado

Autores: Mario Caillaux Oliveira

Resumo:

O vídeo experimental "Para o sol não nascer quadrado" aborda a tensão entre o anseio pela liberdade e a realidade claustrofóbica da condição humana. Esses contrastes são trabalhados de maneira distinta tanto visual quanto sonoramente, oferecendo uma experiência conflitante ao espectador.

A partir das imagens dos cobogós, um dos ícones da arquitetura moderna brasileira que simboliza um período de esperança e progresso no país, conhecido como "projeto construtivo brasileiro", o filme os redefine de maneira a evocar a ideia de confinamento. Na narrativa, a casa se transforma em uma prisão, onde as imagens das sombras dos cobogós, projetadas na parede, são vislumbradas através do olho mágico da porta. Estes são os únicos raios solares visíveis, criando uma enorme grade com milhares de "pequenos sóis" em um imenso corredor.

Já a banda sonora é trabalhada de maneira totalmente oposta às imagens. Construída por superposições e camadas de sons do cotidiano, ela procura refletir a ideia de liberdade e autonomia. Essa abordagem cria um atrito intencional com a parte visual do vídeo, estimulando a imaginação do espectador para identificar a origem dos ruídos e interpretá-los com a ideia de movimento, prazer e pulsão de vida. Dessa forma, procura-se acentuar este contraste entre o que é audível e o que é visto.

O filme, conceitualmente, busca de maneira irônica reexaminar a famosa afirmação do crítico Mário Pedrosa em 1959, de que o Brasil estava "condenado ao moderno". Enquanto Pedrosa expressava uma visão utópica do futuro do país durante sua fala no Congresso Internacional de Críticos de Arte em Brasília, antes mesmo da inauguração da cidade, o filme, produzido mais de sessenta anos depois, questiona essa herança da modernidade e sua influência na contemporaneidade distópica. O resultado é uma reflexão sobre uma cidade tombada que, por vezes, se encontra aprisionada em sua própria história.

Título: Retrato Suspensão

Autores: Danilo Nazareno Azevedo Baraúna

Resumo:

Primeira experimentação do projeto “Narrativas mínimas de retroalimentação” em que ações performáticas mínimas dialogam com bancos de imagens próprias de viagens do autor para discutir espaço e duração a partir de aspectos de circularidade no tempo, repetição e espacialização da imagem audiovisual dentro do quadro. Neste trabalho o artista inicia sua pesquisa em busca de materialidades que se configurem como extensores para metaforizar uma relação de envolvimento em corpo-espaço, corpo-natureza. Por ter nascido na região amazônica, o rio atravessou minha vivência por anos e hoje, residindo em São Paulo, visualizo com distanciamento como esse rio me envolve, e como ele constrói um tecido social que integra a vivência ambiental de amazônidas. Este trabalho surge durante uma viagem realizada pelos rios do estado do Pará, de Belém a Santarém. Durante aproximadamente 24h dentro de um barco, a paisagem tomou conta de uma vivência que até então não me pertencia daquela maneira, que contemplo o rio pela janela, pelos cortes dos edifícios. Visualizei o meu lugar, o espaço onde estou, com olhares de estranhamento. O fim da viagem me fez corpo frente a câmera, um auto-retrato de sufoco, de vertigem, e me fez envolvimento em um extensor transparente. A partir das janelas e sobreimpressões a ação performática se integra às imagens sutis do ambiente que me evoluiu no tempo e sugere um derramamento do corpo na natureza, uma integração e simbiose do ser que busca no problema do espaço o seu lugar de poesia, como espaço de “suspensão” poética em imagem.

Título: Remanesça

Autores: Danilo Nazareno Azevedo Baraúna, Nigel Anderson, Rosiana da Paz, Bárbara Dias

Resumo:

De imagem em imagem o mundo torna-se nada mais que imagem. Quando olho, quando toco, sinto, penso, sou imagem. Sou eu quem inventa o ao lado e posso me perceber sensivelmente ao ser invenção, uma imagem inventada. O que pensar da imagem de mim é tarefa árdua. A invenção do eu não sou simplesmente eu. Sou imagem e, portanto, analogia. Sou na verdade o que me cerca, pois se análogo ao mundo, meu corpo torna-se o próprio, e é estado de invenção e intervenção. Sou distensão. Projetar o VAZIO é pensar em possibilidades. Artimanha da poesia, o corpo é evasão. Sentido. Perigo. Tensão. O desencontro torna-se caricatura do poder ver, do querer ter. O vazio torna-se não conteúdo. Descondiciona a espera pela imagem coreográfica. Ao suspender pela mão, interrompo o discurso. Preconizo o estado. Suspensão. Levita. Evita. Perplexo. Corro. Não me acho. Mas, ao lado, minha imagem. Em 'Remanesça' (2011), o corpo de artistas parte do vazio coreográfico para estabelecer relações ecológicas com um espaço da cidade de Belém, o à época cemitério da Soledade, de modo a tornar fluido o binarismo vida e morte. A obra surge como possibilidade de uma vivência do corpo que é intercalada pelas relações com os elementos na natureza que se fazem presente naquele espaço por meio da imagem em movimento e da dança. O vídeo faz parte de um Projeto VAZIO, uma série de três vídeos discutindo o conceito de vazio e realizada entre 2010 e 2011 pelos artistas visuais e/ou performers Danilo Baraúna, Bárbara Dias, Nigel Anderson e Rosiana da Paz.

Título: 1x0

Autores: Nelson Caramico

Resumo:

A proposta é apresentar, em plano sequência (sem cortes de edição), o estádio vazio, palco da partida que aconteceu há mais de cem anos. A música ao fundo é o choro “1x0” de Pixinguinha e Benedito Lacerda. A trajetória da câmera termina revelando um gramofone reproduzindo a música. A proposta é a contemplação do local vazio e trabalhar a linguagem audiovisual, transformando o som não diegético (fora da cena) em som diegético emitido pelo gramofone presente na cena. A final do Campeonato Sul-Americano de 1919 entre Brasil e Uruguai foi um jogo histórico, não apenas por marcar o primeiro título da Seleção Brasileira, mas também por ter sido a partida mais longa da história da competição, com 150 minutos de duração. A partida aconteceu no dia 29 de maio de 1919, no Estádio das Laranjeiras, no Rio de Janeiro. O tempo normal terminou empatado em 0 a 0, e a prorrogação também não definiu um vencedor. Foi apenas aos 122 minutos, no segundo tempo da prorrogação, que o craque Arthur Friedenreich marcou o gol da vitória para o Brasil, dando à Seleção Canarinho o tão sonhado título. A conquista do título de 1919 foi um marco importante para o futebol brasileiro e para a carreira de Friedenreich, que se tornou um herói nacional. O jogo épico contra o Uruguai ficou para sempre na história do esporte, como um símbolo da garra e da determinação da Seleção Brasileira. Vídeo apresentando o Estádio das Laranjeiras, Rio de Janeiro, local do gol da seleção brasileira, que venceu a seleção Uruguiaia, no dia 29 de maio de 1919, durante o torneio sul-americano.

Título: ASMR Arte

Autores: Marx Menezes

Resumo:

As flores do mal - Duração: 1"59'

Sou egresso do Departamento de Artes da UNB (Arte e Tecnologia), e atualmente estou concluindo meu Pós-Doutorado no Departamento de Design da UNB. Este trabalho de Vídeo Arte em ASMR (Resposta Sensorial Autônoma do Meridiano) produzido exclusivamente com vozes, imagens e ambiente sonoros sintéticos, e utilizando uma versão poética da música da banda Legião Urbana "As flores do mal". Este trabalho permitiu um controle preciso sobre cada aspecto da produção, desde o tom vocal, a cadência das palavras até os detalhes mais sutis das imagens, criando uma experiência altamente personalizada. A utilização de IA neste trabalho pode ampliar o alcance do sistema sensorio baseado no recurso de ASMR, garantindo que todos tenham acesso a experiências sensoriais relaxantes e imersivas. Em suma, produzir ASMR com vozes sintéticas representa uma evolução emocionante no gênero, oferecendo um potencial infinito para a criação de experiências de relaxamento e bem-estar verdadeiramente personalizadas e acessíveis. O ASMR envolve sons suaves e repetitivos que podem induzir sensações de relaxamento e prazer, criando uma experiência sensorial imersiva. Isso pode aumentar a conexão emocional do espectador com a obra de arte. Podem evocar memórias e emoções específicas, proporcionando uma camada adicional de profundidade emocional à obra de arte. Esse engajamento emocional pode tornar a experiência artística mais memorável e impactante.

Relaxamento e Bem-Estar:

Utilizar ASMR neste vídeo arte representa uma fusão inovadora de práticas artísticas e terapêuticas. Isso pode atrair novos públicos e gerar interesse renovado em formas contemporâneas de arte multimídia. Ainda, essa técnica pode ser particularmente atraente para pessoas com ansiedade, insônia ou outras condições que beneficiam de estímulos sensoriais suaves. Dessa forma, a arte se torna mais acessível a um público mais amplo e diversificado.

Acredito que este trabalho desafia as convenções tradicionais de como a arte é percebida, deslocando o foco do visual para o auditivo. Essa subversão dos sentidos pode ser vista como uma forma de poesia sensorial, onde o som se torna um meio central de expressão artística. Os sons suaves e repetitivos do ASMR podem criar uma sensação de suspensão temporal, onde o espectador é levado a um estado meditativo. Essa temporalidade lenta e presente pode contrastar com o ritmo frenético da vida cotidiana, oferecendo um refúgio poético.

Portanto, incorporar esse recurso em vídeo cria um diálogo contínuo entre corpo e mente, explorando a complexidade da percepção humana e a interseção entre sensação e consciência. Em resumo, esta vídeo arte não só amplia as possibilidades sensoriais e emocionais da experiência artística, como também introduz uma poética rica e multifacetada. A combinação de estímulos visuais e auditivos oferece um novo terreno para a experimentação artística, onde a intimidade, a subversão dos sentidos, e a conexão profunda com o espectador se tornam elementos centrais.

Título: Escória e Escorbuto

Autores: Lucas Almeida Wilm, Teófilo Augusto da Silva

Resumo:

O trabalho artístico intitulado “Escória e Escorbuto” é o produto de uma investigação contínua no campo da Glitch Art, uma forma de arte que explora falhas e erros digitais. Esta pesquisa está sendo conduzida sob a orientação do professor Dr. Teófilo Augusto da Silva, da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (Unifesspa) e coordenador do Laboratório e Grupo de Pesquisa Media Lab/Unifesspa. A essência deste trabalho reside em uma peça de videoarte, que é composta por fragmentos de códigos binários extraídos de imagens e palavras avulsas. Estes fragmentos são representados por caracteres alfanuméricos, que foram obtidos durante o processo de edição hexadecimal de arquivos de mídia. Este processo envolve a manipulação de dados em um nível fundamental, alterando diretamente a reprodução posterior desses arquivos. No entanto, devido à limitação inerente na leitura e interpretação desses caracteres dentro de um editor de texto simples, o resultado é uma transposição quebrada do texto original. Esta transposição é registrada em arquivos de imagens (capturas de tela) e vídeos. Os elementos individuais do trabalho são então combinados e dissolvidos em diferentes camadas através de técnica conhecida como datamoshing. Esta técnica envolve a manipulação indevida dos quadros de vídeos compactados, o que resulta em ruído na disposição das palavras e caracteres. As palavras são atravessadas, arrastadas, distorcidas e modificadas pelos demais componentes visuais, criando uma experiência visual ruidosa. Em paralelo a este processo visual, trilhas sonoras são extraídas das imagens e registradas no programa de edição de áudio Audacity. As trilhas sonoras são então modificadas, principalmente através do alargamento da trilha e da mudança de tom. Outros sons são incorporados, como frases reproduzidas no serviço Google Tradutor. No entanto, devido às edições, estas frases geralmente se tornam incompreensíveis, contribuindo para a formação de uma cacofonia e uma relação degenerada com o movimento errático dos elementos visuais. Finalmente, o trabalho questiona a fragilidade dos arquivos de mídia no meio digital. Ele apresenta um texto inconstante e mutável, com termos de aspectos negativos correlacionados com a falha gráfica. Esta abordagem destaca a natureza efêmera e volátil dos dados digitais, e como eles podem ser manipulados e transformados de maneiras inesperadas.

Título: HABITAR

Autores: Valquiria de Oliveira Navarro

Resumo:

O vídeo "Habitar" surge da necessidade de observar e explorar o espaço de vivência, influenciado pelo cotidiano. Nele se apresenta um importante espaço externo "gorjeante" e agradável, combinando imagens e sons de pássaros a uma área ainda arborizada em um bairro em expansão. Além disso, o vídeo destaca esculturas feitas em arame e papel, que se misturam harmoniosamente com as árvores, integrando-se ao ambiente local. A união desses elementos escultóricos e a introdução das aves no ambiente propõem uma reflexão sobre o espaço habitado. Um olhar mais intimista possibilitou o contato com o entorno e resultou no vídeo "Habitar", que permitiu perceber e valorizar o ambiente vivido, adaptando-se às suas condições e elementos disponíveis. Para a elaboração do vídeo, concentrei-me em um espaço específico do ambiente onde habito, considerado por mim o mais significativo dos espaços externos, devido à sua vizinhança amigável de pássaros que habitam as copas das árvores. Habitar é a forma mais simples de nos relacionarmos com o mundo. Segundo Juhani Pallasmaa, em seu livro "Habitar" (2017), habitar envolve questões como espaço e tempo, conferindo a esses elementos significados especiais. Michel de Certeau (1998), em "A invenção do Cotidiano", afirma que, entre outras atividades, habitar é uma prática cotidiana que ocorre sem a necessidade de capitalização. Gaston Bachelard (1998) nos fala da possibilidade de "habitar lugares inabitáveis" e refugiar-se na "casa das coisas". A partir das diferentes formas de habitar, tenho refletido sobre as relações entre humanos e o ambiente de vivência, buscando entender as dinâmicas de coexistência.

Título: Contínuos

Autores: Valquiria de Oliveira Navarro

Resumo:

A relação entre os seres humanos e a natureza tem sido marcada por diversas formas de interação e exploração. Sendo essencial e intrinsecamente ligada à nossa existência e/ou sobrevivência. Estamos vivendo no Antropoceno, uma época geológica moldada pela ação humana e caracterizada pela redução da biodiversidade e pelas rápidas mudanças climáticas globais. No entanto, o momento atual nos impulsiona a repensar essa relação e buscar alternativas para uma convivência mais sustentável e equilibrada. A biodiversidade desempenha um papel fundamental na manutenção da vida na Terra. No entanto, a perda crescente de biodiversidade está causando sérios problemas, ameaçando a estabilidade dos ecossistemas. Diante desse cenário, torna-se urgente repensar nosso relacionamento com a natureza e buscar formas de promover a conservação e o manejo sustentável dos recursos naturais. A ação humana tem transformado os ecossistemas naturais, que fornecem suporte essencial para a nossa existência, é preciso adotar práticas e políticas que respeitem os limites dos ecossistemas e promovam a biodiversidade, reconhecendo sua importância. A necessidade de pensar a convivência harmônica entre espécies diferentes. Portanto, é necessário promover uma mudança de paradigma em direção a uma nova relação entre o humano e a natureza, baseada em princípios de respeito mútuo, equilíbrio e sustentabilidade. A ação individual é muito importante, porém devemos por meio de esforços coletivos e ações concretas poderemos garantir um futuro viável para as gerações presentes e futuras. Contínuos é um vídeo animado, que mostra uma representação de humanos ciborgues, que empurram um globo feito de uma edição de esculturas da autora, esses humanos empurram esse globo em um cenário preto e branco no qual logo surge um grupo contrário, que ao entrar no cenário, trás consigo o crescimento de plantas.

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

Autores: Daniela Pinheiro

Resumo:

Sob a folha de couve, a imagem fotográfica de Dona Francisquinha, indígena da etnia Shawãdawa relevada pelo processo histórico de fotografia chlorophyll print. Esta imagem é formada pelos raios da luz do sol. Passados mais de três anos, o que percebemos é que a mesma luz que a revelou é a mesma que a apaga e movimenta. Apesar desse paradoxo, a imagem se potencializa a partir desse movimento sob a superfície da imagem e vai afetando também com o observador vai percebendo. O movimento na imagem fotográfica vai se dando pela lenta desapareção do motivo fotografado. Aqui, temos uma maneira reversa de pensar, já que um dos maiores paradigmas da fotografia é fixar o instante. O que acontece, então, se a imagem fotográfica parece nos dar o movimento e o apagamento desses instantes? É possível termos uma fotografia que se move? E uma fotografia que não é permanente? A imagem fotográfica pode comportar a passagem dos tempos?

Título: Brilhante Infinito II

Autores: Beatriz Costa Do Nascimento

Resumo:

Brilhante Infinito II examina a intersecção entre arte, design e programação, enfatizando a colaboração dinâmica entre o criador humano e o programa de computador. Utilizando técnicas de programação como randômico, if/else - ferramentas condicionais – e propositalmente deixando uma gama extensa de escolhas, o programa é capacitado a tomar decisões autônomas, resultando em uma obra que se reinventa a cada execução. Esta autonomia programada permite que a animação produza múltiplas variações, cada uma única e fora do controle direto do criador. É preciso destacar que nesta instância, a autonomia ocorre quando o sistema é capaz de criar e executar suas próprias regras e funções fora do programado (Couchot, 2007). Brilhante Infinito II resulta, então, em uma série de animações efêmeras, onde nenhum segundo é igual ao anterior ou ao seguinte. Esta característica não apenas sublinha a natureza transitória da animação digital, mas também remete a efemeridade das tecnologias contemporâneas, que constantemente são atualizadas e/ou substituídas, se tornando obsoletas. No caso apresentado, Brilhante Infinito II é a adaptação e registro em vídeo do código gerador (Brilhante Infinito I), uma versão rara de um trabalho feito, propositalmente, para não ser registrado. Os resultados, porém, não foram alterados, sendo capturados uma unica vez e complementados com áudio selecionado pela autora. Desta forma, o projeto oferece uma experiência estética que simula a ideia de inovação contínua e a impermanência, tanto na arte digital quanto nas tecnologias que a possibilita e apresenta a natureza passageira do digital, dando destaque à construção em si ao invés de um item final.

Título: 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

Resumo:

Existe um modelo de vida ainda distante que promete revolucionar o conceito de sustentabilidade e elevar indiscutivelmente a qualidade de vida. Trata-se de um modelo em que nossos dispositivos, computadores, residências, móveis, ruas e muito mais serão plantas vivas geneticamente modificadas. Diferentemente das tecnologias biosustentáveis ou das alternativas naturais que buscam soluções tecnológicas inovadoras para mitigar o impacto ambiental das atividades humanas, o modelo 100% orgânico elimina a necessidade de sacrificar vegetações para a produção de itens biodegradáveis, promovendo, ao contrário, a utilização desses organismos vivos, substituindo produtos do cotidiano.

O objetivo central desse processo é ilustrar como seria a Avenida Paulista, em São Paulo-SP, se todo o seu conteúdo fosse substituído por uma flora geneticamente modificada. A escolha dessa avenida visa criar familiaridade com uma região icônica do Brasil e fazer um paralelo com as grandes metrópoles do mundo, conhecidas por sua urbanização intensa. A realidade proposta expande o conceito de "EcoTecnoCeno" que sugere uma era em que a humanidade estaria em plena harmonia com a natureza.

O projeto está intimamente ligado a técnicas avançadas de edição genética, como o CRISPR (Conjunto de Repetições Palindrômicas Curtas Regularmente Espaçadas), e às diversas possibilidades de aplicação dos vegetais, como o uso de bioluminescência em árvores para substituir postes de iluminação pública ou a utilização de padrões do material genético para armazenamento de dados computacionais.

Para ilustrar com sucesso esse modelo de vida baseado na tecnologia totalmente orgânica, será desenvolvido um vídeo fictício utilizando Inteligência Artificial, detalhando todas as transformações significativas que a aplicação da engenharia genética causaria tanto na Avenida Paulista, como em outros ambientes urbanos.

Título: Penetrável Digital

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

Resumo:

O vídeo Penetrável Digital, apresenta um percurso possível da obra Ondas Sonoro Luminosas Metaverso 2 (<https://10dimensoes.com/metaverso2>), nova versão da obra de mesmo título versão 1, apresentada na exposição on-line no 22º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#22.ART) em 2023. O vídeo em cores envolve uma instalação artística como metaverso onde um usuário movimentar-se pelos ambientes da obra e interações com questões artísticas e sonoras relativas ao imaginário de uma galeria.

A narrativa é em primeira pessoa, começando em um ambiente de uma galeria virtual 3D, similar àquela do Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Ali estão alocadas esculturas inspiradas em sua maioria no verbo voar, como pássaros (como um carcará, uma pomba e uma rolinha, entre outros) nuvens e até uma borboleta. Ao entrar em contato com essas obras, elas se movimentam e apresentam sons próprios, além do som ambiente do espaço.

Na sequência temos o ambiente da escada que se estende até o teto em um percurso vertical. Olhando para cima o narrador percebe pelo deslocamento, rumo ao horizonte, animações que misturam texturas e neblina atravessando um espetáculo visual e auditivo. Ao final da escada, junto ao teto, ele encontra um bilhete com uma mensagem, uma alusão à obra Ceiling Painting/Yes Painting da Yoko Ono, de 1966, atualmente, no Museu Guggenheim em Bilbao, na Espanha.

O vídeo apresenta um percurso de volta ao ambiente da galeria como um mergulho no espaço da escada, em looping, possibilitando o recomeço do ciclo do infinitamente.

Título: FENDA

Autores: Daniel Prazeres, Suzete Venturelli

Resumo:

O vídeo arte é uma poderosa expressão que mergulha na complexa interação entre a natureza e a cidade, bem como entre o indivíduo e o ativismo ambiental. Este meio de comunicação visual se aprofunda na investigação da tecnologia e dos inúmeros conflitos sociais e territoriais que permeiam a dinâmica urbana, especialmente em cidades como São Paulo, onde a dicotomia entre suas áreas nobres e periféricas é evidente. Ao refletir sobre os espaços urbanos, o vídeo arte nos confronta com a realidade de que a natureza muitas vezes é moldada por intervenções humanas, sua estética torna-se um produto comercializável e os territórios são frequentemente tratados como mercadorias. No cerne dessa narrativa visual está o objetivo essencial de promover um diálogo profundo sobre a sustentabilidade e a importância de integrar o indivíduo como parte essencial do ecossistema natural. Trata-se de compreender o natureza, pessoas e tecnologia como um ecossistema. Reconhecer cada pessoa como um recurso valioso da natureza é fundamental, pois sua exploração indiscriminada pode comprometer não apenas sua própria existência, mas também a saúde e o equilíbrio do planeta como um todo. Assim, o vídeo arte não apenas nos convida a refletir sobre nossa relação com o ambiente urbano, mas também nos impulsiona a agir em prol de um futuro mais sustentável e harmonioso para todas as formas de vida.

Palavras - chaves: Design; Tecnologia ; Cidade; Biofilia; Sustentabilidade

Título: CosmicAncestry

Autores: Andreia Machado Oliveira, Matheus Moreno dos Santos Camargo, Valquiria de Oliveira Navarro, Cristiano Figueiró, Thais Oliveira Da Rosa, Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt, Luyanda Zindela, Tasneem Seedat, Bettina Malcomess, Renzo Filinich Orozco

Resumo:

A poética artística transcultural CosmicAncestry é uma videoarte produzida de maneira colaborativa e coletiva, a partir vivências culturais e tecnológicas compartilhadas entre artistas pesquisadores brasileiros (LabInter/UFSM) e sul-africanos (WITS University e DUT University). Na perspectiva de buscar outras tecnológicas ecológicas por meio de outras práticas artísticas, CosmicAncestry parte dos questionamentos de quais cosmologias e tecnologias encontramos quando olhamos para o céu? Quais ancestralidades estão presentes no céu que norteiam nossos mapas terrestres? Este projeto, é caracterizado por uma troca dinâmica de saberes e linguagens sobre a temática do cosmo e da ancestralidade. Esta videoarte tem sido apresentada em diferentes formatos, desde projeções full dome até em superfícies planas, constituindo-se como um sistema colaborativo aberto, de processamento de informações, imagens e áudios, que se desdobra em arranjos variados e composições mutantes, entrelaçando linguagens e culturas. Neste evento será apresentada em uma projeção de vídeo, com duração de até 4min. Em suma, CosmicAncestry almeja por ações colaborativas que atuem como um meio de expressão e compreensão transcultural, ao destacar a diversidade nos modos de existir. A colaboração entre artistas, provocada nos encontros, busca pontuar o presente e pensar questões futuras, vínculos históricos e culturais, sabedorias ancestrais, problemas sociais globais e possíveis aproximações cosmológicas. Assim, a colaboração artística interconectada envolve arte e transculturalidade e busca encontrar similitudes e singularidades, baseando-se na experiência e na observação de cada integrante do grupo, considerando a importância de vozes diversas na formação do discurso artístico contemporâneo. Entendemos que através das práticas de colaboração em propostas artísticas, podemos vislumbrar novos modos de convivência e compreensão do mundo ao nosso redor.

Título: Entre sombras e navalhas: de quando os pássaros pousam

Autores: Lynn Carone, Fernando Hisatoni Percin, Robson Castro

Resumo:

Realizada no Parque da Cidade Sarah Kubitschek de Brasília em 2023. Se há uma justificativa para o corte dos pinheiros, a segurança das pessoas, há também o outro lado da história: a tristeza e a destruição causadas pela morte dessas árvores, parte da paisagem do parque da cidade há anos e já tão incorporada nas histórias e subjetividades das pessoas. A tecnologia humana com suas serras implacáveis, foram capazes de derrubar em apenas alguns dias, dezenas de árvores que levaram quarenta anos para crescer. O fato atualiza em nós os cenários de destruição e desrespeito ao meio ambiente. Incitam perguntas e apresentam complexidades e paradoxos. Para além da tristeza provocada pelo corte dos pinheiros, há uma pergunta que vem antes: por mais agradável que fosse aproveitar as sombras de uma monocultura de pinheiros, a modelagem daquela paisagem trazia um sentido de estranhamento e deslocamento do bioma na qual foi construída. Mas, com o tempo foram incorporadas à cidade e seus afetos. Como se modelam paisagens e o quanto há de cuidado, estudo, reflexão e responsabilidade com o ambiente nesse processo? Quantos, pássaros, insetos, animais foram afetados? Certamente esses seres, habitantes do cerrado, já estavam adaptados ao bosque “im-plantado” no meio da cidade. Diante das árvores cortadas, o que um corpo sente ao deparar-se com esse cenário de devastação? Teria sido possível desenhar um outro final para a vida dessas árvores? Seria possível trazer segurança para as pessoas nesse espaço? Houve negligência no cuidado e manutenção dos pinheiros? Ao que parece, mudas, a principio nativas, foram plantadas no local com o intuito de construir uma nova paisagem. Em quatro anos espera-se, finalmente e novamente, ser possível desfrutar de novas sombras. A videoarte apresentada testemunho e indignação.

Título: Saboreando o Tempo: onze horas

Autores: Ana Paula Lourenço da Silva

Resumo:

Decadência e crescimento são simbióticos. Por esta característica, Ana cultiva uma planta dentro - ou através ou no meio - da pintura. Escolheu a *Portulaca oleracea* para ser sua espécie companheira, sua parenta. Popularmente conhecida como onze horas no Brasil porque floresce todos os dias nesse horário, foi escolhida devido à sua classificação como Planta Alimentícia Não Convencional (PANC). Assim, Lourenço foi capaz de cultivar uma autoimagem comestível composta por outro ser além dela, aumentando assim a biodiversidade de seu próprio corpo, sua imagem e seu ambiente com a mesma prática e ato artístico. O ato de cultivar é desenvolvido como um pensamento pelo meio, no sentido de que o meio é onde as distinções nunca são nítidas, onde as coisas se fundem umas nas outras em suas bordas e o interior se transforma no exterior. Pensar a partir do meio significa, então, repensar as relações: não são dois ou mais termos pré-definidos que entram em relação; mas colocar-se em relação para ver os agentes e as questões que aparecem emaranhados nos pontos de mediação.

No exercício de cultivar pontos de mediação, estamos renovando os pontos de encontro a cada novo ritual de contato, seja pela rega, a colheita, ou o toque para sentir a umidade do solo. Esta prática traz uma compreensão do processo de individuação relacionado a uma sinergia constitutiva com outros seres vivos e com o ambiente, que não envolve uma separação rígida entre o eu e o outro (também outros inorgânicos). Afinal, as plantas não precisam negar seu ambiente para existir. Pelo contrário, elas produzem oxigênio e capturam e armazenam carbono de modo a manter a atmosfera do planeta em um nível que humanos consideram habitável. Plantas produzem ambientes.

A obra em vídeo chama a atenção para o exercício capaz de cultivar o outro (a planta) e cultivar si ao mesmo tempo, mas ainda mantendo as diferenças. É a vídeo performance *Tasting Time* despertando a imaginação dos visitantes para os ciclos. A prática de *simpoiese* (Donna Haraway, 2023). Na imagem, a artista come as flores que florescem às onze horas, com isso, realizando a ação de degustar o tempo por meio da relação multiespécies que ela estava nutrindo.

Vídeo de 1 canal. 1:15 minuto. Cor. 2021.



MEDIA
LAB/BR

A Universidade
Anhembi Morumbi



P.PORTO

