2025

2025

# #ART

2025

2025

2025

UnB · Museu Nacional da República · Fundação Itaú · CAPES · Media Lab/BR · Universidade Anhembi Morumbi · ANIAV · Instituto Ling · P.PORTO

# Anais

# Caderno de Resumos

# #24.ART


# ISSN: 2238-0272


Encontro Internacional de Arte e Tecnologia – Ecopoiesis
16 a 21 de setembro

Exposição EmMeio#17 Presencial / Museu Nacional da República
(Galerias 2 e 3)
16 de setembro a 16 de outubro

A Comissão Organizadora do 24º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#24.ART) – composta por Antenor Ferreira Corrêa, Carina Orchi Flexor, Cleomar Rocha e Suzete Venturelli – juntamente com a curadoria da Exposição EmMeio#17, integrada por Maria Luiza Fragoso, Suzete Venturelli e Tania Fraga, têm a honra de apresentar, neste Caderno de Resumos/Anais, as propostas de artistas e pesquisadores participantes do evento, realizado no Museu Nacional da República, em Brasília, DF.


Os eventos contam com o apoio essencial de instituições e parceiros que fortalecem a integração entre arte, ciência e tecnologia. Agradecemos à Universidade de Brasília/PPGAV, CAPES, Museu Nacional da República, Brasília, DF, Fundação Itaú, Associação Nacional de Arte e Tecnologia (#.ART), MediaLab/UnB, MediaLab/BR, PPGDesign/UAM, Instituto Ling, Computational Media Arts Thrust, China (CMA-HKUST), Universidade do Porto e à Revista de Investigación en Artes Visuales – Aniav, cuja colaboração possibilita a realização e a difusão destas iniciativas.

# Apresentação

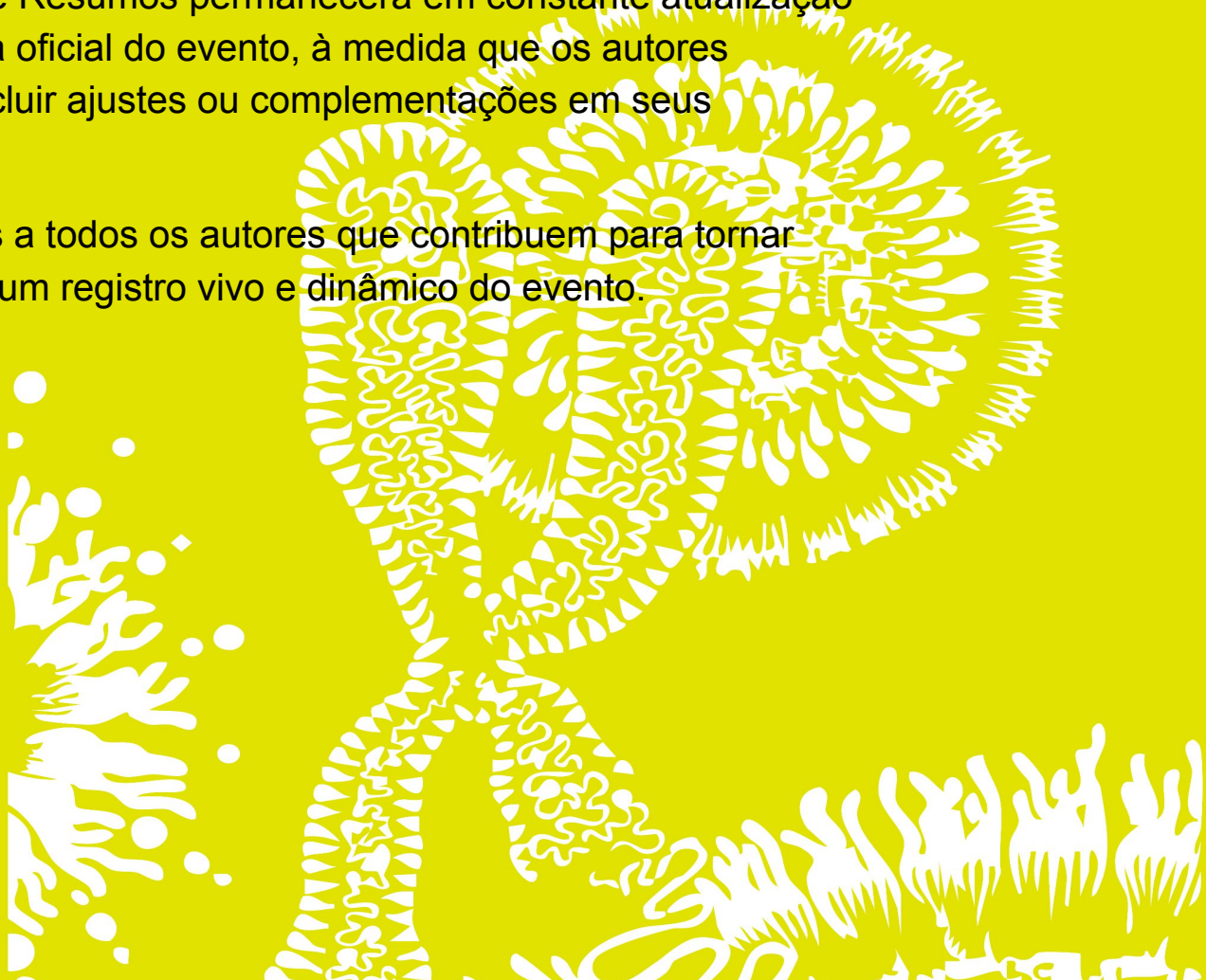
Caderno de Resumos – #24.ART

**Ecopoiesis: Mutação, Arte e Tecnologia**

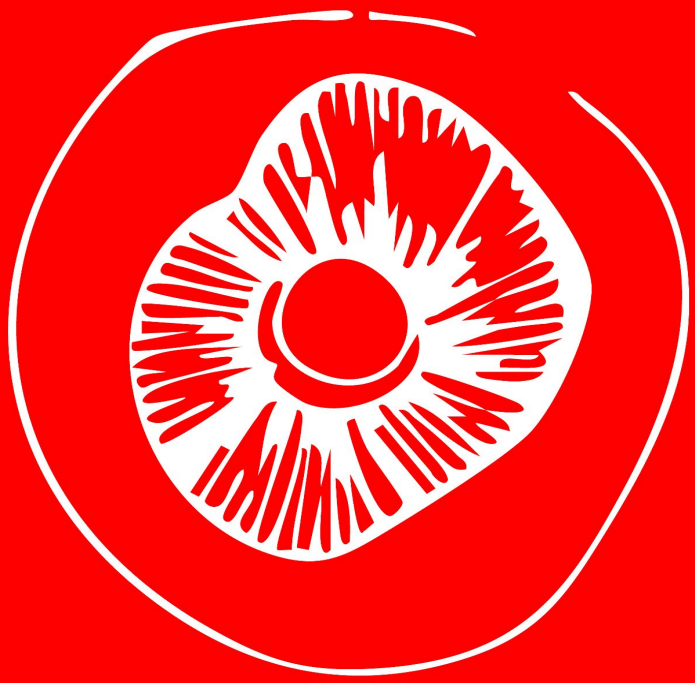
Temos o prazer de disponibilizar o Caderno de Resumos/Anais do #24.ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Este documento reúne as propostas e pesquisas apresentadas no evento, abrangendo comunicações presenciais, apresentações on-line, projetos para a exposição e obras de videomapping, refletindo a diversidade e a riqueza das perspectivas dos participantes.

O Caderno de Resumos permanecerá em constante atualização até a abertura oficial do evento, à medida que os autores desejarem incluir ajustes ou complementações em seus trabalhos.

Agradecemos a todos os autores que contribuem para tornar este material um registro vivo e dinâmico do evento.



# Sumário




1. Resumo das Palestras e Comunicações Presenciais [p.4 - p.74]
2. Resumo das Comunicações Online [p.75 - p.98]
3. Propostas aprovados para a Exposição EmMeio#17 presencial [p. 99]
4. Propostas aprovadas para a Exposição EmMeio#17 online [p. 100]
5. Link para as obras do #2.ART.VideoMapping [p.101]

# Programação das Comunicações Orais

A programação presencial do 24º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#24.ART), realizada de 16 a 19 de setembro de 2025 no Museu Nacional da República, em Brasília, reúne artistas, pesquisadores e coletivos nacionais e internacionais em um intenso circuito de palestras, mesas-redondas e debates.

Com foco no tema ecopoiesis, os encontros exploram as interseções entre arte, ciência, tecnologia e ecologia, abordando questões como poéticas digitais e regenerativas, tecnodiversidade, sistemas interativos, inteligência artificial, memória, afetos e mutações civilizatórias. Participam nomes de referência, como Lúcia Santaella, Gilbertto Prado, Fábio Fon, Mônica Tavares, Maria Manuela Lopes, Val Sampaio, Rosangella Leote, Sílvia Laurentiz, Fernando Fogliano e Priscila Arantes, além de grupos de pesquisa como o Grupo cAt e artistas emergentes que apresentam perspectivas inovadoras sobre o tema Ecopoiesis e as transformações sensíveis no campo da arte hoje.

As comunicações presenciais configuram um espaço de troca e reflexão coletiva, consolidando o #24.ART como um dos principais encontros internacionais voltados à arte e tecnologia, e abrindo diálogos entre natureza, corpo e algoritmos na criação de futuros possíveis.

link:

https://www.even3.com.br/24-art-encontro-internacional-de-arte-e-tecnologia-exposicao-emmeio16-536485/

# Resumos das Apresentações Presenciais

Autores
Aline Maria Dias e Diego Rayck da Costa

Título
Ofício febril: ações tipográficas

Resumo
A comunicação propõe uma reflexão sobre o projeto Ofício febril, ancorado em dinâmicas colaborativas de constituição de uma oficina tipográfica na UFES, compreendida como locus e condição de possibilidade de produções artísticas ligadas a escrita, leitura e edição. Partindo da vocação experimental e democrática da publicação de artista (Linker), aspectos conceituais da impressão (Didi-Huberman) e agenciamentos de gestos entre mãos e máquinas de funcionamento mecânico (Flusser), o projeto envolve uma espécie de febre por esse ofício hoje obsoleto. A composição e impressão com tipos móveis atrelada a procedimentos digitais constitui um trabalho anacrônico de resgate de equipamentos, memórias de saberes em vias de extinção e experimentação artística. Na dimensão pública da universidade, o projeto valoriza as oportunidades de convívio que os ateliês coletivos ensejam, tomando partido da correspondência e da atenção (Ingold). Nestas lentas horas de trabalho que as coisas feitas com as mãos mobilizam, vemos competências relacionais e exercícios de atenção sendo acionados, em estratégica contraposição à velocidade e ansiedade que caracterizam a vida digital contemporânea (Crary). A comunicação abordará parte das publicações produzidas e, sobretudo, a mobilidade dos tipos móveis com ações tipográficas realizadas pelo projeto em espaços públicos. O deslocamento da prensa manual para a praia integrando manifestações socioambientais (parceria com o projeto Conexões Costeiras Sudeste, do Laboratório de Política Ambiental e Justiça Ufes) procura discutir os modos de produção e circulação de imagens. Rompendo com a lógica do descarte, interessa-nos pensar o endereçamento e a exposição do próprio mecanismo de produção da imagem.

Palavras-chave
Ações tipográficas, experimentação artística, atenção, manifestações socioambientais, publicação de artista

Minibio
Aline Dias é artista e professora no departamento de artes visuais da universidade federal do espírito santo desde 2026. conjuntamente com diego rayck coordena o projeto de extensão escrita em artes. possui doutorado em arte contemporânea pela universidade de coimbra e pós doutorado pelo ppgav-udesc na linha de processos artísticos.

Autores
Aline Maria Dias e Adélia Jessica Barros Nascimento

Título
Vida vegetal no cinema e na arte contemporânea: uma coleção

Resumo
A relevância das plantas na sustentação do que concebemos como vida na Terra vem sendo crescentemente defendida, embora ainda sejam invisibilizadas e associadas à passividade, subestimando suas ações na constituição do mundo comum. Considerando esse cenário, a comunicação propõe pensar as plantas no imaginário cinematográfico. De um mapeamento da presença vegetal em 125 filmes de diferentes gêneros, a análise se deteve nos filmes sci-fi e terror onde as plantas são comumente retratadas com características predatórias, proveniente de extraterrestres (Invasores de Corpos, Aniquilação, A Pequena Loja dos Horrores) e/ou manipulação genética (Estranhas Mutações). A flor geneticamente modificada em Little Joe, por exemplo, consegue simbolizar e exercer seu poder de manipulação em uma dinâmica de intimidade e solidão. A relação entre terror e vida vegetal inclui um contexto no qual a multiplicação das plantas é a maior ameaça. Outra estratégia para tornar o mundo vegetal assustador – sem necessariamente alterar suas características – encontra-se na atmosfera de suspense construída nas imagens de florestas, lugares apartados da chamada civilização (Zona de Exclusão, Aniquilação, Evil Dead e A Árvore da Maldição). Em O Mal Não Existe a vulnerabilidade humana é atrelada a questões socioambientais e Sankofa, aborda a floresta não como um local de medo, mas como refúgio para escravizados que nela articulam planos de fuga/resistência, de acordo com Dénètem Touam Bona. Baseadas na abordagem teórica do mundo vegetal de Emanuele Coccia e Stefano Mancuso, a pesquisa reflete sobre metamorfoses e formas de conexão com o mundo vegetal a partir destas produções cinematográficas.

Palavras-chave
vida vegetal, imaginário cinematográfico, manipulação, terror, refúgio

Minibio
Aline Dias é artista e professora na área de vídeo/multimeios no Departamento de Artes Visuais UFES. Possui Doutorado em Arte Contemporânea pela Universidade de Coimbra. Adélia Barros é estudante de Artes Plásticas na UFES e graduada em Comunicação Social pela Faculdade Estácio de Sá de Vitória.

Autores
Andreia Machado Oliveira,Daniel Brenner Seitenfus,Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt,Leonardo Prietto Burmann,Matheus Moreno dos Santos Camargo,Thais Oliveira Da Rosa

Título
Corpusdagua - Naturezas, culturas, tecnologias

Resumo
Propomos a apresentação da instalação interativa intitulada Corpusdagua, sendo uma proposta em arte digital que convida os interatores a mergulharem em um ecossistema digital projetado, onde água, tecnologia e corpo humano se entrelaçam em uma coexistência simbiótica. A obra parte da ideia de Ecopoiesis como processo contínuo de (re)criação de mundos, fundindo naturezas, culturas e tecnologias (Simondon, 1989, 2017; Hui, 2019, 2020; Oliveira, 2022, 2024) e apresenta a água — mar, rios e oceanos — como símbolo e espelho dessa mutação. A proposta Corpusdagua toma emprestado do campo da biologia o conceito de corpo d'agua que se remete a acúmulos de água naturais ou artificiais (rios, lagos, oceanos), bem como aos ritmos dos movimentos das águas (Odum, 1953). Neste sentido, a instalação projeta em tempo real um oceano dinâmico sobre uma superfície, usando som e visualizações geradas por computação gráfica, como uso de inteligência artificial e Unity. Portanto, a proposta visa provocar a reflexão sobre o impacto in/visível das ações humanas nos corpusdagua, como por exemplo o impacto da inteligência artificial sobre o meio ambiente (Crawford, 2021; Burr, 2020; Coeckelbergh, 2024). A obra cria um espaço de imersão sensível às consequências ecológicas atreladas à mutação ambiental

Palavras-chave
Arte digital, Naturezas, Tecnologias, Água, Inteligência Artificial.

Minibio
Artista e pesquisadora do CNPq, da FAPERGS e da WITS University/África do Sul. Coordenadora do LabInter/UFSM. Pós-doutora pela City University of Hong Kong. Doutora pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com estágio doutoral na Université de Montreal. Docente do Departamento e Programa de Pós-graduação em Artes Visuais/UFSM.

Autores
Ana Moraes Vieira

Título
Por quem choram as máquinas: tecnologias do luto (Grieftechs), a reconfiguração da emoção e do além-vida pós vale do silício

Resumo
O presente artigo investiga as tecnologias do luto (grieftechs), como os griefbots — sistemas de inteligência artificial que simulam a presença de entes falecidos —, analisando como essas ferramentas reconfiguram a experiência emocional da morte e do luto, desafiando noções tradicionais de memória e presença. A pesquisa parte de uma leitura do Bardo Thodol (O Livro Tibetano dos Mortos), especialmente suas concepções sobre o pós-vida e a transição da consciência, para refletir sobre os impactos contemporâneos das grieftechs. A análise baseia-se também no documentário Eternal You (2025), que apresenta experiências com tecnologias de luto baseadas em inteligência artificial, aprendizado de máquina e realidade virtual, projetadas para simular interações com pessoas falecidas. A metodologia adota uma abordagem interdisciplinar, articulando pós-fenomenologia e neurociência das emoções, com o objetivo de discutir como essas tecnologias atuam como mediadoras entre presença e ausência, inserindo os enlutados em um “bardo digital” — espaço intermediário, simbólico e tecnologicamente mediado. Ao deslocarem o luto do campo espiritual para um interstício tecnocientífico, as grieftechs propõem novas formas de percepção emocional, que desafiam a transcendência da consciência atribuída à morte. Conclui-se que o luto mediado digitalmente demanda uma escuta reconfigurada, mais próxima das práticas artísticas e dos cuidados emocionais do que de modelos mercadológicos das big techs. As grieftechs emergem, assim, como rituais pós-modernos de transição e memória, que ressignificam a relação com o além-vida na era digital.

Palavras-chave
Grieftechs; Tecnologias do Luto; Filosofia da Tecnologia; Emoções

Minibio
Doutoranda em Artes Visuais pelo Instituto de Artes - IDA/UNB. Bolsista CNPQ vinculada ao MediaLab/UNB. Ana Moraes Vieira (vulgo Ana Moravi) é realizadora, produtora e pesquisadora, nascida em Belo Horizonte, MG. Vive e trabalha em Brasília, Distrito Federal, com artes visuais e arte-educação.

Autores
Anderson dos Santos Paiva

Título
Co-criação e e-vapor-ações imagéticas dos rios voadores da Amazônia

Resumo
Neste trabalho apresento um processo artístico voltado para estética do ruído, paisagens deslocadas e agências não-humanas da natureza em um percurso investigativo que estabelece o céu como elemento estrutural de uma poética da memória que se faz e desfaz em e-vapor-ações de imagens generativas e co-criativas. Para tanto, busco delinear os trajetos de nuvens e rastros dos rios voadores amazônicos, retomando a noção de Paisagens Celestes (Paiva, 2020), desenvolvida em trabalho anteriores, na tentativa de abarcar uma visualidade que se apresenta a partir da cosmogonia e perspectiva indígena presente em Roraima (Kopenawa; Albert, 2015). Tais imagens-paisagens são produzidas a partir de um dispositivo fotográfico que é acionado por meio da variação de umidade e temperatura, diluindo a noção de autoria e buscando o deslocamento vertical e atemporal do olhar, no qual o vapor cria ações, onde transita toda uma gama de informações cumulativas, mas também de “nuvens mnemônicas” e de um território sobre territórios com a (re)configuração do clima remetendo a um risco ancestral e sempre presente, existencial e antropocênico. Como resultado, apresento algumas imagens desse work in progress produzidas entre 2020 e 2025, no âmbito do Media Lab/UFRR.

Palavras-chave
Co-criação, Estética do Ruido, Poética da Memória

Minibio
Artista, pesquisador e curador independente voltado para as relações entre arte, ciência, natureza e tecnologia. Professor Adjunto do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Roraima (UFRR), com título de Doutor em Arte Contemporânea, obtido na Universidade de Coimbra (Portugal); Mestre em Artes Visuais, pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) e Bacharel em Artes Plásticas, também pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). É líder e pesquisador do Artefacto?Laboratório de Pesquisa em Arte e Tecnologias Interativas (CNPq/UFRR), onde coordena pesquisas sobre multimídia, poéticas digitais e realidade virtual e aumenta (VR/AR). Pesquisador colaborador do ITI/LARSyS - Laboratório de Robótica e Sistemas de Engenharia (Portugal), coordenador do Núcleo Arte do Programa Residência Pedagógica (UFRR), coordenador pedagógico do Polo Arte UFRR, membro do Comitê Estratégico da Rede Arte na Escola (IAE) e professor da Especialização em Arte e Educação Contemporânea da Universidade Federal do Tocantins (UFT). Atualmente desenvolve pesquisas em arte multimídia, tecnologias interativas, cultura digital, gamificação, cinema e audiovisual.

Autores
Ângelo Dimitre Gomes Guedes

Título
Universo das imagens técnicas expandidas e Sinestesia

Resumo
O imaginário expandido tecnicamente abre espaço para experimentar e questionar fronteiras entre diferentes modalidades sensoriais, bem como intercâmbios e convergências entre linguagens visuais, sonoras e verbais. Vilém Flusser (2008), por exemplo, reflete sobre as implicações da circulação dessas novas imagens e indica uma espécie de automatização e controle do comportamento social. Por outro lado, o mesmo autor diz que as imagens podem surgir de diálogos criativos que exploram rotas alternativas às programadas. Esse fluxo parece capaz de provocar seus interlocutores a uma experiência multissensorial e até mesmo sinestésica. Este trabalho tem como objetivo refletir sobre as potencialidades sinestésicas das imagens técnicas, a partir de um diálogo entre algumas das ideias propostas por Vilém Flusser (2008) e Gene Youngblood (2012), apoiadas por um referencial teórico relacionado ao tema. A pesquisa está organizada nas seguintes partes: i. introdução sobre imagens técnicas, expansão e sinestesia; ii. diálogo com as ideias de ambos os autores que permitem refletir sobre o tema e suas possíveis implicações; iii. considerações finais sobre o tema. Espera-se que esta discussão possa colaborar com novas pesquisas e estudos relacionados às potencialidades sinestésicas das imagens que circulam na contemporaneidade e suas mídias.

Palavras-chave
imagens técnicas e sinestesia; imagens técnicas expandidas; sinestesia e intercâmbio de linguagens; audiovisual e cinema sinestésico

Referências do resumo

FLUSSER, Vilém. O Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
YOUNGBLOOD, Gene. Cine Expandido. Buenos Aires: Eduntref, 2012.

Minibio
Fotógrafo, pesquisador e professor. Doutor (2016) em Educação, Arte e História da Cultura. Pesquisa temas relacionados à fotografia, artes, comunicação e educação. Tem desenvolvido seu trabalho, investigando aspectos de linguagem da fotografia e relações com outros meios, formas e códigos. Atualmente é Professor do UDF e Professor Substituto da UNB.

Autores
Azure ZhangAzure Zhang

Título
Beyond Visual Perception: Thermal Signatures of Illusory Face Detection in Machine and Human Vision Systems

Resumo
This paper explores the phenomenon of pareidolia, specifically the illusory perception of faces, within the context of thermal imaging. We present a comparative analysis of how human and machine vision systems interpret thermal signatures, examining the detection of faces in both real and ambiguous thermal patterns. Our study includes the development of a novel thermal image dataset, the training of machine learning models on thermal and visual data, and human subject experiments to quantify differences in face detection across perception modes. This interdisciplinary research provides insights into computer vision, cognitive neuroscience, and the development of AI perception models.

Palavras-chave
Thermal imaging, pareidolia, face detection, machine learning, computer vision, cognitive neuroscience, human perception

Minibio
Azure Zhang is having her PhD study in HKUST-GZ. She completed her master studies at the Royal College of Art and University College London. With a foundation in computer science, she demonstrates a profound interest in interdisciplinary research.

Autores
Beatriz Morgado de Queiroz

Título
Plataforma MEMO CAVIS

Resumo
Nessa comunicação, vou compartilhar a experiência de desenvolvimento da Plataforma MEMO CAVIS, criada em ambiente virtual para expor um acervo de memórias do Centro Acadêmico de Artes Visuais (CAVIS). O projeto consistiu na criação de uma plataforma online para apresentação de uma pesquisa de documentação da memória do CAVIS. Nessa plataforma digital, o público pode realizar uma visita imersiva e interativa em 360º ao atual espaço do centro acadêmico. Esse conteúdo também pode ser visualizado por meio de óculos de Realidade Virtual. Também é possível acessar um acervo de fotografia históricas, ouvir listas de músicas afetivas e saber mais informações e lembranças sobre alguns dos itens que integram o espaço. Esta iniciativa nasceu durante o projeto de extensão "artes & tecnologias: experimentar o experimental" que coordenei no ano de 2024, a partir do interesse dos extensionistas com a preservação da memória do CAVIS. Surgiu então a proposta de pensar meios de preservação da história do CAVIS por meio de tecnologias digitais.

Palavras-chave
Memória, Digital, Realidade Virtual

Minibio
Professora Adjunta do Departamento de Artes Visuais (VIS), do Instituto de Artes (IdA) da Universidade de Brasília, responsável pelas disciplinas videoarte e arte eletrônica. Coordenadora do MediaLab UnB - Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas. Pós-doutora, com bolsa CAPES, Doutora e Mestre com bolsa CNPq, pelo Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura da UFRJ, na linha Tecnologias da Comunicação e Estéticas. Realizou estágio de doutorado-sanduíche na University of Essex, na Inglaterra, com bolsa FAPERJ.

Autores
Bruca Teixeira

Título
Mutações kibirianas - por uma transestética da bioficção.

Resumo
Este estudo apresenta resultados iniciais da pesquisa de doutorado “Atlas Kibira de Fabricações Ecológicas – Poética Cuir e Outros Ensaios Transmasculinos”, que incide na intersecção entre ciência especulativa e arte contemporânea. Centra-se em Kibira como caso de estudo, povoado cuir fictício criado com a vitalidade de mundos transimaginativos. O artigo apresenta uma proposta artística que utiliza imagens geradas por inteligência artificial, arte digital, audiovisual e experimentações plásticas como um convite de pensar com o impossível para denunciar o real. Inicia com uma contextualização teórica abrangente sobre o Atlas, abordando a Ecologia Queer e trabalhos em visualização de dados. Analisa, em seguida, o contexto territorial e arqueoficcional de Kibira em si, descrevendo a geofuga e os achados rupestres locais da Tradição Murintaquara e do estilo cliroca. Considera, por fim, como uma investigação cuirizada pode por à prova sistemas tradicionais discriminatórios contra a população LGBTQIAPN+ e expandir as fronteiras visuais da arte.

Palavras-chave
Ciência especulativa, Kibira, Transmasculinidade, Ecologia Queer, Atlas

Minibio
Artista visual, cineasta e pesquisadora. Em 2025 é artista indicada ao Prêmio Pipa. bruCa é também bióloga marinha, educada nos estudos feministas e praticante das ciências etnográficas. Atualmente documenta as suas próprias transformações corporais com a mamoplastia e hormonização, como parte de um fazer artístico encarnado.

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

Título
Espirais em fluxos: entre ações performativas e mundos imaginais

Resumo
Inspirados pela potência da experiência caminhante e movidos pelo desejo de ampliar campos de percepção, cultivar espaços de silêncio e adentrar tempos dilatados, criamos o coletivo Canto das Ondas, vinculado ao grupo de pesquisa Poéticas do Corpo, da Universidade de Brasília, composto pelo artista visual Carlos Praude (UAM/SP), Felipe Castro Praude, músico e estudante de composição da Universidade de Brasília (UnB), e pela professora e artista Rita de Almeida Castro (UnB). Em 2015, o nosso coletivo iniciou a sua jornada com um cristal de quartzo branco, transitando entre jardins e paisagens diversas no Atacama, Chile, nas regiões do Jalapão, dos Lençóis Maranhenses, da Chapada Diamantina, da Amazônia, de Pirenópolis e da Chapada dos Veadeiros no Brasil, além das proximidades do Monte Fuji, Kanazawa, Tóquio e Kyoto, no Japão, e em sítios arqueológicos no México e no Peru. Propomos aqui uma reflexão sobre a obra Espirais em fluxos, que reúne imagens de performances realizadas em 2024 e 2025, em diálogo com espaços ancestrais da Região Amazônica, no Brasil, e sítios arqueológicos localizados no México e no Peru. Buscamos estabelecer conexões sensíveis entre ações performativas, paisagens e dimensões simbólicas e estéticas desses outros mundos. Com uma poética inspirada nas imagens arquetípicas da serpente sagrada das tradições mesoamericana, andina e amazônica, pretendemos articular a potência dessas referências à ativação da imaginação — criando, assim, um deslocamento do espaço-tempo cotidiano e abrindo brechas para o cruzamento com mundos imaginais.

Palavras-chave
Performance, Arte e Tecnologia, Ancestralidades, Mundos Imaginais

Minibio
Carlos Praude, pesquisador e artista visual (UAM/SP), Felipe Castro Praude, músico e estudante de composição (UnB) e Rita de Almeida Castro artista e professora (UnB).

Autores
Christus Menezes da Nóbrega

Título
Cartório de Restauração Identitária: inteligência artificial e poéticas de reparação simbólica

Resumo
Este artigo apresenta a obra Cartório de Restauração Identitária, uma instalação-performance que utiliza inteligência artificial como ferramenta para restaurar simbolicamente os sobrenomes apagados durante o processo de colonização brasileira. A colonização impôs sobrenomes europeus aos povos escravizados, frequentemente associados à fé católica, como dos Santos, de Jesus, da Conceição ou da Cruz, ou ainda herdados diretamente dos senhores de escravizados, como Silva, Oliveira ou Almeida, como estratégia de dominação e despersonalização de africanos e indígenas. Inspirado no Projeto de Lei nº 803/2011, aprovado na Câmara dos Deputados e parado no Senado desde 2014, que prevê o direito de afrodescendentes e indígenas acrescentarem sobrenomes de origem africana ou indígena aos seus registros civis, o trabalho busca dar visibilidade a essa proposta estagnada e oferecer um caminho tecnopoético para a busca de um novo sobrenome, uma vez que, historicamente, esses foram irremediavelmente apagados. Para isso, foi desenvolvido um agente de inteligência artificial treinado com uma base de dados composta por mais de 8 mil sobrenomes de origens yorubá, banto e outras matrizes africanas e indígenas, reunidos a partir de pesquisa histórica contendo sua etimologia e contexto cultural. A IA interage com o público, auxiliando na escolha de um sobrenome que ressoe com os valores simbólicos da ancestralidade que deseja reconectar. Ao final do processo, é emitida uma nova certidão identitária. Diante da impossibilidade de recuperar os sobrenomes de sua linhagem, o projeto propõe uma alternativa tecnopoética de reparação identitária, ativando uma genealogia estético-simbólica em resposta a um apagamento histórico ainda não reparado.

Palavras-chave
Poéticas Decoloniais, Inteligência Artificial, Reparação Identitária, Sobrenome, Matriz Afro-Indígena

Minibio
Artista e pesquisador. Professor do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília. Doutor em Arte Contemporânea. Atua nas interseções entre arte, viagem, memória e tecnologias, com ênfase em estética digital e processos colaborativos. Realizou exposições individuais no CCBB, Bienal de Curitiba, CCJF, entre outros.

Autores
Cleomar Rocha

Título
Inteligência artificial e o paradigma da arte tecnológica

Resumo
O artigo discute a arte tecnológica e seus antecessores, situando-a como um paradigma específico da arte. Aponta alguns de seus antecessores, como a arte participacionista, as estéticas informacional e relacional, a expansão do campo da arte modernista, dentre outras influências tidas, contextualizando sua emergência. O texto defende que, com a inserção da inteligência artificial, a arte tecnológica não altera seu paradigma, embora o sintagma tenha adensamento, retomando determinados questionamentos e superando outros, como a autoria, o lugar da arte e a própria novação de aura. Conclui que a inserção da inteligência artificial não altera o paradigma da arte tecnológica, embora suscite discussões mais adensadas sobre a arte e a tecnologia.

Palavras-chave
Arte tecnológica, Paradigma, Inteligência Artificial.

Minibio
Pós-doutor em Cidades Inteligentes; em Poéticas interdisciplinares; em Estudos Culturais e em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas e mestre em Arte e Tecnologia da Imagem. Professor Titular da UFG, docente permanente do PPG em Arte e Cultura Visual e do PPG em Artes, Culturas e Tecnologias, ambos da UFG. Pesquisador produtividade CNPq. Coordenador do Media Lab / UFG e Media Lab / BR. Artista e pesquisador.

Autores
Daniel Seda Pereira de Moraes

Título
Lygia Clark e o origami

Resumo
A série Bichos da artista brasileira Lygia Clark traz alguma semelhança com a arte do origami. Em geral assume-se que a artista teria sido influenciada por esta arte na inspiração para o desenvolvimento da série. Este artigo investigou esta pergunta tentando chegar a uma resposta sobre essa questão. Em busca de informação qualificada dentro do tema, o autor teve acesso a diversos textos da artista bem como recorreu a diversos textos críticos sobre ela. Também investigou o contexto cultural da época do desenvolvimento desta série. Levantou pistas sobre a relevância e proeminência cultural que o origami teria entre as décadas de 50 e o início da década de 60, época de formação da artista e de desenvolvimento da série citada. Fundamentado nestas pesquisas preliminares o artigo traz algumas pistas sobre uma provável resposta. Mesmo que a resposta apresentada não seja definitiva o artigo é importante para inaugurar uma investigação científica fundamentada sobre este tema.

Palavras-chave
Origami, Lygia Clark, Artes Visuais, Interatividade, História da Arte

Minibio
Daniel Seda é artista e educador. Bacharel em Educação Artística pela UNICAMP, Mestre em Artes Visuais e Doutorando pelo PPGA-IA-UNESP. Além de pesquisador é Educador de Tecnologias e Artes no SESC Avenida Paulista em São Paulo.

Autores
Daniel Prazeres e Suzete Venturelli

Título
Design Biofílico e a Cidade: Uma Análise Crítica da Instalação CI.DA.TE.ZA

Resumo
O artigo propõe uma análise crítica do conceito de design biofílico a partir da instalação artística CI.DA.TE.ZA, articulando perspectivas teóricas de Edward Osborne Wilson, Donna Haraway e Yuk Hui. A obra emerge da reflexão sobre as relações entre cidade e natureza e estrutura-se em três partes interdependentes: (i) Painel UrbanVida, que permite a reconstrução simbólica do espaço urbano com base na abordagem triangular de Ana Mae Barbosa; (ii) Pela desordem verde, camada de realidade aumentada que tensiona as relações entre espaço urbano, impactos climáticos e vida cotidiana; e (iii) Bioleiros e Necroleiros, vídeoarte desenvolvida com inteligência artificial que investiga os contrastes entre biofilia e necrofilia nas dinâmicas urbanas contemporâneas, bem como as relações entre o humano e o não humano em seu desenvolvimento. O objetivo é investigar a participação cidadã no planejamento urbano, refletindo sobre a presença da natureza e a coexistência entre espécies, tecnologias e materialidades que sustentam a vida humana. Parte-se da proposição de que a arte pode atuar como um dispositivo sensível e educativo, capaz de despertar uma consciência ecológica, política e afetiva nos sujeitos urbanos, sobretudo ao mobilizar conceitos como biofilia (amor à vida) e necrofilia (amor à morte), articulados às práticas de convivência, cuidado e destruição do habitat.

Palavras-chave
Arte, Design, Biofilia, Espaço urbano

Minibio
Daniel Prazeres é arquiteto, professor, artista e pesquisador nas áreas de artes, arquitetura, natureza e design. Graduado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Nove de Julho (2010), possui especializações em Design de Interiores (IED, 2015) e em Gestão de Projetos de Arquitetura (FMU, 2019). É mestre e doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi, com bolsa PPGDesign UAM – PROSUP/CAPES. Leciona nos programas de pós-graduação da Belas Artes e do SENAC, e lidera o escritório que leva seu nome, atuando em projetos de arquitetura, design e paisagismo. <dprazeres@danielprazeres.com.br> ORCID: 0000-0003-4203-1326. Suzete Venturelli, professora da UAM e da UnB, além de bolsista do CNPq e do Instituto Ânima.

Autores
Darley Cardoso

Título
Fabulação Crítica e Inteligência Artificial: Reimaginar narrativas e paisagens na era das tecnologias algorítmicas

Resumo
Propõe-se uma articulação entre fabulação crítica e inteligência artificial (IA) como metodologia e poética voltadas à reconstrução de memórias coletivas e à invenção de paisagens outras, dentro do contexto do evento Ecopoiesis: Mutação, Arte e Tecnologia. Ancorado em referenciais como Saidiya Hartman, Donna Haraway, Lev Manovich e autores da virada decolonial, discutiremos como a fabulação crítica pode operar como ferramenta de escuta, invenção e contra-narrativa em ambientes marcados por silenciamentos. Onde, a IA é compreendida como dispositivo de memória e recombinação, que, embora operando com vieses e limites técnicos, pode ser instrumentalizada em processos de pesquisa-criação para gerar paisagens sensíveis e especulativas. A metodologia proposta une cartografia afetiva, fabulação e tecnologias algorítmicas para ativar imaginários contra-hegemônicos, reconfigurando territórios simbólicos e materiais. Conclui-se que a convergência entre fabulação crítica e IA pode ampliar os horizontes estéticos e metodológicos da prática artística além de constituir um gesto político de resistência e reinvenção dos modos de lembrar, narrar e habitar o território.

Palavras-chave
Fabulação Crítica; Inteligência Artificial; Cartografia Afetiva

Minibio
Doutorando no PPGAV/IdA/UnB, investiga fabulação crítica, cartografia afetiva e processos criativos com IA. Atua com arte e tecnologia, corporeidade, exergames e performance. Especialista em metodologias ativas, desenvolve interfaces computacionais em contextos educacionais e experimentais. Integra o grupo de pesquisa MediaLab/UnB.

Autores
Denise Conceição Ferraz de Camargo

Título
Arte e tecnologia: uma reflexão sobre o exercício das desaprendizagens

Resumo
Apresentar o contexto prático-teórico dos trabalhos reunidos para a exposição “Arte e Tecnologia: exercícios para (des)aprendizagens”, uma síntese poética dos estudos teóricos realizados por discentes da disciplina "Arte e Tecnologia 2", do PPGAV/UnB, em 2024.
Uma vez que as fronteiras entre natureza e tecnologia se tornam cada vez mais imbricadas, a arte se afirma como um campo essencial para vislumbrar futuros – o que só é possível a partir de determinadas desaprendizagens. É o que propõe a curadora Ariella Azoulay (2019/2024) para a desconstrução de narrativas hegemônicas. Nesse sentido, a exposição procura refletir sobre as implicações dos deslocamentos epistemológicos e das questões ontológicas promovidas pelas relações entre arte, cultura, natureza e tecnologia, articulando-se aos desafios éticos, estéticos e políticos pertinentes a este cenário. Procura-se não apenas explorar as possibilidades formais e conceituais da tecnologia, mas questionar suas repercussões e provocações tecno-socias, na busca por estimular discussões sobre a obsolescência tecnológica, a sustentabilidade dos materiais utilizados e as relações de poder que advêm do tecnológico. Com metodologia de investigação conceitual, tendo como campo a curadoria como prática e método artístico, espera-se compreender as complexas relações entre o humano e o maquínico, entre o natural e o artificial, e entre a memória e a virtualidade. Esta discussão torna-se relevante ao tensionar as narrativas para que escapem a controles hegemônicos.

Palavras-chave

Minibio
Denise Camargo é artista visual, curadora, professora. Realiza pesquisas que se concentram nos estudos relativos aos processos artísticos, com ênfase na imagem fotográfica brasileira. A cultura brasileira, especialmente a imagem nas matrizes culturais afro-brasileiras e a tecnologia dos saberes ancestrais estão entre seus interesses de pesquisa, bem como as relações entre arte, experiência e interação, e a performatividade da escrita e da leitura. Docente do Departamento de Artes Visuais, do Instituto de Artes, da Universidade de Brasília, integra o Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, na área de concentração Métodos, processos e linguagens. Atua também como gestora de projetos culturais e curatoriais.

Autores
Edgar Silveira Franco

Título
Transnovaceno: hipertecnologia e magia para a reconexão cósmica

Resumo
Transnovaceno é um animaforismo criado pelo Ciberpajé em parceria com os integrantes do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (CNPq – FAV/UFG). A animação experimental envolve uma narrativa sobre a reconexão da espécie humana com a natureza gaiana essencial, através de processos de transgenia tecnológica e mágicka. Ou seja, a transcendência do hipermaterialismo cientificista através de processos genéticos e herméticos que farão o transumano reconhecer novamente a sua condição animal, resgatando sua conexão com a natureza e o cosmos. A obra toma como base a história em quadrinhos "Intransgenia", de Ciberpajé, recontextualizando-a e ampliando seus conceitos para criar a animação de forma coletiva, permitindo a expressão de múltiplas técnicas e visões estéticas dos integrantes do grupo, uma colcha de retalhos em que cada trecho conecta-se ao todo como organismos-espécies da biosfera viva Gaia, na perspectiva de James Lovelock (1985). Essa apresentação se propõe a tratar dos aspectos técnicos e poéticos do processo criativo de Transnovaceno.

Palavras-chave
Animação, Transgenia, Gaia, Novaceno

Minibio
Artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnociência (UnB), pós-doutor em artes (Unesp), professor titular da Faculdade de Artes Visuais da UFG.

Autores
Elvys Souza Chaves,Daniel de  Souza Neves Hora

Título
Realidades expansivas: natureza e cidade em projetos artísticos e expositivos capixabas

Resumo
Este trabalho propõe uma reflexão sobre investigações artísticas e curatoriais, voltadas à ampliação de imaginários alternativos que contrariam os processos destrutivos do antropoceno e favorecem ideais de sustentabilidade. Para isso, são abordadas experiências de produção e fruição de obras e exposições, com destaque para projetos envolvendo arte urbana e ambiental, virtualidade e realidade mista, realizados entre 2021 e 2025 na região metropolitana de Vitória (Espírito Santo). Serão comentados aspectos poéticos e estéticos de três edições da mostra coletiva Realidade Expansiva, além da realização de obras autorais como Geoestruturacibernetica (2022), Mineral Data (2025), Node Horizon (2025) e Wifi Grátis – ou intromissão (2025). Com fundamentação teórica desenvolvida a partir de nomes como McKenzie Wark, Hilan Bensusan, Yuk Hui e Jussi Parikka, a pesquisa ressalta o ativismo especulativo das propostas estudadas, entendidas como produções ecopoéticas, graças ao seu interesse pelos agenciamentos entre arte, natureza e tecnologia, que associam atributos humanos e não humanos.

Palavras-chave
Realidade mista, realismo especulativo, antropoceno, mídia, estética.

Minibio
Elvys Chaves é artista visual, pesquisador e mestrando em Artes na UFES. Pesquisa relações entre arte, tecnologia e espaço urbano, criando obras em realidade aumentada, esculturas e roupas digitais. Sua prática investiga as fronteiras entre físico e digital, memória, paisagem e imaginários contemporâneos.

Autores
Everton Rodrigues Santos; Douglas Dorneles Medeiros; Matheus Moreno dos Santos Camargo e Andreia Machado Oliveira

Título
Re-Naturalize: Ecopoética Gaúcha, Muralismo e Audiovisual

Resumo
O presente trabalho disserta sobre as atividades de extensão “Re-Naturalize: Ecopoética Gaúcha”, desenvolvida no Laboratório Interdisciplinar Interativo - LabInter - pela equipe do projeto de pesquisa “Cibermuralismo”, vinculado ao programa “UFSM Solidária e Cidadã”, no contexto das enchentes que atingiram severamente o estado do Rio Grande do Sul, em Abril de 2024. As produções tem como motivação promover uma visão ecológica e conscientização climática, através de um olhar poético que valoriza a natureza do ecossistema gaúcho em sintonia com o todo. Nele foi desenvolvido um perfil no Instagram para o compartilhamento de ONGs de resgate animal e adesivos com QR Codes de acesso ao perfil do projeto, tendo em vista que diversos animais, tanto domésticos quanto nativos, ficaram desabrigados. Houve uma produção audiovisual para planetário, feita em animação, com a estética baseada em projetos de pintura mural, cujas figuras foram animadas para construir uma narrativa com quatro minutos. Para a realização desses projetos, foi feita uma pesquisa buscando identificar animais e plantas nativas da região territorial do Rio Grande do Sul. Durante o ano de 2024, foi apresentado em festivais de âmbito internacional nos planetários da UFSM, UFBA, UFSC e Wits-Johannesburg, também no “Cinema Itinerante Kaingang - Fulldome”, com este tendo distribuído em torno de 10 mil ingressos gratuitos para escolas da cidade de Passo Fundo e região.

Palavras-chave
Artes Visuais, Ecopoética, Fulldome, Muralismo, Extensão

Minibio
Discente de Licenciatura em Artes Visuais na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), integrante do Grupo de Pesquisa e Criação em Interatividade, Arte e Tecnologia (gpc-InterArtec / UFSM). Bolsista de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq) no Laboratório Interdisciplinar Interativo (LabInter / UFSM).

Autores
Felipe Negreiros e João Vilnei

Título
Práticas de interação corpórea com visão computacional

Resumo
Este artigo busca traçar uma cronologia de trabalhos pioneiros no uso criativo da tecnologia conhecida como visão computacional, com um foco na sua utilização na criação de trabalhos interativos que empregam interfaces não invasivas, que visam estimular e engajar a ação corpórea ancorada no espaço físico. O estudo visa mergulhar nesses referenciais para resgatar essa longa tradição da interação humano-computador e assim referenciar um trabalho artístico prático acompanhado de pesquisa teórica/referencial que integram um trabalho de mestrado, tal gesto também é relevante para vislumbrar alternativas para o atual contexto pós-pandêmico no qual nossa relação com os dispositivos tecnológicos comuns, notadamente os smartphones têm chegado a níveis crescentes de toxicidade/esgotamento. Desse modo, é traçada uma cronologia que contempla uma série de obras que vão dos anos 70 até o fim dos anos 90, focando numa descrição sucinta das técnicas utilizadas e nas motivações por trás de cada trabalho. O estudo de tais referenciais indica que há uma longa tradição de artistas cujos trabalhos são motivados por uma necessidade de fuga e subversão dos modos tradicionais, individualistas e sedentários, de se interagir com os computadores, buscando de diversas maneiras explorar formas de reflexão e reconciliação envolvendo o corpo, o espaço físico e o outro.

Palavras-chave
Interatividade, Visão Computacional, Corpo, Pioneirismo

Minibio
Felipe Vasconcelos é artista digital de Fortaleza, formado em cinema pela unifor, atualmente é discente no PPGartes UFC. Seus trabalhos já estiveram em eventos/locais como: Homeostasis Lab, Wrong Bienale, FILE festival, festival Ecrã, MIS Ceará, fubar glitch art festival.

Autores
Fernando da Silva Barbosa e Suzete Venturelli

Título
A era dos vídeos curtos chega à Netflix: como o redesign, IA e tendências de mercado têm impactado os espectadores de uma das maiores empresas de streaming do mundo.

Resumo
Nos últimos anos, os vídeos curtos ganharam popularidade em plataformas como YouTube, TikTok e Instagram, influenciando os hábitos de consumo. De olho nessa tendência, a Netflix planeja, em 2025, investir mais nesse formato, aprimorar o uso de inteligência artificial na recomendação de conteúdos e redesenhar sua interface para melhorar a experiência do usuário. O objetivo deste artigo é discutir estas tendências e estratégias adotadas pela Netflix, como o redesign da plataforma, o uso da IA e feed de vídeos curtos para atrair o público e viralizar conteúdos produzidos pela empresa. A partir de alguns autores como Vilém Flusser, Donna Haraway, Carlos Scolari e Arlindo Machado, analisar e discutir como convergência tecnológica entre o design e comunicação, relação humano-computador, a miniaturização dos formatos e a vídeo arte influenciaram esta nova fase da Netflix. Busca-se analisar se as estratégias, tecnologias e mudanças na interface da plataforma da Netflix influenciaram e/ou modificaram os hábitos de consumo dos espectadores e os métodos de produção. O referido estudo traz tendências de consumo e produção atualmente discutidas entre empresas do setor, assim como o impacto na forma como as pessoas (espectadores) se relacionam com os conteúdos.

Minibio
Fernando Barbosa é doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi, mestre em Mídia e Tecnologia pela UNESP, especialista em Mídia, Informação e Cultura pela ECA/USP e graduado em Rádio e TV pela Anhembi Morumbi. Produtor da websérie experimental *#E_VC?*, premiada como Melhor Documentário Dramático no LA WebFest (Los Angeles, EUA), também desenvolveu conteúdos para empresas como HBO, Disney, Nestlé e Danone. Atualmente, atua como professor universitário e consultor nas áreas de mídia e tecnologia. Suzete venturelli professora, artista pesquiaadora da UAM e UNB. Bolsista do CNPq e Instituto Ânima.

Autores
Fernando Fogliano; Dimitri Lomonaco; Gisele Aquino e Leticia Nogueira Costa

Título
Entre códigos e sonhos: cut-ups alucinatórios como poética na criação com IA

Resumo
Este trabalho apresenta os resultados obtidos na experimentação de tecnologias de Inteligência Artificial (IA) como ferramentas auxiliares na criação artística, realizada durante o curso “Inteligência Artificial Como Plataforma Para a Criação Artística”, ministrado no primeiro semestre de 2024, no Instituto de Artes da UNESP. Inserido no contexto contemporâneo das interações entre arte e tecnologia, o objetivo central foi investigar o uso criativo das Large Language Models (LLM), como o GPT-4 e DALL-E 3, enfatizando a exploração dos limites e potencialidades estéticas das chamadas “alucinações” ou falhas desses modelos. Metodologicamente, adotou-se uma abordagem experimental baseada nas técnicas de Glitch Art e cut-up, práticas artísticas que buscam provocar erros e desvios intencionais. A seleção das palavras utilizadas nos prompts empregou um jogo de dados visando aleatoriedade e a construção final dos prompts foi orientada pelas escolhas intuitivas dos participantes humanos, resultando em formulações disruptivas e desconectadas para a máquina. Os resultados evidenciaram a capacidade expressiva das "alucinações" geradas pelas IA, destacando, porém, vieses culturais, sociais e linguísticos embutidos nas respostas das máquinas. Ressaltando a importância de considerar as implicações éticas e políticas associadas ao uso dessas tecnologias, posicionando a experimentação artística como um campo privilegiado para questionar e ressignificar o papel das inteligências artificiais na cultura contemporânea.

Palavras-chave
Arte e tecnologia, inteligência artificial, glitch art, intuição

Minibio
Agrupamento de artistas da disciplina “Inteligência Artificial Como Plataforma Para a Criação Artística”, ministrado no primeiro semestre de 2024, no Instituto de Artes da UNESP.

Autores
Flávio Gomes de Oliveira

Título
Uma possível metodologia de produção de animação utilizando ferramentas de Inteligência Artificial

Resumo
As ferramentas de Inteligência Artificial (IA) têm promovido transformações significativas nos processos de produção relacionados às atividades criativas, abrangendo diversas áreas do design e das artes. Observa-se uma mudança expressiva tanto nas práticas profissionais quanto nos modos de trabalho. Contudo, no campo da produção audiovisual — com ênfase na animação — o uso dessas tecnologias ainda enfrenta resistências e limitações. Entre os principais desafios destacam-se a construção de coerência visual entre as cenas, a estruturação de universos ficcionais com consistência gráfica e estética, bem como a geração de expressões faciais específicas em personagens de criação autoral. O presente trabalho tem como objetivo relatar o processo de produção de uma obra de animação e propor uma metodologia possível para a criação de animações com o uso de ferramentas de IA, considerando, entre outros aspectos, a manutenção da coerência visual e estética de personagens, cenários e demais elementos ao longo de todas as etapas de desenvolvimento.

Palavras-chave
Animação, Inteligência Artificial, Metodologia, Coerência Estética

Minibio
Doutor e Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás, atualmente é professor no curso de Design Gráfico e no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, trabalha com pesquisa e produção de animação com recursos reduzidos.

Autores
Gilbertto Prado

Título
Uma introdução à exposição Portais, Passadiços e Pomanders

Resumo
Introdução ao processo da exposição individual de Gilbertto Prado com o Grupo Poéticas Digitais, realizada no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC-USP), de setembro de 2025 a fevereiro de 2026. A mostra tem por título Portais, Passadiços e Pomanders e como tema os fluxos da natureza. São onze obras de percurso e no conjunto teremos cinco trabalhos inéditos. As obras, além do recorte da temática e da poética implicada, trazem outras camadas sobre práticas e reflexões. Cada obra da exposição ativa uma tecnologia diversa - ancestral, vegetal, eletrônica, algorítmica - para nos colocar em contato com dimensões sensíveis da experiência que escapam à nossa percepção imediata. A curadoria da mostra é de Ana Magalhães e Priscila Arantes.

Palavras-chave
Poéticas Digitais; arte e tecnologia; artemídia; instalação interativa; arte contemporânea

Minibio
Gilbertto Prado, Artista e coordenador do Grupo Poéticas Digitais. Estudou Artes e Engenharia na Unicamp e obteve o doutorado em Artes na Universidade Paris I – Panthéon Sorbonne em 1994. Tem realizado e participado de inúmeras exposições no Brasil e no exterior. Recebeu o 9º Prix Möbius International des Multimédias, Beijing, China (2001); Prêmio Rumos (2000), Transmídia (2002) - Itaú Cultural; 6º Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia, (2006); e o Rumos Itaú Cultural (2020), entre outros. Publicou os Livros Arte Telemática (2003); e com Jorge La Ferla, Circuito Alameda, Instituto Nacional de Bellas Artes, México (2018). Trabalha com arte em rede e instalações interativas. Atualmente é Professor titular dos Programas de Pós-Graduação em Artes Visuais da ECA – USP e do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi. http://www.gilberttoprado.net/.

Autores
Grupo Vaga-mundo: poéticas nômades,Karina Dias,Julia Milward,Aline Cibele,Marina Raimundini,Danna Lua Irigaray,Levi Orthof,Marcia Regina dos Santos,Laura Papa Pereira Nunes,Thalita,Raísa Curty Carvalheira Sobral,Mariana nunes Siqueira

Título
Há um pássaro que você não consegue ver agora

Resumo
"Há um pássaro que você não consegue ver agora" é um ensaio ecopoético, uma tentativa de resposta ao canto do último kauai'o'o, ave endêmica do Havaí que foi considerada extinta na década de 1990. O texto, escrito coletivamente pelo grupo de pesquisa Vaga-Mundo: poéticas nômades, parte de seu último registro sonoro gravado em 1986 pelo biólogo Jim Jacobi em Alaka'i Swamp. O canto, que originalmente seria parte de um dueto entre macho e fêmea da espécie, está marcado por pausas que denotam a ausência da parceira, desaparecida anos antes. Como responder ao canto desse pássaro solitário? Considerando a paisagem sonora de algumas línguas - português, espanhol, francês, innuit, grego e finlândes - e do pensamento de que em toda cantoria há uma comunidade, propomos reverberar essa melodia, fazendo da escrita uma forma de escuta e rastro, que se expande além da página: para o espaço expositivo, em projeções de vídeo e paisagens sonoras.

Palavras-chave
Artes Visuais, Práticas coletivas, Ecopoiesis, Paisagem sonora, Therolinguística

Minibio
Fundado em 2014 pela Profa. Dra. Karina Dias, o grupo de pesquisa Vaga-Mundo: poéticas nômades (CNPq/UnB) atua no cenário artístico-cultural nacional, reunindo artistas vinculados ao IdA/UnB. Aliando prática artística e reflexão teórica, a intenção do grupo é construir uma poética nômade a partir das coordenadas: expedição, exposição e escrita.

Autores
Herbert Baioco Vasconcelos

Título
Aproximar e escutar

Resumo
Nesta apresentação irei compartilhar uma reflexão sobre a escuta mediada tecnologicamente com sensores de vibração, uma ação que permite que vibrações que não se propagam no ar mas ressoam em corpos e objetos ressonantes possam se tornar sonoridades a serem escutadas. Uma pergunta que surge é como mobilizar a escuta dado as articulações conceituais que essa atividade mobiliza sendo dependente de meios técnicos e transformações energéticas por meio do conceito de transdução. Para o funcionamento desses captadores vibráteis é necessário uma condição de proximidade entre objeto vibrátil e captador, uma cercania do acoplamento junto à vibração que é transduzida e no fim do processo escutada por meio de propriedades diversas dependendo da constituição do sensor. A partir de uma seleção de obras artísticas iremos criar uma rede conceitual que busque refletir a escuta como uma ideia da transformação de uma paisagem povoada de objetos e coisas para uma convivência de forças e vínculos.

Palavras-chave
Escuta, Vibração, Transdução, Arte Sonora

Minibio
Herbert Baioco é artista, pesquisador e também atua como educador. Em seus projetos artísticos aproxima experimentações em sonoridade e arte contemporânea. É mestre em Estudos em Processos Artísticos pela UFF e doutorando em Processos de Criação Musical pela USP.

Autores
Hugo Alexandre Dantas do Nascimento; Laurita Ricardo de Salles; Marcilon Almeida de Melo; Sergio Teixeira de Carvalho; Luciana Berretta e Wagner Bandeira da Silva

Título
Interações entre Espaços Físicos e Espaços Digitais Imersivos - Investigando caminhos

Resumo
O artigo detalha o estágio atual de um projeto de pesquisa em execução no Media Lab da Universidade Federal de Goiás que investiga interações entre espaços físicos e espaços digitais imersivos. O projeto foi apresentado em outros eventos acadêmicos envolvendo uma estrutura computacional que possibilita a ocorrência e o estudo das relações humanas enquanto experiência em ação ou como performances sociais, usando aparatos tecnológicos específicos. Para isso foi desenvolvido um sistema de realidade virtual próprio para apoio à construção de propostas de interação entre espaços físicos e espaços virtuais. Este sistema, já em funcionamento, abrange um software de realidade virtual para Web, a modelagem 3D de um espaço virtual e dispositivos de interação voltados à navegação no espaço. Foram implementados, ainda, três cenários de interação entre o físico e o virtual planejados, em fase de testes para melhorias e inclusão de novas funcionalidades. Os cenários Janela Físico-Virtual, Digitalização e Reconstrução de Objetos e Sobreposição de Espaços, respectivamente, proporcionam experiências diversas tendo em vista os objetivos do projeto. Temos como desafio a continuidade na realização de experiências com pessoas e observação das interações; inclusão da modelagem 3D de outros locais da universidade; aperfeiçoamento dos cenários e análises sobre a performatividade das interações humanas nesses ambientes. Os resultados do projeto têm confirmado nossas hipóteses iniciais: contribuímos para o desenvolvimento de soluções integradas de hardware, software e modelagem 3D que facilitam a disponibilização de experiências planejadas, prospectando tecnologias viabilizadoras e condição de análise e de percepção de aspectos performativos e sociais nesses ambientes.

Palavras-chave
Interações entre espaços, Interações sociais, Imersão, Performances tecnológicas

Minibio
Hugo A. D. do Nascimento - Hugo - Professor Titular do Instituto de Informática da Universidade Federal de Goiás (UFG) e Professor Permanente dos Programas de Pós-Graduação em Ciência da Computação e em Artes, Culturas e Tecnologias/Media Lab - UFG, com formação em Ciência da Computação. Possui forte atuação interdisciplinar e investiga temáticas que abordam Visualização de Informações, Otimização Combinatória, Interação Humano-Computador, Ciência de Dados, Engenharia de Software e Arte Tecnologia.

Autores
Iliana Hernández-García e Raúl Niño-Bernal

Título
Ecopoiesis: mutación por exoinformación

Resumo
La ecopoiesis plantea la emergencia de nuevos mundos vivos en este planeta o en otros lugares habitables del universo. Esto significaría el entrelazamiento de la materia cuántica viva a través de interacciones e intracciones (Barad, 2007), incluida la humana, en una dinámica de regeneración, y cocreación. La mutación propicia dichas relaciones para la emergencia de novedad a partir de la transformación sensible del entorno hacia lo que Haraway (2019) llama: “cómo vivir juntos en mundos tentaculares de cooperación”. En esta perspectiva hemos explorado un conjunto de datos tecnológicos exoplanetarios, que se han integrado de manera interactiva e intractiva al mundo humano y no humano de nuestro planeta vivo. Esto es el conjunto de información numérica y visual que proviene de los satélites, los telescopios y las misiones espaciales, lo cual incluye la dinámica cuántica de esa materia como información. Consideramos que estaría ocurriendo una mutación de origen ecopoiético por cuanto implica nuevos mundos posibles que se organizan a partir de ello, y que algunos trabajos de arte con inteligencia artificial están explorando para pensar procesos cocreativos y dinámicas emergentes dentro de la co-evolución abierta y sin límite. En estos trabajos se procesan datos de posibles formas de vida en otros planetas, mutaciones y transformaciones, así como el surgimiento de otros tipos de vida con diferentes composiciones químicas cuánticas. La interacción que tenemos con esas otras naturalezas, de alguna manera transforma evolutivamente la nuestra y el mundo vivo que cohabitamos con otras especies en este planeta.
Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.
Haraway, D. J. (2016). *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*. Duke University Press.

Palavras-chave
Ecopoiesis, Mutación, Entrelazamiento Cuántico, Arte e Inteligencia Artificial

Minibio
Profesores doctores de la Pontificia Universidad Javeriana

Autores
Izzadora Alves de Araujo e Instituto Cerrado Skate House

Título
Instituto Cerrado Skate House: Um espaço de experimentações em artes tradicionais e tecnologias agindo na sociedade.

Resumo
O instituto Cerrado Skate House é um espaço independente e plural localizado na cidade de Samambaia- DF, dedicado a formação e experimentação para cultura urbana, atente diferentes públicos com atividades que abrangem artes tradicionais, as tecnologias, economia criativa e seus impactos sociais. Tem como proposta funcionar como um ambiente experimental e dinâmico, com oficinas, intervenções urbanas e ações onde a arte se manifesta em múltiplas linguagens e formatos, desenvolvidos com base em metodologias que conectam processos artísticos, pesquisa e experimentação, visando ampliar o acesso à cultura e estimular a profissionalização de jovens criadores periféricos. Além de oferecer oficinas o espaço também se articula com redes de pesquisa acadêmica, instituições externas e coletivos artísticos, promovendo diálogos que discutem desde as práticas tradicionais as inovações contemporâneas e suas potências na sociedade. Sempre incorporando novas iniciativas ao programa e agendas, se manterá ao longo do ano na exploração da interseção entre produção digital e novas mídias, consolidando sua atuação como um polo de experimentação artística e cultural do Distrito Federal.

Palavras-chave
Cultura Urbana, Arte e Tecnologia, Experimentação Artística, Formação Cultural, Economia Criativa.

Minibio
Izzadora Alves é artista visual, curadora e gestora cultural. Atua com artes visuais, ilustração, fanzines e pesquisa em cultura urbana. Participou de exposições no Museu Nacional da República, SESC e espaços independentes do DF. Atualmente coordena o Instituto Cerrado Skate House, com ações de arte, juventude e território.

Autores
Jackson Cardoso Leite

Título
Confluências Compositivas na Natureza Agencial Subjetiva: uma Perspectiva Gregária

Resumo
O contexto da pesquisa é seu desenvolvimento na rede transdisciplinar do laboratório NANO - Núcleo de Arte e Novos Organismos, onde são agenciados conceitos, temas e poéticas sobre desdobramentos subjetivos entre um campo social ao redor dos indivíduos desse ecossistema. Objetiva-se a re-articulação dos modelos cognitivos vigentes em vista de uma reterritorialização sintrópica - valorizando a harmonia e a co-produção de sentidos e matérias simbólicos e existenciais nas tecituras contemporâneas. Nossa metodologia se dá na articulação com as obras O Anti-Édipo (Gilles Deleuze & Félix Guattari), Ficar com o Problema (Donna Haraway), Testo Junkie (Paul B. Preciado) e Cartografia Sentimental (Suely Rolnik), a partir das quais desenvolvemos uma perspectiva de bem-estar entre humanos e mais-que-humanos - sobretudo enxergando os modos de subjetivação como tecnologias vibráteis, sob um viés, inclusive, ontológico e metafísico. Os resultados esperados são produções culturais nos entrelaçamentos da arte-ciência-tecnologia, envolvimentos gerativos de narrativas ao redor de grupos de discussão, curadorias, apresentações, publicações, etc. A relevância da pesquisa no contexto que se inscreve é a sua proposta de re-organização sobre as materias semióticas, tecnológicas e artísticas em vista de uma perspectiva simpoiética (fazer-com), que valorize os modos de pensar colaborativos, em consonância com as arquiteturas inventivas dos corpos vibráteis desdobrando sistemas políticos ambientais e que construam modelos psíquicos mais equilibrados e plenos para se habitar a terra na contemporaneidade situada.

Palavras-chave
Subjetividade, Semiótica, Ecossistema, Transversalidade, Tecnologia

Minibio
Jackson Cardoso Leite é graduando em Artes Visuais – Escultura pela Escola de Belas Artes da UFRJ. Atua como pesquisador bolsista no NANO – Núcleo de Arte e Novos Organismos e integra o coletivo artístico Endosymbiosis. Sua pesquisa se articula em práticas coletivas em arte-ciência-tecnologia com implicações na subjetividade, cultura, política, semiótica, etc.

Autores
Jefferson Sooma

Título
Ecovilas e Vilarejos Ecológicos: Conciliação dos saberes tradicionais, ancestralidade e inovação para um futuro ecorregenerativo

Resumo
A palestra apresentará o encontro e a conciliação entre saberes tradicionais, ancestralidade e tecnologias inovadoras na criação de ecovilas e vilarejos ecológicos. Esses territórios são espaços de transição para a sustentabilidade, onde tecnologias como a permacultura — ou cultura da permanência — harmonizam ações humanas com os cuidados com a natureza, promovendo soluções baseadas na natureza que possibilitam o usufruto responsável e cuidadoso do ambiente, enquanto asseguram sua evolução para as próximas gerações. Com base em experiências em Brasília e São Paulo, serão abordadas estratégias para integrar práticas regenerativas, arte, tecnologia e o legado ancestral, com destaque para a bioconstrução mista. Essa abordagem concilia a durabilidade e a segurança dos materiais e técnicas da alvenaria convencional com os benefícios dos métodos que utilizam materiais naturais, como adobe, pedra e tintas à base de terra, contribuindo para o equilíbrio térmico, melhoria do microclima, geração de beleza, harmonia e longevidade das construções. Ressalta-se a Ecopoiesis como mutação criativa, equilibrando passado, presente e futuro, preservando e reatualizando conhecimentos ancestrais por meio da mediação tecnológica e da experimentação artística. Ao aliar princípios ecológicos com sabedorias indígenas e rurais, propõe-se uma economia ecocriativa que equilibra raízes e inovação, inspirando novos mundos. Arte, tecnologia e natureza convergem para construir infraestruturas vivas e relações regenerativas, fazendo da ancestralidade um pilar estratégico para o Ecotecnoceno.

Palavras-chave
Ecovilas, Vilarejos ecológicos, Ecopoiesis, Saberes tradicionais, Ancestralidade, Permacultura, Cultura da permanência, Soluções baseadas na natureza, Cuidados com a natureza, Futuro ancestral, Sustentabilidade, Bioconstrução mista, Economia ecocriativa, Arte e tecnologia, Água limpa, Alimento limpo.

Minibio
Jefferson Sooma é mestre em Arte e Tecnologia, empreendedor socioambiental, especialista na criação de ecovilas e vilarejos ecológicos em Brasília e São Paulo. Músico, compositor, gestor de bioconstrução mista e pesquisador de novas tecnologias de aprendizagem via interação virtual. Atua como estrategista de comunicação, educador ambiental, produtor audiovisual e rural, dedicando-se à integração entre saberes tradicionais, arte, tecnologia e práticas de regeneração ambiental.

Autores
João Victor Maciel

Título
Findi: construindo uma plataforma experimental de rotas de arte

Resumo
Rotas de arte, concebidas para conectar o público à arte através de percursos de visitação em galerias e museus urbanos, promovem a aproximação e o engajamento com os dispositivos culturais da cidade. No entanto, sua natureza pontual limita a utilização recorrente por parte dos residentes locais. Com o intuito de fomentar este aspecto, o presente estudo propõe e discute a criação de uma plataforma digital experimental, denominada Findi, que visa divulgar equipamentos de arte da cidade de São Paulo para seus moradores e visitantes por meio da elaboração de roteiros de visitação. Para sua concepção, empregou-se inteligência artificial em conjunto com interfaces digitais e interativas, fundamentada na metodologia do Design Centrado no Usuário, utilizando procedimentos como pesquisa referencial, coleta e análise de dados e testes de usabilidade e percepção. A partir dos resultados obtidos, foi possível consolidar a solução final, com potencial para ser disponibilizada ao amplo público. Assim, a plataforma experimental Findi se apresenta como um meio para descobrir e criar rotas de arte dentro da cidade de São Paulo.

Palavras-chave
Rotas de arte, Plataforma digital, design interativo, Inteligencia artificial

Minibio
João Victor Maciel é formado em Comunicação pela Universidade de Brasília, mestrando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi e Designer gráfico, de interação e produtos digitais há mais de 9 anos. Hoje, investiga a interação entre a sociedade e o museu na contemporaneidade.

Autores
Joshua Nijiati Alimujiang

Título
Resonant Landscape of Uyghur Sound, Etles Silk, and Neo-Concrete Recomposition

Resumo
This paper interrogates the intersection of computational fabrication, vibrational acoustics, and cultural heritage through The Throat of the Machine, an immersive soundscape installation that reconfigures Uyghur sonic and textile traditions within a Neo-Concrete framework. At its core, the work positions AI-generated 3D models, flat-based, open-top structures housing Raspberry Pi-driven vibrational resonance speakers, as syncretic vessels that transmute Khoomai throat singing and Uyghur instrumental harmonics into spatially distributed frequencies. These algorithmic forms rest atop undulating swathes of Uyghur Etles silk, whose chromatic patterns evoke Xinjiang's desert geographies, transforming the textile into a tactile-auditory terrain where cultural memory and computational materiality performatively collide.The research engages with the legacies of Neo-Concrete and Constructivist artists. Abraham Palatnik's kinetic experimentation informs the interplay of vibration and form; Lygia Clark's sensory poetics resonate in the tactile-auditory dialogue between silk and sound; Waldemar Cordeiro's computational aesthetics underpin the AI/3D-printing workflow; and Jesús Rafael Soto's immersive environments inspire the spatialized experience. By situating itself within this lineage of participatory abstraction, the work reinterprets Neo-Concrete tenets, sensory activation, geometric intervention in lived space, through contemporary techno-cultural synthesis.The Throat of the Machine explores cultural heritage as a dynamic, algorithmically mediated process. It proposed vibrational materiality as a methodology for sustaining traditions in flux. Etles silk, traditionally a witness of nomadic identity, becomes an active "resonant skin," while ancestral soundscapes, processed through reconstructed electronics, resist ethnographic fossilization. The 3D-printed vessels, neither purely functional nor symbolic, act as cyborgian throats, sites where algorithmic logic and cultural resonance negotiate agency.

Palavras-chave
AI-generated 3D Models, 3D Printing, Vibrational Resonance Speakers, Soundscape, Uyghur Etles Silk, Cultural Heritage

Minibio
Joshua's architectural design and structural engineering background explores the intersection of art, technology, and sustainability. He has been a member of the American Society of Civil Engineers since 2021 and the Chartered Institute of Building since 2022. Serving in the Diversity and Equal Opportunities Committee at HKUST(GZ), his ability to bridge artistic intuition with advanced computation is rare. His contributions will bring new perspectives to our events' research, teaching, and creative development.

Autores
Karyne Berger Miertschink e Paulo Henrique Oliveira da Silva

Título
O agenciamento excessivo da arte pós-digital: a ecologia informacional do hibridismo poético entre humanos e inteligências artificiais generativas

Resumo
Neste trabalho, a noção de ecologia informacional é assumida como ponto de partida para uma abordagem sobre a vasta produção e circulação de imagens, resultante dos agenciamentos das redes formadas por participantes orgânicos, sobretudo, humanos, e os autômatos operados com modelos de inteligência artificial generativos. A recente popularização das IAs implica uma aceleração excessiva dos ciclos ecopoéticos de armazenamento, transmissão, processamento e diferenciação criativa da informação, historicamente regulados pelas escalas de articulação entre os recursos naturais e as capacidades produtivas biológicas, sociais e industriais. Imagens geradas por IAs saturam a ecologia informacional, integrando-se e concorrendo com os trabalhos de artistas pós-digitais que adotam a internet como seu circuito produtivo e expositivo, além da produção diletante de conteúdos pelos usuários das redes sociais diversas. A arte se situa diante de um paradoxo: por um lado, tende à generalização cultural amparada pelo tratamento como mercadoria ou commodity; por outro, suscita a reflexão sobre seu caráter de prática social, contrapondo o imediatismo algorítmico às condições relacionais e contextuais que agregam artistas, mediadores e público. Em uma sucinta análise dos impactos desse paradoxo, recorremos às teorias de Hoelscher (2021), Taffel (2019) e Sholette (2017). O estudo pretende evocar uma reflexão quanto à sustentabilidade das práticas pós-digitais, valendo-se da pertinência do tema no cenário de ubiquidade das tecnologias, dentre as quais IAs generativas, que se somam e multiplicam a potência criativa humana.

Palavras-chave
Ecopoética, mídia, pós-humano, mundo da arte, materialismo

Minibio
Karyne é doutoranda, pesquisadora e artista vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo. Em seus estudos explora os temas da arte e tecnologia, mídias digitais e estética, com particular interesse pelas comunidades artísticas que emergem espontaneamente nas redes.

Autores
Karla Schuch Brunet

Título
Ecos Antárticos: Arte, Ciência e a Poética de uma U(dis)topia Congelada

Resumo
Este artigo explora a pesquisa e produção artística desenvolvida durante uma expedição à Antártica, com foco na interseção entre arte, ciência e tecnologia na compreensão e representação deste ambiente único. Através de diversas mídias como live cinema, vídeo rotoscópico, mapas sonoros e projeções fulldome, os projetos apresentados investigam temas de percepção ambiental, mudanças climáticas, colaboração científica e a poética do
isolamento. "Antarctica Tempo" reflete sobre a experiência de viver e trabalhar na Antártica, destacando a mistura de arte e ciência em meio à rotina militar. "De Gelo e Musgo" captura uma caminhada em um local onde nenhum país reivindica propriedade, enquanto "Fantasma Glacial" aborda a questão premente dos microplásticos no ecossistema antártico. "Travessia Sonora" oferece um mapa sonoro interativo da jornada à Antártica.
Finalmente, "Ela e o Continente Gelado" explora a interseção entre dinâmicas de gênero e exploração científica em um ambiente extremo. Estes projetos buscam criar um diálogo entre arte, ciência e sociedade, promovendo a conscientização ambiental e a reflexão crítica sobre o impacto da humanidade no planeta.

Palavras-chave
U(dis)topia Congelada, Arte, Ciência e Poética, Antártica

Minibio
Karla Brunet (n. 1972, Brasil) é artista e pesquisadora, possui doutorado em Comunicação Audiovisual (UPF – Barcelona, Espanha – Bolsa CAPES) e mestrado em Artes Visuais (Academy of Art University – São Francisco, EUA – Bolsa CAPES). Karla participou de várias exposições de fotografia e arte no Brasil, Europa, Oriente Médio, América do Norte e do Sul. De 2009 a 2011, Karla foi coordenadora do Labdebug.net, um laboratório de mídia voltado para mulheres e tecnologias livres, e em 2012 foi curadora do FACMIL/LabMAM, um laboratório de mídia arte do MAM Bahia (Museu de Arte Moderna de Bahia). Em 2014/2015, realizou pesquisa de pós-doutorado na UDK, Berlim. Em 2020/21, foi pesquisadora visitante no LaboLuz/Universitat Politècnica de València, na Espanha (Bolsa Capes Print) e no Medialab/UFG. Atualmente, Karla é professora do IHAC, ProfArtes e PPGAV da UFBA e coordena o Ecoarte, um grupo interdisciplinar de arte, tecnologia e meio ambiente. Suas práticas artísticas envolvem fotografia, vídeo arte, visualização de dados, ambiente sensorial, arte híbrida, performance audiovisual, webart, mapeamento artístico, divulgação científica e jogos, sempre com foco em experiências na natureza.

Autores
Kelly Silva De Oliveira

Título
Interações e memórias: relato de um projeto de Animação junto com os Guarani Mbya

Resumo
O presente trabalho apresenta o desenvolvimento de um projeto de animação com o povo Guarani Mbya da Tekoa Krukutu, São Paulo/SP. O processo realizado ao longo dos anos de 2023 e 2024 como parte da pesquisa de mestrado confirma a urgência de um retorno integrativo para a natureza e de uma convivência harmoniosa entre as diferentes cosmovisões. Por meio do Design de Animação, o trabalho abre espaços para um despertar poético sobre os modos de existência, criando conexões entre variadas perspectivas de mundo. Partindo da abordagem de Peter Burke (2010) sobre a heterogeneidade das trocas culturais e considerando as experiências como resultado, sinal e recompensa de interações, conforme John Dewey (2010), foram realizadas oficinas de contação de histórias e de desenho nos quais os participantes indígenas puderam retomar seus mitos, refletir sobre eles e protagonizar as decisões sobre como representar o relato que lhes pertencia e que partes eram essenciais para a compreensão dos não indígenas. O estabelecimento de relações de confiança e escuta recíproca constituiu-se o eixo de todo o trabalho, reafirmando assim que a predisposição positiva de abertura para outras possibilidades de narrativas é essencial para tecer alianças afetivas e efetivas entre os seres distintos, e que a arte e a tecnologia são ferramentas para a intersecção de interações e memórias, espaço e tempo, e para a experimentação de outras formas de existência, não estagnadas, mas em contínua mutação.

Palavras-chave
Desing de Animação, Guarani Mbya, interações culturais, Arte e Tecnologia, modos de existência

Minibio
Mestra em Design pela Universidade Anhembi-Morumbi, bacharela em Artes Visuais pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (USP) e graduada em Engenharia Civil pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Por meio de pesquisa teórica e produção audiovisual, investiga a cosmovisão dos povos originários e seu modo de existir.

Autores
Leisa Sasso, Sara Seilert e Daniel Marques

Título
Arte, design e educação: tecnologias da sensibilidade no Museu Nacional da República

Resumo
O presente trabalho analisa a articulação entre design e práticas educativas no âmbito do Programa Territórios Culturais, desenvolvidas desde 2019 no Museu Nacional da República (MuN), em Brasília. A proposta fundamenta-se na a/r/tografia como metodologia que funde arte, pesquisa e práticas artísticas e pedagógicas em experiências sensíveis com estudantes da rede pública, especialmente oriundos de regiões periféricas. O programa promove mediações poéticas que ampliam a noção de patrimônio por meio da vivência estética, da criação coletiva e da escuta ativa. A pesquisa trata sobre as estratégias de design e comunicação desenvolvidas pelo MuN, desde a reformulação de sua identidade visual, atuação na internet, sinalização, posicionamento e mensagem em meio físico e digital, reforçando vínculos entre arte contemporânea, escola e pertencimento. Ainda, pretende-se a compreensão do design como estratégia para humanizar a escala monumental de seu edifício, em uma uma cosmologia resistente ao Antropoceno, reafirmando o compromisso do MuN com a diversidade de olhares e com a justiça cultural. Os resultados incluem produções artísticas nas escolas, como cartas, canções e narrativas visuais, que funcionam como extensões das experiências museais. Ao integrar arte, design e educação como tecnologias da sensibilidade, o MuN consolida-se como espaço de formação crítica e de cocriação de mundos possíveis.

Palavras-chave
Mediação cultural, Design institucional, A/r/tografia, Patrimônio e pertencimento

Minibio
Leísa Sasso é a/r/tografa: artista, pesquisadora, professora. Doutora em Arte pela UnB (2018), é docente do Mestrado Profissional em Artes da UnB e atua como Coordenadora do Programa Educativo Territórios Culturais no Museu Nacional da República em Brasília. Fez estágio doutoral na UBC, Canadá. Integra os grupos GPeMC da Universidade Mackenzie de São Paulo e LUPA Laboratório de Universos Poéticos e Aprendizagens em Arte da UnB. É educadora da SEEDF. E-mail: leisa.sasso@gmail.com. Sara Seilert é curadora e gestora cultural. Mestre em Ciência da Informação (2023) pela Universidade de Brasília (UnB), bacharel e licenciada em Artes Plásticas (2012) pela mesma instituição. Analista de Atividades Culturais, especialidade Artes Plásticas e Visuais, na Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal (2018 – atual), onde atuou como diretora do Museu Nacional da República (2020 – 2024) atualmente integra a equipe do Memorial dos Povos Indígenas em Brasília. E-mail: saraseilert@gmail.com. Daniel Marques é Bacharel em Design pela Universidade de Brasília (2019); Pós-graduado Licenciatura em Arte, Única (2021). É servidor da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal desde 2018, tendo atuado por 4 anos na Assessoria de Comunicação como designer e diretor de arte e criação. Coordenador de projetos: Identidade visual do 53º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro. Atua no Museu Nacional da República na Direção de arte e Comunicação e Gerenciamento de redes sociais.

Autores
Laurita Ricardo de Salles, Aquiles Burlamaqui, Projeto 10 Dimensões 2024/(UFRN)

Título
Ondas Sonoro/Luminosas Metaverso/5/Quest 3

Resumo
O artigo apresenta a versão para Óculus Quest 3 de pesquisa interdisciplinar na área de Arte e tecnologia envolvendo a criação de uma instalação artística como metaverso e como um ambiente digital articulador de espaços de sociabilidade virtual e presencial ou física com a estrutura de um jogo interativo em fases (mais desenvolvidas nesta versão), além de trilha sonora. Este artigo dá continuidade a outros sobre versões da obra (quatro versões em espaço virtual (https://10dimensoes.com/metaverso4/). A obra mantém o espaço virtual compartilhado 3D similar à Galeria de Arte do Departamento de Artes da UFRN/Universidade Federal do Rio Grande do Norte e ambiente externo como um lugar imaginário inspirado na região amazônica no entorno da UNIFESSPA/Marabá com desenvolvimentos significativos nas ambientações e parte sonora; foi criado de maneira a ser acessado sem aplicativo - diretamente do navegador ou via Óculus Quest 3; neste último, a imersão é maior, onde o participante, é inserido em um mundo artificial abrangendo a totalidade do campo visual do observador, sem a forma quadro inevitável via os outros acessos mas, acrescido de sua movimentação física neste espaço artificial. A transição para o Óculus Meta Quest 3envolve o importe do projeto para esse sistema , adaptando as funcionalidades e mecânicas de forma que funcionem para a nova lógica enquanto criamos e mantemos a conexão do óculus com o projeto em web. É realizada uma programação modular na qual o código se comporta de forma diferente em cada uma, mas que ainda se conectam no mesmo ambiente.

Palavras-chave
Arte, Tecnologia, Instalação, Performance, Jogo

Minibio
Laurita Salles - Artista pesquisadora na área de Arte e tecnologia e Artes Visuais.Professora colaboradora voluntaria na UFRN/Universidade Federal do Rio Grande do Norte em pesquisa e extensão (Projeto 10 Dimensões, coord. Adjunta). Foi docente DE no Departamento de Artes da UFRN de 2010/2022.Artista pesquisadora na área de Arte e tecnologia e Artes Visuais.

Autores
Laion Arthur Oliveira Cabral; Laurita Ricardo de Salles e Hugo Alexandre Dantas do Nascimento

Título
Neuro Arte: processos criativos com biofeedback e interface cérebro-computador para criação de uma instalação interativa

Resumo
O artigo investiga processos criativos para a construção de uma instalação interativa (ainda em fase inicial), utilizando técnicas de biofeedback e interfaces cérebro-computador (BCI) para criação de arte generativa interativa. Desenvolvido no âmbito de meu doutorado junto à Pós-Graduação em Artes, Culturas e Tecnologias no Media Lab/UFG, o trabalho fundamenta-se, principalmente, na cibernética de segunda ordem de Heinz von Foerster, na ecologia cognitiva de Pierre Lévy e nos conceitos de autopoiésis de Maturana e Varela. A proposta explora o acoplamento estrutural entre sistemas cibernéticos vivos (neurais/biológicos) e não naturais (eletrônicos/digitais), que dialoga com o conceito de ecopoiésis. Sinais neurais captados por eletroencefalograma (EEG) geram inputs para sistemas cíclicos de biofeedback, estabelecendo uma conexão interativa onde a atividade cerebral co-evolui com algoritmos generativos, criando unidades autopoiéticas híbridas. A metodologia utiliza dispositivos OpenBCI (16 canais) com eletrodos posicionados segundo o sistema 10-20, processando ondas cerebrais através de algoritmos de machine learning que classificam padrões neurais e os convertem em composições audiovisuais. A programação em Python e Processing integra o sistema para gerar imagens e sons que respondem em tempo real aos sinais do cérebro, criando paisagens sonoras e visuais emergentes como manifestações do fenômeno da frequência. Espera-se que a instalação interativa ofereça experiências sensoriais que combinem arte, tecnologia e neurociências, configurando unidades autopoiéticas que se automodificam e se autoproduzem entre domínios biológico e tecnológico. Além disso, a pesquisa visa contribuir no campo interdisciplinar e pode, ainda, auxiliar no desenvolvimento de sistemas de controle consciente de dispositivos digitais através dos sinais do cérebro.

Palavras-chave
Ecopoiésis, Aautopoiésis, Cibernética, Arte Generativa, Bbiofeedback

Minibio
Laion Cabral é artista visual e pesquissador em arte e tecnologia. Doutorando do programa de Pós-graduação em Artes, Culturas e Tecnologias no Media Lab/UFG.

Autores
Leona Machado e Dimitri Lomonaco

Título
Conversas com a máquina: arte, psicoterapia e espelhamentos da fala em sistemas conversacionais de inteligência artificial

Resumo
Com o avanço dos modelos de inteligência artificial baseados em LLMs (Large Language Models), torna-se possível estabelecer conversas complexas com agentes inumanos, abrindo caminho para a aplicação dessas tecnologias em contextos psicoterapêuticos. A partir do conceito de CAI (Conversational Artificial Intelligence) e fundamentado na psicanálise de Jacques Lacan, na pós-fenomenologia de Don Ihde e nas considerações de Joseph Wadden sobre o uso desses modelos na psicoterapia, este trabalho busca investigar como certos usos contemporâneos de tecnologias conversacionais foram antecipados por programas e obras de arte que já articulavam essas tendências — como ELIZA, de Joseph Weizenbaum; Mimo Stein, de Fábio FON; ORLANOÏDE, de ORLAN; e dreamBot, de Josh Guimela e Dave Ryan. O objetivo é compreender de que modo os sistemas conversacionais de inteligência artificial constroem relações de (quase)alteridade em suas manipulações discursivas, valendo-se de uma aparente transparência do seu funcionamento que encobre uma mediação tecnológica duplamente obscurecida. Essa opacidade torna-se especialmente relevante quando tais sistemas são utilizados para analisar e tratar sintomas discursivos a partir de esquemas lógico-matemáticos. Pretende-se, assim, delinear esses sistemas como espelhos enganadores que refletem a imagem do discurso do usuário, sem que ele perceba tratar-se de sua própria fala, reconfigurada pelos programas do modelo.

Palavras-chave
Inteligência Artificial, Arte e Tecnologia, Psicoterapia, Pós-Fenomenologia, Psicanálise

Minibio
Leona Machado é artista-pesquisadora formada em Artes pela UFF. Investiga relações de gênero nas interseções entre filosofia e computação, com foco em algoritmos e circuitos digitais. É mestranda no PPGAV-ECA/USP e integrante do Grupo de Pesquisa e Extensão Realidades. Dimitri Lomonaco é mestrando em Artes Visuais no PPGAV-ECA/USP. Atua como artista e pesquisador no audiovisual expandido, com foco em projeções, cenografia e tecnologias digitais. Desenvolve experiências imersivas que integram arte, design e tecnologia, explorando a imagem como elemento sensível e transformador.

Autores
Lucia Santaella

Título
A arte como partidária de Eros

Resumo
Para Pound, o artista é a antena da raça. Como artista ele sabia do que falava Maiakoviski. Em linha semelhante, dizia que grandes artistas e poetas funcionam como usinas de distribuição de energia criadora para outros artistas e poetas. De onde vem esse mistério? Em algum momento passado, sem cair em idealizações piegas e pueris, afirmei algo que agora me vem à memória e que traduzo livremente, ou seja, que o artista é aquele que vê o invisível, o que os outros não veem, e que agarra no ar o que se passa no seu entorno dando-lhe forma sensível. Muitas vezes enigmáticas ao entendimento, essas formas falam à sensibilidade como promessas de inteligibilidade. Elas evocam, sugerem e nos devolvem a realidade transfigurada na sua verdade. Esta apresentação irá discutir a importância da ecopoiesis do artista em tempos de catástrofe.

Palavras-chave
Catástrofe, Poiesis, Eros, Arte

Minibio
Lucia Santaella é pesquisadora 1 A do CNPq, graduada em Letras Português e Inglês. Professora titular no programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica e no programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, ambos da PUCSP. Tem doutoramento em Teoria Literária na PUCSP em 1973 e Livre-Docência em Ciências da Comunicação na ECA/USP em 1993. É vice-líder do Centro de Estudos Peirceanos, na PUCSP e presidente honorária da Federação Latino-Americana de Semiótica. É correspondente brasileira da Academia Argentina de Belas Artes, eleita em 2002. Foi eleita presidente para 2007 da Charles S. Peirce Society, USA. É também um dos membros do Advisory Board do Peirce Edition Project em Indianapolis, USA e um dos membros do Bureau de Coordenadores Regionais do International Communicology Institute. Foi Diretora do CIMID, Centro de Mídias Digitais do Pucsp, foi também membro Executivo da Associación Mundial de Semiótica Massmediática y Comunicación Global, México e membro associado do Interdisziplinäre Arbeitsgruppe für Kulturforschung (Centro de Pesquisa Interdisciplinar em Cultura), Universidade de Kassel, 1999-2009. Recebeu o prêmio Jabuti em 2002, 2009, 2011 e 2014, o Prêmio Sergio Motta, Liber, em Arte e Tecnologia, em 2005, o prêmio Luiz Beltrão-maturidade acadêmica, em 2010 e o Sebeok Fellow Award, 2025. Foi professora convidada pelo DAAD na Universidade Livre de Berlin, em 1987, na Universidade de Valencia, em 2004, na Universidade de Kassel, em 2009, na Universidade de Évora em 2010, na Universidad Nacional de las Artes, Buenos Aires, 2014, na Universidade Michoacana de San Hidalgo, México, 2015 e na Universidade de Caldas, Colômbia, a partir de 2018. Foi pesquisadora associada no Research Center for Language and Semiotic Studies em Bloomington, Universidade de Indiana, em repetidos estágios de pesquisa, especialmente em 1988, pela Fulbright, Nessa mesma universidade, fez pós-doutorado em 1993, pelo CNPq. Desde 1996, tem feito estágios de pós-doutorado em Kassel, Berlin e Dagstuhl, Alemanha, sob os auspícios do DAAD/Fapesp. 300 mestres e doutores defenderam seus títulos sob sua orientação, de 1978 até o presente e supervisionou 15 pós-doutorados. Tem 57 livros publicados, dentre os quais 6 são em coautoria e dois de estudos críticos. Organizou também a edição de 35 livros. Além dos livros, Lucia Santaella tem perto de 500 artigos publicados em periódicos científicos no Brasil e no Exterior. Suas áreas mais recentes de pesquisa são: Comunicação, Semiótica Cognitiva e Computacional, Inteligência Artificial, Estéticas Tecnológicas e Filosofia e Metodologia da Ciência.

Autores
Luisa Angélica Paraguai Donati

Título
Mapa-diagrama: entre dados e padrões imagéticos

Resumo
Pretende-se contextualizar a imagem cartográfica como imagem operativa – uma instrução algorítmica, que fundamenta a construção epistêmica das relações sociotecnicas entre visualidade e invisualidade (e não invisibilidade). Parikka (2023), ao escapar da dicotomia visível e invísivel, propõe a “invisualidade" como característica do mapeamento operativo, que se define nas/pelas operações computacionais entre dados e modelos matemáticos. Neste contexto das medições técnicas, algoritmos e IAs, pretendemos abordar possibilidades metodológicas para elaboração de uma perspectiva subversiva do processo cartográfico, e portanto poética, que contemple a multidimensionalidade do espaço vivido, sejam ambientais, comportamentais e sociais. Estaremos apresentando a produção artística “asteraceae” que busca operacionalizar e conformar a representatividade feminina na/pela família das margaridas (Asteraceae); uma flora endêmica comum no Brasil, que ao se desenvolver em lugares inesperados e se adaptar em diversos solos, evoca a mesma força e resistência características de muitas Margaridas brasileiras. “asteraceae" resgata um arquivo científico para atualizar um olhar urgente sobre as espécies em perigo – um território ambiental e histórico-cultural que vem sendo gradativamente destruído, para aproximar de uma outra realidade socio-política, as nossas Margaridas, que também sobrevivem.

Palavras-chave
Arte e Tecnologia, Arte e Geografia, Mapeamento Operativo

Minibio
Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Consultora Ad Hoc da CAPES, CNPq e FAPESP. Membro do Grupo de Pesquisa Estudos Urbanos: Cultura e Arquitetura (EUCA). Líder do Grupo de Pesquisa Produção e Pesquisa em Arte. Pesquisadora e artista investiga linguagens e tecnologias contemporâneas enquanto modos de percepção do espaço e de construção de narrativas. Possui graduação em Engenharia Civil na Universidade de São Paulo (USP), mestrado e doutorado em Multimeios, Instituto de Artes na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), e pós-doutorado no Planetary Collegium, Nuova Accademia di Belle Arti NABA, Milão e no Programa de Pós Graduação em Performances Culturais, Universidade Federal de Goiás, Brasil. Vice-Presidente da gestão ANPAP 2025-2026.

Autores
Lynn Carone

Título
Nox Lumine: lampejos poéticos. Vagalumes, resiliência e sobrevivência em tempos de excessos e de luzes que cegam

Resumo
Nox Lumine é uma videoperformance realizada em 2025 que investiga modos sensíveis de existência em meio à crise ecológica. Filmada entre a mata do Cerrado e a cidade de Brasília, propõe uma fabulação especulativa onde o corpo em performance convoca deslocamentos para outras formas de coexistência. A obra parte da sobrevivência dos vagalumes como metáfora da nossa própria permanência na Terra, ameaçada pela destruição da noite e da escuridão, da biodiversidade e dos espaços de sonho. O projeto tem como objetivo propor novas cartografias sensíveis, que tencionam as fronteiras entre humanos e não humanos, arte, ecologia e sonho para pensarmos outros mundos possíveis. Metodologicamente, articula a cartografia de acordo com Deleuze e Guattari (2012) e Rolnik (2016) junto com o pensamento tentacular, o “fazer com” e a simpoiese, de Haraway (2023), como estratégias de criação. Por meio de experimentações em vídeo, som, animação e modelagem 3D, cria-se uma fabulação especulativa, e, conforme Simondon (2020), a produção artística é considerada como um sistema obra-humano-meio, onde operam-se trocas interespécies e convoca-se a imaginação como ferramenta política. A videoperformance busca deslocar hierarquias entre espécies, estimulando uma política de resiliência e empatia. Como resultado, propõe-se a criação de novas histórias que importam, baseadas em vínculos afetivos e éticos com o planeta e seus habitantes. A relevância da obra reside na capacidade da arte de sensibilizar para urgências ecológicas, abrindo espaço para modos de viver e sonhar novos mundos.

Palavras-chave
videoperformance, ecologia, fabulação especulativa, interespécies, simpoiese.

Minibio
Lynn Carone é artista multimídia, doutoranda na linha de arte e tecnologia com orientação de Suzete Venturelli no programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília. Sua pesquisa discute o lugar e suas funções, site specificity, fabulações artísticas e especulativas e relações interespécies e natureza na arte.

Autores
Matheus da Rocha Montanari

Título
A tarrafa como trabalho artístico interespecífico: ressonâncias na pesca colaborativa entre golfinhos e pesadores artesanais

Resumo
Em duas cidades do sul do país, ocorre uma das últimas práticas colaborativas entre vida silvestre e humanos do mundo. Golfinhos forrageiam cardumes de peixes e, a partir de uma linguagem gestual compartilhada, indicam a sua localização para que pescadores joguem suas tarrafas na localização exata, aumentando as chances de ambas espécies capturarem seu alimento. Para além de uma prática utilitarista, essa relação secular é marcada por profundos afetos interespecíficos que compõem uma poética do cuidado. A partir de trabalho de campo, coleta de dados e gravações audiovisuais, apresentaremos uma série de trabalhos artísticos que investigam essa prática, salientando as questões de tecnobiodiversidade. A investigação se estende desde a tarrafa até processos de criação generativa e o uso de inteligência artificial, provocando rearticulações da relação entre arte e tecnologia desde uma perspectiva mais-que-humana. Nesse projeto, trabalhamos a colaboração em dois eixos, o interespecífico (humano-golfinho), e o interdisciplinar (artista-cientista), apontando como a criação artística pode atuar como metodologia de pesquisa em contextos socioambientais complexos.

Palavras-chave
arte generativa, pesquisa artística, multiespécie, golfinhos, tecnobiodiversidade

Minibio
Matheus da Rocha Montanari é artista e pesquisador, doutor em Artes Visuais pela Universidade de São Paulo, fellow da Leonardo, membro do grupo Poéticas Digitais e do Laboratório de Antropologia Multimídia da University College London. Desenvolve trabalhos na intersecção entre arte e tecnologia, buscando investigar as questões de tecnobiodiversidade.

Autores
Maria Manuela Lopes

Título
**Ecopoiesis Genómica: Desenho, Identidade e Tecno-Memória**

Resumo
Este artigo propõe o conceito de Ecopoiesis Genómica como eixo teórico e operativo para pensar a relação entre arte, mutação e tecnologia no contexto atual. Partindo de uma abordagem transdisciplinar, que articula filosofia da diferença, crítica da biopolítica e práticas artísticas contemporâneas, argumenta-se que a mutação pode ser entendida como potência estética e política de recomposição do vivo. Através da análise de práticas artisticas e científicas e de agentes biológicos como microbioma, vírus, adn como agentes criadores, o artigo investiga como a arte suportada pela tecnologia pode atuar como infraestrutura, participando ativamente na inscrição de memória, identidade e natureza. Defende-se que estas práticas constituem formas de tecno-memória epigenética, que agitam a normatividade genética e reimaginam o corpo como meio híbrido e mutável. Neste sentido, a Ecopoiesis Genómica propõe-se como campo ético-estético onde a praxis artística se alia ao código genético para criar alternativas sensíveis e partilháveis, em resposta aos desafios ecológicos e ontológicos do presente.

Palavras-chave
Ecopoiesis, Genómica, Desenho, Identidade, Tecno-Memória

Minibio
Artista visual, professora titular de Artes Visuais no Instituto Politécnico do Porto (ESE-IPP) e pesquisadora no Instituto de Investigação e Inovação em Saúde, i3S, e pesquisadora colaboradora no Instituto de Investigação em Design Media e Cultura -ID+ e no Centro de Investigação e Inovação em Educação - InED, IPP. Lopes estudou escultura na FBA-UP e tem um mestrado na Goldsmiths em Londres com a dissertação "Was there a difference if there had been no past". Maria Manuela Lopes tem um mestrado e um doutorado prático em Belas Artes e Novas Mídias pela Universidade de Brighton e UCA-Farnham no Reino Unido, nos quais explorou questões de memória e identidade e estratégias de representação (orientada por Kathleen Rogers, Judith Williamson e João Lobo Antunes). Realizou um Pós-doutorado de 4 anos em Investigação pela Prática Artística sobre a compreensão dos conceitos de memória e identidade entre as artes e as ciências nas Universidades de Aveiro e Porto - i3S Instituto de Investigação e Inovação em Saúde (orientado por Alexandre Quintanilha, Kathleen Rogers e Rosa Oliveira). Lopes tem uma extensa atividade de investigação com mais de 50 publicações e 100 exposições e várias curadorias e também experiência de ensino e supervisão, bem como júri. Recebeu 13 prémios e/ou honrarias e foi-lhe atribuída uma bolsa de investigação da FCT para os seus projetos de investigação (doutoramento e pós-doutoramento) e também para um contrato de investigação no período de transição. Lopes tem experiência na supervisão de inúmeros projetos de estágio e de licenciatura e na coorientação de programas de mestrado e doutoramento em Portugal e no Brasil. Foi membro do júri de várias defesas académicas nacionais e internacionais (mestrado, doutoramento e painéis de especialistas) e concursos nas artes. Tem exposto, atuado e feito curadoria regularmente desde os anos 90. É autora de inúmeras publicações nacionais e internacionais sobre memória, inter e transdisciplinaridade e artes.

Autores
Maximilian Medeiros Rodrigues e Teresinha Barachini

Título
“Casa à Margem”: Memória, Pertencimento e Sustentabilidade nas Margens dos Rios Amazônicos

Resumo
"Casa à Margem" explora as vivências das comunidades ribeirinhas amazônicas, unindo arte, natureza e tecnologia. Através da smartografia e manipulação digital, o trabalho revela afeto e identidade construídos nesses espaços, que se tornam lugares de memória e pertencimento. As obras capturam o cotidiano ribeirinho, desde o movimento dos barcos até os passos nas margens, refletindo deslocamentos e relações humanas que moldam a vida na região. A pesquisa também aborda questões urgentes, como preservação ambiental e equilíbrio entre desenvolvimento urbano e sustentabilidade, promovendo um diálogo sensível, se manifesta como processo de investigação poética e cientifica como parte da pesquisa de doutorado por meio de uma abordagem qualitativa e análise de etnografia visual, além da própria criação artística com forma de investigação. "Casa à Margem" convida a uma jornada que une o individual ao coletivo, o urbano à natureza, transformando a arte em uma ponte para a empatia e reflexão sobre a preservação da Amazônia e a valorização de suas culturas e de que maneira a smartografia e a manipulação digital podem revelar e ressignificar identidades, vivências ribeirinhas e memória contribuindo para um imaginário sensível dessas paisagens.

Palavras-chave
Amazônia, Casa, Deslocamento, Margem.

Minibio
Doutorando em Artes Visuais, na linha de pesquisa Poéticas Visuais (UFRGS/UFAM), estudou mestrado na mesma linha de pesquisa (UFRGS/UFAM-2022), graduou-se em Artes Visuais pela (UFAM-2017).

Autores
Milton Terumitso Sogabe; Fernado Fogliano; Hermes Renato Hildebrand; Fabio Oliveira Nunes; Ive Rubini Rodrigo Dorta Marques; Soraya Braz; Cleber Gazana; Barbara Milano; Caio Netto dos Santos e Daniel Malva Ribeiro

Título
Residência SIIMI Processos e Poéticas pelo grupo de pesquisa cAt

Resumo
O artigo relata a participação do grupo de pesquisa cAt em uma residência artística realizada durante o 12º SIIMI, promovida pelo Media Lab/BR em parceria com o Instituto Mauá de Tecnologia. Antes disso, aconteceu o 11º Encontro Internacional de Grupos de Pesquisa, proporcionando um projeto coletivo da obra, “Algo sempre sobra”, entre os três grupos organizadores, Realidades (USP), Giip e cAt (Unesp), para ser produzida na Residência Siimi. A proposta da residência desafiava os artistas a criar obras a partir de resíduos do Fab Lab da instituição, abordando criticamente questões ambientais, relacionadas à poluição por plásticos. Nesse contexto, também foram desenvolvidas pelo grupo cAt, duas obras: Cacoscópio e ReflEco. Cacoscópio é uma releitura crítica do caleidoscópio. Alterando seu nome e sentido original, de kalos (belo) para kakos (ruim), a obra tensiona a percepção estética ao confrontar o público com padrões visuais simetricamente belos compostos por materiais descartados, promovendo uma reflexão crítica sobre a crise ambiental e a espetacularização midiática que frequentemente oculta o caos ecológico. ReflEco, por sua vez, é uma instalação site-specific que explora a ambiguidade entre o visível e o invisível. Utilizando uma estrutura de mangueiras transparentes e vidro espelhado, a obra muda conforme a luz do dia, promovendo um diálogo simbólico entre interior e exterior, sujeito e ambiente. A alternância entre transparência e espelhamento propõe uma estética da impermanência e da interdependência entre natureza e construção. O artigo destaca como essas práticas refletem o fortalecimento das redes colaborativas entre arte, ciência e tecnologia no Brasil.

Palavras-chave
residência Siimi, ReflEco, Cacoscópio, arte-ciência-tecnologia, colaboração.

Minibio
cAt- ciência/Arte/tecnologia: Grupo de Pesquisa, Instituto de Artes, UNESP. Criado em 2009, é coordenado pelos artistas-pesquisadores Milton Sogabe e Fernando Fogliano. Caracteriza-se pela experimentação, reflexão e disseminação de pesquisas na intersecção entre arte, ciência e tecnologia, com o desenvolvimento de projetos coletivos a partir de um perfil interdisciplinar da equipe.

Autores
Monica Tavares

Título
As próteses de membros como lugar de embate, resistência e ampliação da autoestima

Resumo
A partir da transdisciplinaridade entre arte-design, ciência e tecnologia, pretendemos refletir como a experiência do uso de próteses potencializa a maneira de uma pessoa se situar no mundo. Primeiramente, vamos expor como o uso de próteses não só contribui para minimizar limitações físicas, mas, se manifesta como meio de transformação interior. Em seguida, traremos o projeto das "próteses transformacionais", em desenvolvimento entre ECA-USP e POLI-USP, que traz a perspectiva de refletir sobre o conceito não estigmatizado de deficiência. Mais especificamente, mostraremos protótipos de próteses de membro superior a baixo custo, produzidos por impressão 3D e passíveis de customização, admitidos como meio para a ampliação da autoconfiança de uma pessoa.

Palavras-chave
Arte-Design, Ciência, Tecnologia, Prótese, Ampliação da Autoestima

Minibio
Monica Tavares possui Livre-Docência pela Escola de Comunicações e Artes da USP (2012); pós-doutoramento pela Pennsylvania State University (2009) e pela Cornell University (2014), na interdisciplinaridade das Artes, Design e Mídias Digitais; doutorado em Artes pela Universidade de São Paulo (2001); mestrado em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (1995); e graduação em Arquitetura pela Universidade Federal da Bahia (1982). Atualmente, é Bolsista PQ 2 (CNPq); é Professora Senior da ECA-USP, atuando no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da USP. É líder do Grupo de Pesquisa em Artes, Design e Mídias Digitais (GP_ADMD), vinculado à Escola de Comunicações e Artes da USP.

Autores
Newton Lino Scheufler

Título
Um Robô no Ateliê: Arte e Criatividade em Tempos de Inteligência Artificial Generativa

Resumo
Em 1985 realizei um trabalho de campo na região do Médio Amazonas, para o mestrado em Antropologia Social (PPGAS/UnB), o qual era dedicado a estudar a cura mágica realizada por profissionais ribeirinhos da medicina tradicional amazonense: benzedeira(o)s, curandeira(o)s, bruxa(o)s, feiticeira(o)s e outros mais. Tal trabalho gerou, como resultado da pesquisa, além da dissertação obviamente, um caderno e um diário de campo. Trinta e cinco anos depois resgatei a memória desses registros colocando-as em diálogo com plataformas de IAGen (Inteligência Artificial Generativa) utilizando aquarelas e pinturas como estímulos visuais. As imagens em um Processo Criativo Ampliado colaborativo entre humano e máquina foram posteriormente animadas e montadas em uma instalação imersiva e interativa com geração de música holofractal. Enquanto projeto acadêmico trata-se de estabelecer uma discussão prática e teórica sobre criação, criatividade e inteligência, explorando, criticamente, as possibilidades da IA generativa e sua repercussão no processo criativo da arte contemporânea.
Diálogos interativos em ambiências Amazonianas colocam em questão a responsabilidade ecológica do artista pesquisador com seu objeto de pesquisa, com seus pares e com a sociedade como um todo.

Palavras-chave
IA, Arte, Tecnologia, Amazônia, Antropologia

Minibio
Artista Visual, Professor, Biólogo, Antropólogo, Doutorando do Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da UnB - Linha de Pesquisa Arte e Tecnologia - Orientador: Prof. Antenor Ferreira.

Autores
Pablo Gobira e María Lima De Andrade

Título
Do Sujeito Autônomo à Entidade-Compósito: Poéticas da Dissolução em Redes Tecnoambientais

Resumo
Este trabalho surge a partir de investigações do grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação Laboratório de Poéticas Fronteiriças (http://linktr.ee/labfront – UEMG/CNPq). O artigo propõe uma reflexão sobre a dissolução do humano como unidade autônoma e estável, ao examinar seu afloramento enquanto entidade-compósito, formada por sistemas complexos e acoplamentos tecnoambientais. As noções de ser humano estabelecidas na modernidade se revelam insuficientes diante de um organismo expandido, incapazes de abarcar as implicações materiais, simbólicas e infraestruturais de sua inserção em redes interdependentes compostas por nano, bio, info e cognotecnologias.
Nesse deslocamento de perspectiva, percepção, cognição e expressão humanas passam por reconfigurações, deixando de operar na estabilidade de sua natureza e constituindo-se em redes de interdependência instáveis. Em vez de se perceber como sujeito isolado, o indivíduo passa a experienciar o mundo como parte de constantes interações, compreendendo sua vivência não como produto de uma realidade fixa, mas como processo em fluxo com a paisagem e os demais atores nela implicados. Parte-se da hipótese de que, nesse cenário, a identidade se dissolve como categoria central, cedendo lugar a modos de existência processuais, interconectados e compostos por agentes heterogêneos. Propõe-se um alinhamento entre pensamento sistêmico, teorias do colapso, incerteza e instabilidade para compreender como o humano se refaz neste emaranhado. Ao tensionar as relações entre ciência, arte, técnica e ecologia, investigam-se novas articulações que reconfiguram as formas pelas quais o humano interpreta, age e projeta sentido no mundo.

Palavras-chave
Identidade, NBICs, complexidade, instabilidade

Minibio
Pablo Gobira é Professor doutor da Escola Guignard (UEMG), do PPGArtes (UEMG), do PPGACPS (UFMG) e do PPGGOC (UFMG). Membro pesquisador e gestor de serviços da Rede Brasileira de Serviços de Preservação Digital do IBICT/MCTI. Pesquisador produtividade do CNPq. Atua na criação e produção no campo de relações entre arte, ciência e tecnologia, artes digitais, jogos digitais. Coordenador do Laboratório de Poéticas Fronteiriças (http://linktr.ee/labfront). MARIA LIMA DE ANDRADE Mestranda e bolsista CAPES no Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES\UEMG), bacharel em Artes Plásticas pela Escola Guignard (UEMG). Foi bolsista em projeto de pesquisa e extensão pela Escola Guignard/UEMG. Membra do Laboratório de Poéticas Fronteiriças.

Autores
Pablo Gobira e Eduardo Séllos Rodrigues

Título
Jogos digitais e utopia em um contexto de ecopoiesis

Resumo
Este trabalho é um recorte a partir do projeto realizado pelo grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront - UEMG/CNPq), o qual se ocupa de problematizar as/nas fronteiras, investigando a interseção entre arte, ciência e tecnologia e seus desdobramentos. O objetivo do artigo é explorar o significado de ecopoeisis e como se dá a integração dos jogos digitais e da utopia nesse espaço. A integração entre os elementos (naturais, humanos e tecnológicos) que compõem a paisagem e a mutação presente no espaço, são características fundamentais que surgem a partir da complexificação entre esses elementos. A exemplo disso, os jogos digitais evidenciam a dinâmica que temos com o espaço integrado, reunindo elementos e dinâmicas possíveis, ou não, de maneira lúdica. É assim que o caráter utópico do jogo se destaca, com uma maleabilidade do espaço gerida pelos agentes envolvidos no "círculo mágico", algo similar à mutabilidade da ecopoiesis.

Palavras-chave
Ecopoiesis, Jogos digitais, Utopia, Círculo mágico, Game Studies

Minibio
PABLO GOBIRA - Professor doutor da Escola Guignard (UEMG), do PPGArtes (UEMG), do PPGACPS (UFMG) e do PPGGOC (UFMG). Membro pesquisador e gestor de serviços da Rede Brasileira de Serviços de Preservação Digital do IBICT/MCTI. Pesquisador produtividade do CNPq. Atua na criação e produção no campo de relações entre arte, ciência e tecnologia, artes digitais, jogos digitais. Coordenador do Laboratório de Poéticas Fronteiriças (http://linktr.ee/labfront). / EDUARDO SÉLLOS RODRIGUES Bacharel em Cinema pela UNA. MBA em Branding pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG). Graduando em Licenciatura em Artes Plásticas pela Escola Guignard (UEMG). Foi bolsista em projeto de pesquisa e extensão pela Escola Guignard/UEMG. Membro do Laboratório de Poéticas Fronteiriças (http://linktr.ee/labfront).

Autores
Pablo Gobira,Vinicius Viana

Título
Cidades Utópicas: mutação e auto-organização na habitação do Sul Global

Resumo
Este trabalho foi desenvolvido a partir das pesquisas e desenvolvimentos realizados dentro do Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LABFRONT - UEMG/CNPq), grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação que fomenta a pesquisa nas fronteiras das artes, ciências e tecnologias. Frente à condição de visualidade e processamento de novos mundos possíveis/impossíveis com as interpretações informacionais das atuais convergências tecnológicas. Proporcionando a contingência do que está “vivo” ou tem “vida”, como no caso dos vírus, o “antropo” se encontra cada vez mais fora de “cena”. Nosso objetivo foi através das paisagens criadas de modo periférico das poucas cidades sul globais brasileiras planejadas, observar um processo de auto organização e mutação contínua do espaço. Através da criatividade e adaptabilidade do ambiente, originam-se habitações que fogem à racionalidade da construção de espaços do planejamento urbano moderno, que tem como centralidade o humano. Tendo em vista as propostas de vanguarda de cidades utópicas anti-utilitaristas e as influências de Le Corbusier e outros arquitetos urbanistas progressistas pós segunda guerra mundial, que ditaram o atual status quo. Desse modo, temos a pretensão de discutir cidades possíveis e impossíveis que desafiam a centralidade humana e de cidades utilitaristas.

Palavras-Chave
Mutação, Cidades Utópicas, Sul Global

Minibio
Vinícius Viana é mestrando no PPGARTES/UEMG e graduado em Artes Plásticas pela Escola Guignard/UEMG. Membro do Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront). Desenvolve pesquisas teóricas e práticas na relação entre arte e cidade por meio das intersecções entre ciência e tecnologia, buscando tensionar questões antropogênicas do progresso tecnocientífico contemporâneo.

Autores
Paulo Bernardino Bastos

Título
COISAS MUITAS, COISAS POUCAS

Resumo
Através do meu projeto “Glossário da Solidão” vou explorar a interseção da tecnologia com as artes plásticas, respondendo ao ambiente, à paisagem, investigando a coexistência da natureza com o sintético e o criado pelo homem, questionando os conceitos de natureza e cultura, procurando respeito por todos os organismos e géneros, explorando hibridização de linguagens e materiais sintéticos e naturais a partir de modelação tradicional, impressão/modelação 3D em espaço virtual. O projeto foi o segundo ciclo do desenvolvimento de uma série de esculturas sobre uma personagem feminina (bonobo) em situações de quase isolamento, o que nos remete para uma reflexão sobre o corpo, para a evolução e para a presença, num universo de sistemas complexos e inteligentes. Este projeto/ciclo compreendeu três exposições e um catálogo reflexivo tudo em ambiente físico e digital.

Palavras-chave
Glossário, Solidão, Coisas, Tecnologia

Minibio
ARTISTA/Professor Associado com Agregação (*Estudos de Arte*) (ua.pt); Estudos de Arte-PH.D. (ua.pt); Escultura - M.A. (rca.uk); Licenciatura Artes Plásticas - Escultura (FBAUP); Diretor Mestrado Criação Artística Contemporânea; Equipa de Coordenação Programa Doutoral em Criação Artística (Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro; Org./Coord./Cimiss. Jornadas de Desenho: residências artísticas/workshop “à volta da terra” Projeto “viver ao vivo com tempo no centro”; Org./Coord. #23.ART - General Chairs – Portugal; ARTECH2021 - 10th International Conference on Digital and Interactive Arts; #ART: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia; Comissão Editorial Revistas Científicas; Comités Científicos Internacionais; Coord. Grupo de Investigação: Praxis and Poiesis: from arts practice towards art theory. Publica: OPERACIONALIDADES VISUAIS; (en)CANTO ESCONDIDO; CROSSROADS; “PARTICIPAÇÃO COLABORATIVA” Expo: JORNADAS DE DESENHO Centro Cultural do Sardoal; Casa do tempo em Castanheira de Pera; Torre do Castelo em Celorico da Beira; (BE) COMING MARVÃO Academia Internacional de Marvão para a Música, Artes e Ciências 2021; 4 BIENAL INTERNACIONAL DE ARTE, Gaia 2021; Acquired Immunity (ARS ELECTRONICA )2020; Con(Tacto)-CultivamosCultura 2020; “[DES] manchar: o labirinto” 2020; FACTT Show - Festival Art & Science in Lisbon”, 2019; XIV Bienal Internacional Cerâmica Artística, Aveiro 2019; Festival N “Espacios de Especies”, Ciudad de México 2018; Festival Arte & Ciência (FACTT) Lisboa, New York, Ciudad de México (PT, USA, MX) 2018.

Autores
Priscila Arantes

Título
Ecotecnoestética: enredamentos entre humanos, não-humanos e tecnologias

Resumo
No contexto contemporâneo, marcado por crises ecológicas, epistemológicas, sociais e políticas, o conceito de *ecologia* tem extrapolado o campo da biologia para se tornar um paradigma transversal, mobilizado por pensadoras e pensadores da filosofia, da política, da antropologia, das artes e das ciências sociais como uma chave crítica para repensar as formas de vida, existência e coabitação no planeta. Essa ecologia ampliada não se restringe ao meio ambiente, mas abarca relações de cuidado, interdependência e reciprocidade entre humanos, não-humanos e tecnologias. Partindo dessa perspectiva, a palestra propõe a noção de *ecotecnoestética* como uma forma dialogar com práticas estéticas que operam por enredamento, tecendo múltiplos saberes — científicos, ancestrais, simbólicos e tecnológicos — em ações críticas e sensíveis, capazes de tensionar os regimes hegemônicos de conhecimento e percepção. Inspirada por metáforas como a dos micélios — estruturas rizomáticas que articulam simbiose, cooperação e comunicação entre espécies vegetais e fúngicas —, a ecotecnoestética constitui-se como uma proposta crítica e especulativa que dialoga com autores como Anna Tsing, cuja noção de “formas de vida precárias” e “sobrevivência nas ruínas” aponta para alianças multiespécies como forma de resistência e reconstrução em meio à devastação ambiental e social; e Vilém Flusser, que em textos como *Vampyroteuthis Infernalis* e *Natural:mente* propõe uma ecologia das mídias ao explorar a tecnocultura como parte constitutiva dos modos de existência. Essas contribuições reverberam em práticas artísticas que incorporam relações entre o orgânico e o tecnológico não como opostos, mas como ecologias interdependentes. Obras de artistas como Giselle Beiguelman, Gilberto Prado e Constanza Piña entre outrxs, dialogam com esse enredamento ao articularem saberes ancestrais, biotecnologias, mídias digitais e práticas de resistência em uma dimensão estética expandida. A ecotecnoestética, nesse escopo, propõe-se como um campo de pensamento e ação – conceito em processo - que atravessa fronteiras disciplinares e ontológicas, propondo uma estética e uma pratica do sensível  que não apenas representa o mundo, mas instaura modos de sentir, imaginar e habitar outros futuros possíveis.

Palavras-chave
Ecotecnoestética, Humamnos e Não-Humanos, Arte Contemporânea

Minibio
Priscila Arantes é critica , curadora , professora e pesquisadora no campo da arte, curadoria, museu e estética contemporânea. É formada em filosofia pela Universidade de São Paulo (USP), com mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP) e pós-doutorado pela Penn State University (USA) e UNICAMP. Pesquisadora produtividade PQ 2 (Cnpq-2017/2021) é diretora adjunta da Faculdade de Filosofia, Letras e Artes da PUC/SP, docente do curso em Arte: História, Crítica e Curadoria, pesquisadora colaboradora do MAC-USP (Museu de Arte Contemporânea) com o projeto Museu, Arte e Memoria: politicas e poéticas contra o esquecimento e professora titular do PPG em Design da UAM, É diretora e curadora do Paço das Artes (Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo) de 2007 a 2020. Bolsista Instituto Ânima. Professora da UAM e PUC/SP.

Autores
Rachel Zuanon, Geraldo Lima, Cláudia Regina Martins, Bárbara Faria, Rafael Repasch, João Gião e Gabriel Romitelli

Título
[ embrace ] the earth and yourself

Resumo
[ embrace ] the earth and yourself é uma obra de arte imersiva, interativa e homeodinâmica concebida na interface Arte-Arquitetura-Design-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). Esta obra promove um percurso perceptivo e reflexivo sobre os impactos do Antropoceno na sustentabilidade da vida humana, não-humana e planetária, com enfoque na ameaça de extinção das abelhas do território brasileiro e na situação ecológica do pirarucu, espécie simbólica da biodiversidade Amazônica. Ao discutir a indissociabilidade entre humano e natureza, [ embrace ] the earth and yourself mobiliza o interator a tomar consciência da urgência ambiental e a refletir sobre a responsabilidade individual e coletiva diante da crise climática e da perda de biodiversidade. A obra integra a série de obras de arte homeodinâmicas [ embrace ], as quais focalizam a homeostase biológica e sociocultural a partir de experiências multissensoriais imersivas, físicas e digitais. Trata-se de uma instalação interativa com experiência imersiva em Head-Mounted Display (HMD) integrada, que aplica estímulos visuais, táteis, sonoros e olfativos favoráveis à regulação metabólica, mental e ecossistêmica do participante. Na realidade virtual, o interator percorre quatro ambiências digitais imersivas distintas que alternam estímulos somatossensoriais, sensório-motores e cognitivos com valências emocionais positivas e negativas, cruciais ao ganho de consciência. Neste sentido, [ embrace ] the earth and yourself se fundamenta em conceitos das Neurociências Cognitivo-Comportamentais, da Psicologia Ambiental e nas práticas projetuais homeodinâmicas preventivas e restauradoras da regulação metabólica, mental e ecossistêmica, com o objetivo de estimular o pensamento crítico e favorecer atitudes sustentáveis, por meio da ressignificação afetivacapaz de fomentar a regeneração dos vínculos entre o humano e a natureza.

Palavras-chave
Ambiências Homeodinâmicas; Neurociências; Saúde; Multissensorialidade; Homeostase Biológica e Sociocultural.

Minibio
Pesquisadores do GAADH-DASMind-Unicamp: doutores, mestres e mestrandos, atuando em arte, design e tecnologia. Dra. Rachel Zuanon é docente no Curso de Artes Visuais e professora/pesquisadora junto às áreas de Processo Criativo em Composição Artística e de Arte e Tecnologia, do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (IA-UNICAMP). Professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (IA-UNICAMP) e do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura Tecnologia e Cidade (FEC-UNICAMP). Coordenadora de Extensão (IA-UNICAMP). Coordenadora do LIS (IA-UNICAMP). Membro do Conselho da GAIA (Galeria de Arte/IA-UNICAMP). Vice-Presidente dos Comitês Científico e Artístico da ARTECH 2019 – Digital Media Art Ecosystems: 9th International Conference on Digital and Interactive Arts. Desde 1998, dedica sua pesquisa à cooperação Neurociência e Processos Criativos e Projetuais para aplicações em Arte, Arquitetura, Design, Educação e Saúde.

Autores
Rafael de Brito Malhado

Título
POLÍTICAS LATINO-AMERICANAS NAS BIOTECNOPOLÍTICAS DAS IMAGENS EM PABLO LOGIOVINE

Resumo
Diante de uma verdadeira guerra simbólica e imagética na contemporaneidade, inclina-se o poder e a centralidade das imagens: elas operam na construção e na contestação de narrativas hegemônicas (Bottici, 2014). Nas disputas no campo do imaginário político latino-americano, figura-se o regresso de governanças com o signo do conservadorismo e, com ele, a produção de imagens desinformativas. Este trabalho investiga como La incomodidad que nos rodea (2021) e La persistencia del presente (2022), do artista Pablo Logiovine, operam dentro de uma biotecnopolítica das imagens, criando contra-imaginários que questionam os apagamentos do passado e do presente, expondo as tensões entre ecossistema, inteligência artificial e memória. Suas obras atuam como exercícios especulativos na construção de futuros regenerativos, onde a figura molusca re(a)presenta um instante múltiplo e híbrido, promovendo a reinvenção de narrativas e a crítica à lógica algorítmica sob a égide linear da eficiência e da transparência. A abordagem das extremidades do vídeo (Mello, 2008) será utilizada para analisar a produção audiovisual das obras, buscando os entrelaçamentos entre linguagens e códigos que rearticulam e reassociam as zonas-limite entre biossistema, arte e tecnologia. A pesquisa visa contribuir para a compreensão de como práticas artísticas convocam a imaginação como prática política, onde a arte se configura como um novas formas de resistência e reapropriação do imaginário (Beiguelman, 2021), sobretudo na América Latina.

Palavras-chave
Imagem, América Latina, Arte,Inteligência Artificial, Biotecnopolítica

Minibio
Doutorando em Comunicação do PPGCOM-UERJ, com período sanduíche na University of British Columbia, no Canadá, pelo programa PDSE/CAPES, membro do Laboratório de Estudos da Imagem e do Imaginário (LABIM-PPGCOM/UERJ) e do grupo de Pesquisa “Extremidades” (PPGCOS-PUC/SP).

Autores
Rosangella Leote

Título
Fungi e Mobilis: resultados parciais de pesquisa com impressão 3d

Resumo
Este trabalho apresenta resultados parciais de uma pesquisa em andamento sobre sustentabilidade na Arte, realizada entre 2022 e 2025, com apoio de bolsa de Produtividade em Pesquisa do CNPq. A investigação concentra-se na experimentação com tecnologias digitais, especialmente modelagem e impressão 3D, aplicadas à criação de esculturas e instalações interativas. As obras têm abordagem Biomimética. O artigo enfoca o desenvolvimento de duas séries do projeto: Fungi e Mobilis. A série Fungi explora formas e comportamentos inspirados em fungos (Reino Fungi), enquanto Mobilis investiga estruturas móveis e sensoriais, evocando seres do Reino Animalia. As peças são objetos translúcidos e semiautônomos, que evocam fenômenos como a bioluminescência — emissão de luz por certos fungos e animais marinhos - som e odor. Os objetos utilizam mecanismos de movimento, sensores e sistemas baseados em tecnologia aberta (open source). Além da impressão 3D, a pesquisa emprega técnicas de modelagem e moldagem tradicionais (com argila e silicone), fotogrametria, modelagem tridimensional digital e elementos animatrônicos. A proposta une arte, ciência e tecnologia, ativando o potencial da arte computacional como campo fértil para práticas sustentáveis.

Palavras-chave
Animatrônicos, Arte e Sustentabilidade, Biomimética, Fotogrametria, Impressão 3D, Modelagem 3D

Minibio
Artista/pesquisadora; Bolsista de Produtividade em Pesquisa (CNPq_B2) investigando arte e sustentabilidade com impressão 3D; Livre-docente em Artemídia (Unesp/BR); Pós-doutora (UAb-PT – FAPESP); Doutora em Ciências da Comunicação (USP/BR – CNPq); Pesquisadora Visitante Universidade de Sevilha (US/ES – FAPESP – 22/23); líder do grupo de pesquisa GIIP e Vice-diretora do Instituto de Artes (IA/Unesp).

Autores
Andra Rey

Título
A Experiência Artística como Reconfiguração da Relação Natureza-Cultura no Antropoceno

Resumo
O artigo, desenvolvido a partir da perspectiva da pesquisa em artes visuais, investiga criticamente a intersecção entre arte, natureza e resistência ambiental, com base na experiência de imersão na natureza – mediada por caminhadas e fotografia – como fundamento para a criação artística. O trabalho explora como poéticas visuais contemporâneas podem atuar esteticamente como um meio de resistência cultural e ecológica, abordando questões sensíveis sobre a noção de meio ambiente, ecologia e preservação. Partindo de um processo criativo que transita do *in situ* (na natureza) para o *in visu* (na imagem), a pesquisa investiga como a fotografia e as tecnologias digitais se tornam dispositivos para desconstruir a dicotomia natureza-cultura, desafiar narrativas dominantes e questionar as bases do nosso entendimento de "natureza".A discussão aprofunda a capacidade da arte de evidenciar os impactos da crise ecológica, não como ativismo direto, mas como um engajamento cívico que sensibiliza para a interdependência entre humanos, não-humanos e sistemas ecológicos. Através da análise de um processo artístico centrado em caminhadas na natureza, documentação de entorno e desenvolvimento de projetos com base em fotomontagens digitais, busca-se construir um processo artístico que possa instigar uma "recriação perceptiva do mundo", sensibilizando para um olhar mais acurado sobre o meio ambiente. O artigo argumenta que a prática artística, ao abraçar a ambiguidade e a complexidade, transforma a contingência em oportunidade estética e catalisa a conscientização pensando que as tecnologias atuais possuem um potencial significativo para inspirar ações e fomentar uma ecologia profunda, ressignificando nossa relação com o planeta e atuando como vetor de transformação social e ecológica frente aos desafios do Antropoceno.

Palavras-chave
Poéticas da Natureza; Arte e Tecnologia; Resistência Ambiental; Fotografia; Ecologia; Transformação

Mini bio
Sandra Rey vive em Porto Alegre, Brasil.
Artista visual, doutora em Artes e Ciências da Arte pela Universidade de Paris I, Panthéon Sorbonne. Professora convidada do Programa de Doutorado em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Titular da Cátedra ICESCO-UFRGS «Arte e Natureza, Processos Híbridos». Membro da AICA (Associação Internacional de Críticos de Arte) e da ABCA (Associação Brasileira de Críticos de Arte). Pesquisadora no CNPq, desde 2004. Ancorada nas relações entre arte, natureza e cultura, a produção artística de Sandra Rey abrange diversas tecnologias e suportes, produzindo obras de grande formato, desenhos, vídeos, instalações e livros de artista, além da dimensão performática da escrita, baseada na análise crítica do processo criativo pessoal e de outros artistas, explorando as estruturas históricas e ideológicas da contemporaneidade.

Autores
Sidney Tamai

Título
Ampliações Humanas: Droides Inclusivos/Interativos e Corpos Sonoros 3.

Resumo
O artigo trata de dois trabalhos em processo de desenvolvimento e produção, são feitos por dois grupos distintos, mas colaborativos e estão no grupo de pesquisa Artes em Tecnologias Emergentes da Faac Unesp Bauru. Os dois projetos se propõem a serem apresentados no #Em Meio 2025 são os Droides Inclusivos/Interativos e Corpos Sonoros 3, são resultantes avançados de trabalhos que desenvolvemos e apresentamos em alguns congressos #Em Meio, Museu Nacional em 2022/2023/2024, OPAE III Congresso da Organização Paulista de Arte Educação 2024 e no CIACT-SAD10 UFMG 2025. Os Droides inclusivos são derivados de bonecos sinalizadores de estrada e eventos públicos, que discutem e põe em crise as questões de gênero, etarismo, etnia, gordofobia, sistemas maquínicos alienados. Revela sua mono-funcionalidade eletromecânica precária ao propor novos interações com o público. O Corpos Sonoros 3 interage com corpo expandido, não convencionais e a produção sonora única e singular através do movimento-dança do usuário. O artigo analisa e tece considerações sobre essas duas propostas experimentais a partir do eixo temático Ecopoiesis: Mutação, Arte e Tecnologia. Harmonia com o ambiente natural quando avança no reconhecimento do interator como alguém não só funcional taylorista, mas sensível, com desejos e atuações singulares lançando novas poéticas. São corpos, além da tela. O artigo procura revelar a relevância dos projetos artísticos considera o enriquecimento das interações corporais humanas, procura eliminar respostas óbvias e redundantes corporais, cognitivas, culturais, ao escolher caminhos, processos e procedimentos tecno-artísticos que apontem para a ampliação do que é humano, identidades e subjetividades, no século XXI.

Palavras-chave
pós-humano, arte-tecnologia, interatividade

Minibio
Dr ,Professor/Pesquisador na FAAC UNESP - Artes Visuais, desenvolve trabalhos experimentais-reflexivos sobre Arte, Ciência e Tecnologia no Grupo de Pesquisa Artes em Tecnologias Emergentes - Faac Unesp Bauru.

Autores
Silvia Laurentiz

Título
Projeto Experimental: Pensamento Conformado e a Arte no contexto dos procedimentos de lógica algorítmica e IA.

Resumo
Este artigo objetiva acompanhar os resultados da pesquisa Pensamento Conformado e a Arte no contexto dos procedimentos de lógica algorítmica e IA (FAPESP No. 2023/05500-3). Já realizamos um levantamento de obras de artistas que trabalham com IA, organizados em diversas tendências conceituais (LAURENTIZ, 2024). Nesta etapa, além da análise dessas obras e do modelo representacional promovido pelo processamento de informações gerado para levantar questões sobre algoritmos computacionais de IA, descreveremos o projeto experimental que concluirá esta pesquisa. Para isso, estudamos modelos de treinamento em IA generativa para entender melhor o processo e começamos a produzir imagens por meio de um processo de treinamento de máquina semi-supervisionado usando *Stable Diffusion*. Nesse processo de treinamento, nenhum rótulo ou *prompt* foi fornecido ao computador e espera-se que o resultado reflita os padrões encontrados no conjunto de dados de imagem pública usado. Ao longo desse processo investigativo, descobrimos que o uso indiscriminado de conteúdo gerado por aprendizado de máquina pode causar danos irreversíveis aos modelos resultantes, potencialmente levando a efeitos como colapso do modelo, alucinação da máquina e até comportamentos imprevisíveis. Proporemos uma obra de arte experimental, que impactará com a contribuição da arte nestes processos. Isto porque a solução recomendada é a inserção de 'dados reais' no treinamento, avaliando a diversidade dos dados e resultados.

Palavras-chave
Arte, IA, lógica algorítmica, aprendizado de máquina

Minibio
Silvia Laurentiz é Professora Associada do Departamento de Artes Plásticas e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. É Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP, 1999) e Livre-docente em Artes (ECA / USP, 2011). Ela também é coordenadora do Grupo de Pesquisa “Realidades - das realidades tangíveis às ontológicas” (www.eca.usp.br/realidades). Artista multimídia com trabalhos em realidade virtual e aumentada, ambientes interativos, multimídia e web art. Entre suas publicações recentes estão: Arte en el contexto de los procedimientos de lógica algorítmica (2021). Arbor, 197(800), a603; Art-technology: contributions to future intertwining of creative actions (2022). Proceedings of the 5th International Conference on Intelligent Human Systems Integration (IHSI 2022); Conformed Thoughts, Representational Systems, and Creative Procedures (2022). In: Vear, C., Poltronieri, F. (eds.) The Language of Creative AI. Springer Series on Cultural Computing. Springer, Cham; Interlocuções (2023). Capítulo do livro Entropia / Olira Rodrigues, Armando Malheiro, Cleomar Rocha, Carina Flexor (organizadores). – Porto (PT); Um Entrelaçar de Ações Criativas entre Arte e Tecnologia (2023). Revista VIS: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais; Arte no contexto dos procedimentos de lógica algorítmica e IA (2024), Web. Palestrante convidada de abertura no webinário “Ecossistemas digitais, tecnodiversidades, Brasil Sul: outros modelos de coexistência”, Academia de Curadoria e Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo (RS).

Autores
Sílvia Regina Guadagnini e Hermes Renato Hidelbrand

Título
Evoluções fictícias a partir das relações interespécies

Resumo
O presente trabalho tem por objetivo apresentar uma estrutura teórica que servirá de alicerce para a prática poética durante o Doutorado em Artes Visuais. Donna Haraway, Bruno Latour, Eduardo Viveiro de Castro, Emanuele Coccia, Timothy Morton e Gilbert Simondon são alguns autores que vêm construindo, através das ciências e da filosofia, um pensamento que rompe as fronteiras entre natureza e cultura, estendendo-se para a importância da relação, da comunicação interespécies, da compreensão e percepção de mundos interconectados. Os artistas contemporâneos que atuam em artes e tecnologias vêm desenvolvendo dispositivos e formas de despertar reflexões sobre esse mundo ecossistêmico. Um mundo composto pelo imbricamento das relações entre os indivíduos, humanos, não humanos, objetos técnicos e dispositivos tecnológicos. Segundo Emanuele Coccia (2020, p. 31) “Nada existe por si só, então nada é totalmente “em si”.” E, para Donna Haraway (2021), a constituição de quem somos é calcada nas relações que são a menor unidade de análise de uma vida compartilhada com outras espécies. A forma como essas relações vêm se desenvolvendo atualmente, conta uma história de evolução baseada em biopoder, de como a ação humana interfere na sobrevivência, liberdade, manipulação, dominação e até extinção de outras espécies. E todas essas relações são permeadas pela natureza, cultura, tecnologias e ciências. A resposta biológica desses indivíduos não humanos gera mutações que podem caminhar para uma evolução adaptativa ao meio. A arte pode ser uma ferramenta que auxilia na mudança para um pensamento ecossistêmico de percepção dessas relações.

Palavras-chave
Interespécie, Evolução, Arte e Tecnologia, Ecossistema.

Minibio
Sílvia Regina Guadagnini é artista visual, pesquisadora em arte, ciência e tecnologia, designer gráfica e professora do ensino superior. Doutoranda em Artes Visuais, Unicamp, possui produção artística voltada para arte, ciência e tecnologia. Hermes Renato Hildebrand é matemático, Mestrado em Multimeios, UNICAMP, Doutorado em Comunicação e Semiótica, PUCSP e Livre docente pela UNICAMP. É pesquisador nas áreas de arte, ciência e tecnologia.

Autores
Tania Fraga

Título
Uróboro: Artefatos 3D resultantes da interação entre o virtual e o físico

Resumo
Este artigo apresenta um processo experimental de interação entre realidade virtual e física através da materialização de artefatos utilizando tecnologia de impressão 3D, estabelecendo diálogos entre os domínios virtual e físico. As simulações utilizadas pertencem a um repertório 3D de simulações parametrizadas criado nos últimos 40 anos de intensa pratica em Arte Computacional. Ele fundamenta a produção de artefatos a serem fisicamente fabricadas com a tecnologia de impressão 3D. Essas realidades tangíveis e intangíveis visam se tornar um ícone inspirador para uma nova geração de artistas e cientistas incentivando-os a explorar a sintropia entre humanos, natureza e máquinas. Ele pode mostrar a criatividade artística como uma força proativa transformadora. Pode despertar o desejo de preservar a natureza, aumentar a conscientização sobre as interconexões invisíveis no tecido da vida, e proporcionar empatia pelas situações inusitadas reveladas pelo mundo oculto no solo do planeta, dando-lhes visibilidade e, assim, informando e transformando a consciência humana. Também pode desvelar novos métodos de investigação e impulsionar a pesquisa transdisciplinar para uma nova geração de artistas e cientistas.

Palavras-chave
Impressão 3D, parametrização de formas tridimensionais, inteligência artificial, redes miceliais

Minibio
Tania Fraga é artista computacional, designer e arquiteta, Doutora em Comunicação e Semiótica. Em 2025 foi professora visitante no CMA-HKUST, em Guangzhou, China. Realizou pesquisas de pós-doutorado no CAiiA-STAR, Reino Unido, em 1999, e na Universidade de São Paulo, de 2010 a 2011. Foi Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Artes e Professora do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília até sua aposentadoria em 2003, e foi Pesquisadora Associada do LSI da Escola Politécnica da USP de 1992 a 1996. Foi pesquisadora visitante no Departamento de Ciência da Computação da Universidade George Washington, em Washington, DC, em 1991-1992, e Artista Residente na Fundação Bemis, EUA, com bolsa Fulbright em 1986. Atua como vice-presidente do Instituto de Matemática, Arte e Tecnologia de São Paulo, dirige seu estúdio, o Atelier Tania Fraga, é membro do coletivo IADE, ambos em São Paulo e do coletivo TAD, Transdisciplinary Architectural Design. Seu trabalho foi publicado e exibido nacional e internacionalmente. Tem recebido inúmeros prêmios e bolsas, e tem exposto e publicado seu trabalho em diversos eventos nacionais e internacionais. Trabalha com Arte Computacional Interativa desde 1987 e seu campo de pesquisa é o desenvolvimento de poéticas interativas utilizando modelagem e impressão 3D, realidade virtual e técnicas de animação computacional para criar ambientes virtuais imersivos, combinando-os com robótica e projetos de esculturas arquitetônicas monumentais. Nos últimos 24 anos, ela tem sido curadora e organizadora de exposições imersivas de Arte Computacional com Malu Fragoso e Suzete Venturelli, conceituando e desenvolvendo novos métodos de abordagem que tornaram possíveis a apresentação inovadora de experimentos dessa modalidade artística.
INTERESSES DE PESQUISA
Arte Contemporânea, Arte Computacional, Áudio visual expandido, Arte Imersiva, Computação Gráfica, Vida e Inteligência Artificiais, Computação Quântica, Robótica, Realidade Virtual

Autores
Tatiana Duarte

Título
Corpo-território transfronteiriço: residências artísticas feministas entre Brasil e Colômbia

Resumo
Durante seis meses na Colômbia, conduzi duas residências artísticas feministas (Cabeças Vozeris e Cuerpaciudad), tensionando corpos como territórios políticos através de performance, escrita coletiva e intervenções urbanas. Guiada pelos Feminismos Nômades, a pesquisa provocou hierarquias de saber, entrelaçando teorias acadêmicas com práticas dissidentes, como o uso de cartas performáticas e cartas-poema como ferramentas de Desobediência epistemológica do pensamento (desaforar). Em meio a greves universitárias e estruturas institucionais rígidas, essas residências transformaram-se em laboratórios de pesquisa-ação, onde conceitos como gênero, animalidade e espaço urbano foram tensionados coletivamente. Oficinas tornaram-se rituais de desaforo em bando, onde participantes provocam suas relações com a cidade. Ao performar com sensações animalescas em espaços públicos, questionou-se a domesticação dos corpos feminizados. A parceria com a Universidad del Tolima e coletivos Bloque 4-301 e Casa Camacho permitiu uma polifonia de saberes: a academia forneceu estrutura, enquanto os coletivos trouxeram táticas de coletividade. Essa aliança evidenciou como a criação compartilhada pode dissolver cartografias fixas. O processo confirmou a arte como linguagem de resistência, mas também como micro-resistências cotidianas: ao misturar poesia, gesto e performance, as participantes colocaram o corpo como território. A coletividade se desenhou não como mapa liso, mas como território em fricção e método urgente: uma forma de habitar o conflito sem apagá-lo.

Palavras-chave
Performance, Feminismos-Nômades, Gênero, escuta, Nomadografia

Minibio
Tatiana Duarte é performer e busca forças nos feminismos nômades, desenterrando algo que não foi dito: de um apagamento. Uma aprendiz que redescobre caminhos e fissuras. Pesquiso os processos de criação e poéticas do cotidiano, colocando o corpo como suporte em performance, em trânsito entre: videoarte, videoperformance e fotoperformance. Doutoranda em Artes visuais pela UnB, mestra em Artes Visuais pela UFPel, licenciada em Teatro pela UFPel.

Autores
Tiago Caiado Acioli Fernandes de Almeida

Título
Eco-poiesis e arte efêmera na paisagem botânica urbana: práticas artísticas que ativam a matéria natural como sujeito, suporte, meio e linguagem de uma estética da impermanência ecológica

Resumo
A pesquisa propõe uma investigação poética fundamentada no conceito de eco-poiesis, compreendido como uma prática artística em que a natureza deixa de ser mero pano de fundo e passa a atuar como matéria, meio, linguagem e sujeito da criação. Inserido na paisagem botânica urbana de Brasília, o trabalho se manifesta por meio de ações mínimas sobre elementos naturais encontrados em espaços públicos — como árvores mortas, cupinzeiros, troncos caídos ou estruturas degradadas — mesclados a resíduos urbanos. A metodologia consiste em intervenções diretas nesses suportes e na documentação processual de sua transformação no tempo. Tais obras, frequentemente efêmeras, são alteradas ou eliminadas pela ação da chuva, do vento, de animais ou pelos sistemas de manutenção urbana, revelando uma dimensão viva, instável e transformadora da arte. Inspirada por leituras como a de Martin Heidegger, que compreende a arte como já existente na matéria, a proposta busca reativar essa presença originária da poiesis como acontecimento entre arte e natureza. Os resultados esperados incluem o alargamento do campo perceptivo e expositivo da arte, acessível ao transeunte comum e capaz de provocar a reinvenção das formas de encontro com o sensível. A relevância do projeto reside na possibilidade de pensar uma estética ecológica, que desloca os modos convencionais de criação e exibição ao propor novas formas de pertencimento entre matéria, ambiente, artista e público.

Palavras-chave
ações tipográficas, experimentação artística, atenção, manifestações socioambientais, publicação de artista

Minibio
Aline Dias é artista e professora no departamento de artes visuais da universidade federal do espírito santo desde 2026. conjuntamente com diego rayck coordena o projeto de extensão escrita em artes. possui doutorado em arte contemporânea pela universidade de coimbra e pós doutorado pelo ppgav-udesc na linha de processos artísticos.

Autores
Thais Oliveira Da Rosa e Andreia Machado Oliveira

Título
ARTE, INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E (DES)ARQUIVOS AFRO-BRASILEIROS: TECNOLOGIAS DE REEXISTÊNCIA

Resumo
A pesquisa investiga a representação de corpos negros em arquivos históricos e tecnológicos, propondo o desarquivamento como prática artística para reimaginar narrativas e subjetividades afro-brasileiras. Partindo de registros coloniais do século XIX, como os retratos do fotografo alemão Alberto Henschel, e de sistemas contemporâneos de inteligência artificial (IA), a pesquisa tensiona os mecanismos de poder que fixam corpos em categorias reducionistas. Utilizando metodologias decoloniais e afrodiaspóricas, a pesquisa integra tecnologias como o modelo First Order Motion Model (FOMM) para reanimar retratos históricos, atribuindo-lhes movimento e agência através de interações em tempo real. Obras como Quem eram, quem somos? e DESARQUIVO (2025) exemplificam essa abordagem, combinando arte, IA e interatividade para questionar vieses algorítmicos e hierarquias raciais. Dialogando com autores como Ariella Azoulay (2024), Jacques Derrida (2001), Joy Buolamwini (2018) e Vilém Flusser (2002), a pesquisa revela como a arte pode subverter dispositivos coloniais e tecnológicos, transformando arquivos em espaços de invenção política. Os resultados não são fechados, mas se desdobram em processos contínuos de reexistência, onde passado, presente e futuro se entrelaçam em devires decoloniais. A relevância da pesquisa reside na crítica às estruturas de opressão e na abertura de novas possibilidades narrativas para corpos historicamente silenciados.

Palavras-chave
Arte e Tecnologia, , Inteligência Artificial, Representação Negra, Arquivo, Decolonialidade

Minibio
Thais Oliveira da Rosa (São Borja - RS, 1994) Artista Visual. Doutoranda em Artes Visuais (PPGART/UFSM) na linha Arte e Tecnologia, bolsista PDPG/CAPES. Mestra pelo mesmo programa (2020-22), bolsista DS/CAPES, com pesquisa em Arte e Cultura. Bacharela em Desenho e Plástica (UFSM, 2016-19), atuou em projetos de extensão e pesquisa, com ênfase em gravura, pintura e fotografia. Integrante do LABINTER.

Autores
Thiago Heinemann Rodeghiero

Título
Eletrosseres: As ecoontologias dos dispositivos poéticos

Resumo
Este trabalho investiga as intersecções entre arte, tecnologia e ecologia, propondo a criação de eletrosseres como dispositivos poéticos que articulam interações entre humanos e não-humanos. Para isso, introduz-se o conceito de ecoontologia, concebido para dar forma a esses seres. As obras artísticas problematizam o uso da eletrônica como uma instância capaz de tensionar as dinâmicas do momento contemporâneo. Pautada em uma perspectiva indisciplinada, essa abordagem articula poéticas e propõe um método: a ecoontologia. Essa perspectiva posiciona a prática artística como um espaço de resistência e a torna capaz de reformular as dinâmicas que definem as relações. Os eletrosseres reivindicam a sutileza como força motriz para constituir agenciamentos que valorizem a diversidade e integrem princípios ecológicos, ampliando os horizontes sensíveis e éticos por meio de eletronarrativas. Essas fabulações produzem formas de contestação da homogeneização das relações e enriquecem o campo de análise teórico. Ao unir as dimensões ecológica (a casa) e ontológica (o ser), formula agenciamentos que conectam subjetividades, criticam o uso hegemônico da tecnologia e recuperam sutilezas para propor formas de coexistência nos ecossistemas. Ao interpelar a modelização da vida e as homogeneizações de sentido, a tese tensiona os dispositivos como mecanismos reguladores de comportamento. Nesse processo, os sensores eletrônicos emergem como ferramentas sensíveis, mobilizando relações éticas e estéticas, e propõem que os dispositivos eletrônicos deixem de ser meros mediadores de forças para se tornarem agentes poéticos que integram redes humanas e não-humanas.

Palavras-chave
Dispositivo, ecologia, subjetividade, poéticas visuais, arte e tecnologia.

Minibio
Pesquisador de sutilezas, teço arte e tecnologia no cotidiano. Doutorando em Artes Visuais (PPGAV/UnB), mestre em Educação (PPGE/UFPel), bacharel em Artes Visuais (UFPel) e licenciado em Pedagogia (Intervale), investigo as brechas entre humano e ambiente, onde a criação emerge do efêmero. Cada trabalho é um gesto de reconexão e um convite para sentir o mundo.

Autores
Valzeli Sampaio

Título
Arte, Processos Derivantes e Ecologias Selvagens

Resumo
Abordamos nesta análise o conceito de tecnodiversidade e cosmotécnica do filósofo Yuk Hui, cuja a intenção é divergir da concepção de uma ciência e tecnologia universais que surgiu da modernidade ocidental e se expandiu em escala global. Hui defende que a Terra e o cosmos foram transformados em um imenso sistema tecnológico – e estamos no ápice da ruptura epistemológica e metodológica a que chamamos de modernidade. A filósofa/zoóloga Donna Haraway identifica outras fraturas na arquitetura da modernidade como na discussão sobre a união entre o político e o fisiológico, que tem sido a base das justificativas de dominação, especialmente aquelas baseada nas diferenças ditas como naturais, fundamentadas pela ciência e pelas ciências naturais sobre o corpo da mulher e sobre a natureza. Haraway argumenta que estes conceitos dependem da narrativa da unidade original, de controle progressivo da mulher/natureza capturada, na sua origem pelo sistema capitalista, e no Antropoceno pelo capitalismo tardio e de plataforma. Este ensaio busca repensar essas relações e analisar a produção artística gerada e o modo como a arte é pensada sob essa nova ordem. E também refletir sobre a arte a partir de parâmetros que reconsideram o papel da natureza na arte, e de processos derivantes e ecologias selvagens.

Palavras-chave
Ato Criador; Ecologias Selvagens; Processos Derivantes; ecofeminismos;

Minibio
Val Sampaio é uma artista visual/multimídia, professora da Universidade Federal do Pará, vinculada à Faculdade de Artes Visuais e ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Ciências da Arte da UFPA. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em arte contemporânea, arte e tecnologia, crítica de arte, teorias da arte e processo de criação. Coordena e participa como artista/pesquisadora do grupo de pesquisa em poéticas artísticas Lab Techné - https://www.labtechne.net/ .

Autores
Veramar Gomes Martins e Daniel Christino

Título
Labirinto a céu aberto: Um Jogo de Realidade Alternativa, Inteligência Artificial e Ecopoiésis na Praça Universitária

Resumo
Este projeto propõe a criação de um percurso lúdico e interventivo a céu aberto no Setor Universitário de Goiânia - Goiás, concebido como um “ambiente urbano labiríntico” que mobiliza princípios de Ecopoiésis, Ensino Aprendizagem através de um Jogo de Realidade Alternativa (JRA) mediado por Inteligência Artificial (IA). Intitulado Labirinto a céu aberto: Um Jogo de Realidade Alternativa, Inteligência Artificial e Ecopoiésis na Praça Universitária, o jogo utiliza-se do arquétipo de Ariadne como uma agente de mediação, conduzindo os visitantes/jogadores pelas intervenções artísticas dispostas na praça, incentivando-os a realizar tarefas que exploram a relação entre meio ambiente, superfícies urbanas e sistemas tecnológicos, fundamentadas em Huizinga (2019), McGonigal (2011), Turner (1982), Wolfram (2023) e Christino (2018). A metodologia interdisciplinar apoia-se nos referenciais de Morin (1999) e Fazenda (2008), e desenvolve-se em etapas integradas: inicialmente, realiza-se o mapeamento das obras de arte distribuídas na praça. Em seguida, introduz-se Ariadne, um assistente IA baseado em GPT-4o-mini (OpenAI), como mediadora interpretativa do percurso, previamente desenvolvida e validada em outro espaço universitário. Paralelamente, teremos a disposição de QR codes estilizados em cada obra, que, ao serem escaneados, estabelecem um diálogo interativo entre o jogador e a interatora. Por fim, essas interações são orientadas para sensibilizar e engajar o público em uma obra de arte coletiva, disposta na biblioteca Municipal da praça, convidando o jogador a refletir a respeito da condição humana frente às urgências ambientais e artísticas contemporâneas, estimulando-o a deixar neste espaço uma memória de sua jornada pelo labirinto a céu aberto.

Palavras-chave
Jogo de Realidade Alternativa (JRA), Inteligência Artificial (IA), Ecopoiésis, Ensino Aprendizagem, Praça Universitária.

Minibio
Veramar M. - Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Artes, Culturas e Tecnologias - MediaLab/UFG. Daniel C - Doutor em Comunicação, Mestre em Filosofia e Graduado em Jornalismo e Filosofia. Programa de Pós-Graduação em Artes, Culturas e Tecnologias - MediaLab/UFG.

Autores
Viviane Carneiro Borges

Título
Vibração

Resumo
As obras 1, 2 e 3 estão ligadas às categorias audiovisual, arte sustentável e abstrata. A obra digital traz o uso da tecnologia aliado à arte orgânica por meio de projeção, estando separadas por uma fina camada de tecido que representa o ser humano como mediador entre os dois mundos. O ser humano é representado de forma abstrata pelo tecido com a arte de um rosto humano que traz a ênfase no olhar e na fala representando a comunicação entre o mundo da tecnologia e o mundo natural. A arte 1 é feita com a utilização do tablet sendo uma arte digital que dialoga com o mundo natural em sua representação. A arte 2 é feita com o uso de elementos naturais como flor, folhas, galhos e grama. `Por fim, a arte 3 é feita com tecido e pintura em tinta, como já dito, representando o ser humano que cria o vincula entre o observar e absorver a natureza, representando-a com o uso da ferramenta tecnológica criando assim o dialogo já mencionado entre os mundos.

Palavras-chave
Arte do Sentir

Minibio
Caiçaró conhecida como Viviane tem 26 anos é do povo Yepá Mahsã conhecido socialmente como povo Tukano, atualmente mora no bioma Cerrado em Brasília (DF) onde é graduanda em comunicação social pela UnB. Nasceu na Terra indígena do Alto Rio Negro na cabeça do cachorro. Além de realizar roda de conversa, oficinas, é contadora de história, artista plástica, estilista, bioconstrutora, poeta e ativista dos direitos indígenas. Leva consigo a memória e a luta da mãe e irmã natureza para si e gerações futuras.

Autores
Wilton Garcia Sobrinho

Título
Experimentações Tecnológicas de uma Imagem Ancestral Sustentável: entre Fotografia e Vídeo

Resumo
Este trabalho aborda um conjunto de experimentações tecnológicas entre fotografia e vídeo, ao propor uma imagem ancestral sustentável que se transforma e se modifica no ambiente/contexto de nossa brasilidade. Temáticas emergentes de consumo, meio ambiente e sustentabilidade incentivam uma discussão de estudos contemporâneos (Gumbrecht, 2015; Hui, 2020), como produção de conhecimento, subjetividade e informação, no viés teórico-conceitual. Já no viés prático, a obra Etnias – Clikar (2008), de Maria Bonomi, instalada na entrada do Memorial da América Latina (com arquitetura de Oscar Niemeyer), em São Paulo, serve de referência nesse processo criativo de experimentações realizadas com os dispositivos tecnológicos do Laboratório de Comunicação Tecnológica #Labtec_ da Fatec Itaquaquecetuba, CPS, Fapesp. Disso, surge uma pergunta: o que pode impactar a produção de conteúdo acerca de arte, estética e poética nas redes sociais atualmente? E o percurso investigativo aborda uma discursividade estratégica tendo o ensaio como método (Canclini, 2015; 2021). Como resultado, a obra Onde está o Sol? (2025) sintetiza uma determinada produção de efeito visual afro-indígena, pautado pelas heranças ancestrais no Brasil, na expectativa de se destacar como reflexão crítico-reflexiva.

Palavras-chave
Experimentações Tecnológicas, Herança Ancestral, Imagem Sustentável

Minibio
Artista visual, professor da Fatec Itaquaquecetuba, doutor em Comunicação pela USP, atualmente tem apoio Fapesp.

# Resumo das Apresentações Online

Autores
Adriana Moreno

Título
Escuta como Cartografia Ecológica e Infraestruturas Vivas: Design para Ecopoiesis em Arte Interativa

Resumo
Nesta pesquisa, investigo como o design de experiências interativas pode contribuir para processos de ecopoiesis, articulando a escuta como prática contra-cartográfica e a criação de infraestruturas sensoriais híbridas. Parto de uma abordagem metodológica que combina análise de obras exemplares, cartografia de conceitos e minha própria prática artística reflexiva, examinando como o design de interfaces ecológicas promove mutações perceptivas que reconfiguram as relações entre humanos, tecnologias e territórios. Tomo como principal estudo de caso minha instalação "SandBox - Grãos em Memória" (2015-2020), analisando as estratégias projetuais que desenvolvi para materializar cartografias sensíveis através da escuta e da transdução entre gesto físico, matéria natural e paisagem sonora. Meus resultados apontam para um entendimento do design para ecopoiesis não apenas como representação, mas como metodologia gerativa que engendra relações ecológicas alternativas à lógica extrativista. No contexto brasileiro, onde vivencio projetos desenvolvimentistas que intensificam disputas territoriais, minha prática de design adquire dimensão política urgente ao prototipar outros modos de habitar, perceber e regenerar mundos em disputa.

Palavras-chave
Design ecológico; Ecopoiesis; Escuta; Materialidades híbridas; Arte interativa.

Minibio
Certificada no Programa de Lideranças para Executivos pela Universidade de Harvard (USA) e MBA pela International University London Centre. É pós-graduada em Finanças Corporativas pela UNIFACS (Universidade Salvador) e graduada em Administração de Empresas pela UCSAL (Universidade Católica do Salvador/BA).

Autores
Aurora Lip Klein

Título
Gaia-Ciborgue: experimentações artísticas com terrários elétricos

Resumo
Esta investigação faz parte da pesquisa em processos criativos contemporâneos para a dissertação a ser defendida no curso de Mestrado em Poéticas Visuais do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, UNESPAR. O presente estudo tem como escopo geral a produção de trabalhos artísticos fundamentados nos conceitos elaborados pela autora Donna Haraway (1985; 2007), tais como ciborgue, espécies companheiras e simbiontes, entendidos como forma de refletir sobre a indissociabilidade entre naturezas e culturas. Adotando uma metodologia baseada em estudos teóricos e na própria experimentação artística, foram construídos objetos tendo como suporte terrários em potes de vidro, criando ecossistemas próprios em regimes simpoiéticos. Observa-se que esses sistemas funcionam tal como os ecossistemas do planeta terra em trocas mútuas entre atmosfera, geosfera, hidrosfera e biosfera, regulados pela própria vida em seu interior, como advoga a teoria de Gaia de James Lovelock (1979) e Lynn Margulis (1974). Aos terrários são acopladas lâmpadas com luzes artificiais, que fornecem energia aos sistemas reprodutivos de seus interiores, tornando estes sistemas híbridos entre organismo e máquina, corpo e tecnologia, humano e não-humano, realidade e ficção, conforme o diálogo com a figura do ciborgue. Os eventos climáticos contidos nesses objetos, suas transformações internas e a possível extinção iminente do conteúdo vivo do seu interior procuram discutir poeticamente as crises do Antropoceno, como a poluição ambiental, a 6ª extinção em massa de espécies e as mudanças climáticas de causa antrópica, bem como a nossa (des)conexão com a vida na terra e a intensiva utilização dos dispositivos tecnológicos.

Palavras-chave
Poéticas Visuais, Arte e Tecnologia, Ciborgue, Gaia, Antropoceno.

Autores
Bruna Caroline Marques de Oliveira e Milton Terumitsu Sogabe

Título
Design Gráfico Sustentável e a relação com as novas tecnologias

Resumo
A pesquisa discute o design como uma área com significativo impacto ambiental, especialmente o design gráfico, devido ao consumo massivo de recursos, como papel, tintas poluentes e à geração de resíduos. Para tanto, resgata as ideias de Victor Papanek, um precursor do design social e ecologicamente responsável, cujos princípios de utilidade, longevidade, uso de materiais e processos sustentáveis, acessibilidade e consciência do ciclo de vida ressoam fortemente com o ecodesign. O estudo acontece no contexto do Antropoceno como a era em que a ação humana influência dominante sobre os sistemas terrestres, gerando desequilíbrio e a urgência de uma mudança de comportamento. O design surge como um agente de transformação, capaz de integrar a inovação com a responsabilidade ambiental. A pesquisa aprofunda as estratégias para um design gráfico sustentável, relacionado à tecnologia, como a seleção consciente de materiais, como papéis reciclados/certificados, tintas ecológicas, otimização de processos produtivos, design para longevidade e reciclabilidade, comunicação consciente e a migração para formatos digitais. O trabalho aborda a convergência entre sustentabilidade e competitividade empresarial, reconhecendo que, embora o digital reduza o consumo de materiais físicos, ele gera a questão do lixo eletrônico. A ecoeficácia é apresentada como um novo paradigma que visa cessar o dano ambiental e promover uma transformação dos modelos de negócios. A pesquisa enfatiza a necessidade de uma mudança de mentalidade no design gráfico, integrando a sustentabilidade como princípio fundamental em todas as etapas do processo criativo e produtivo, alinhando-se ao ecodesenvolvimento e contribuindo para um futuro mais equitativo e ambientalmente saudável.

Palavras-chave
Design Gráfico, Sustentabilidade, Tecnologias.

Minibio
Pesquisa realizada no contexto da Iniciação Científica do CNPq e da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Dr. Pesquisador Milton Sogabe.

Autores
Camila Alvarenga e Daniel de Souza Neves Hora

Título
Crítica e ficção científica: um estudo sobre animações infanto-juvenis

Resumo
Neste trabalho, abordaremos o impacto cultural do antropoceno, considerando como a alienação moderna que distancia o humano da natureza é retratada na narrativa e na visualidade especulativa de animações ficcionais recentes. No senso comum, os produtos de entretenimento remetem a ideias românticas, com a apresentação de personagens rebeldes, que lidam com problemas sociais e ambientais, embora se mostrem muitas vezes incapazes de resolvê-los completamente. No contexto recente, é peculiar o caso da animação Steven Universe (lançamento em 2013 e fim em 2019), criada pela cartunista Rebecca Sugar, em que se destaca a personagem Rose Quartz, uma alienígena invasora da Terra que se dissimula como benfeitora. Ao longo da história, Rose finge proteger a natureza contra uma catástrofe, enquanto permite sorrateiramente que o planeta seja destruído. A animação nos convida a pensar sobre as mazelas da civilização. Coloca em xeque discursos ilusórios sobre os desafios ambientais, sugerindo perspectivas críticas e ecopoéticas para o seu efetivo enfrentamento.

Palavras-chave
Animação, Ficção, Antropoceno, Questões Sociais e Ambientais

Minibio
Mestranda e orientador da Universidade Federal do Espírito Santo.

Autores
Caio Netto dos Santos

Título
(Velhas-)Novas mídias: um portão de entrada à arte contemporânea quando raça é um descritivo econômico?

Resumo
Este artigo examina a relação entre a inserção crescente de artistas racializados/as nas artes visuais brasileiras pós-2010 e a prevalência inicial de suportes categorizados para Rush (2006) como Novas Mídias – fotografia, vídeo e performance. Partindo da contradição histórica que converte tais linguagens – outrora disruptivas – em tecnologias "obsoletas" frente à violência da obsolescência programada. Questionamos se essa aproximação corresponde a uma estratégia político-corpórea de registro direto do corpo como dispositivo de localização das lutas raciais (MENEZES, 2018); ou configura consequência econômica de acesso material e técnico, na qual a desvalorização econômico-técnica dessas mídias as torna operáveis para artistas racializados, cuja posição estrutural os vincula a dívidas econômico-jurídico-simbólicas (FERREIRA DA SILVA, 2019), superando assim o Digital Divide de Claire Bishop (2012). Assim, procuramos entender se ambas as dimensões ressignificam a materialidade midiática, transformando seus estigmas (ultrapassagem técnica e cor de pele) em potência estética e política, segundo o enunciado de que aquilo que inicialmente aparece como crítica à mídia define sua inovação e potência artística (ENO apud DORTA, 2015). Questionando, portanto, se/como corpo e tecnologia produzem e são produzidos mutualmente como novos espaços, discursos e imagens, convertendo limitações interpretativas, visuais, tecnológicas e econômicas em ferramentas de reexistência.

Palavras-chave
Novas Mídias, Raça, Arte Contemporânea

Minibio
Coordenador da Escola de Marcenaria da Leo Social PROAC n45083. Doutorando em Arte e Educação no Departamento de Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual Julio de Mesquita Filho - IA UNESP sob orientação de Rita Lucia Berti Bredariolli, desenvolvendo uma critica racial às noções basilares do ensino de Arte/Educação no Brasil, com o título No Instante Anterior: Cor, Educação e Marcenaria. Mestre (2023) em Artes Visuais no programa de Processos e Procedimentos Artísticos da mesma universidade com orientação de Jose Spaniol e coorientação de Milton Sogabe, bolsista CAPES - DS com o título No Instante Seguinte: Convenções sobre a Embalagem de Obra de Arte. Pesquisador na linha de pesquisa GIIP - Jogos, cAt (ciência/Arte/tecnologia) e no grupo de estudos GIRA - Grupo Interdisciplinar de Raça e Política do Departamento de Ciências Políticas da USP. Possui graduação em Bacharelado e Licenciatura - Artes Visuais pela UNESP (2017) com o título Neste Exato Instante. Além de pesquisador na area também atua como coordenador pedagógico da Escola de Marcenaria da Leo Social, marceneiro autonomo e montador (ArtHandler) especializado em obras de arte

Autores
Clarissa Ribeiro Pereira de Almeida, Felipe da Silva Borges, Giovanna Bars Souza, Arthur Ribeiro e Leon Pepi

Título
Modulações Luz-Espaço: Animação e Impressão 3D no Ensino de Perspectiva e Sombra

Resumo
Este artigo apresenta os desdobramentos teórico-práticos da disciplina Perspectiva e Sombra, explorando modulações luz-espaço a partir de abordagens contemporâneas baseadas em animação digital e impressão 3D. Inspirado na evocação sensorial da percepção espacial descrita por Proust em Swann's Way, o curso propôs aos estudantes a experimentação do espaço como vivência instável e dinâmica, mais próxima de uma fenomenologia da percepção do que de uma representação estática. Referências como László Moholy-Nagy e o movimento californiano Light and Space (com destaque para Larry Bell) informaram uma pedagogia que entende a luz como agente de modulação visual e o espaço como campo relacional entre corpo, matéria e luz. A disciplina foi estruturada em quatro eixos avaliativos: trabalhos práticos em sala (10%), desenvolvimento de um modelo tridimensional impresso e vídeo demonstrativo (30%), animação digital em Blender (40%) e apresentação final (20%). Os estudantes mobilizaram recursos de sobreposição, transparência e movimento — tanto do ponto de vista do objeto quanto do observador (olho e/ou câmera) — para explorar a espacialidade como experiência temporal e sensorial. O uso de ferramentas digitais foi integrado a uma reflexão crítica sobre os modos de ver e representar, promovendo uma articulação entre técnica, percepção e poética. O resultado é uma exploração de práticas formativas no ensino de fundamentos visuais a partir da mediação tecnológica e de experiências incorporadas de espaço-luz.

Palavras-chave
Animação, Impressão 3D, Ensino de perspectiva e Sombra

Minibio
Clarissa Ribeiro, Doutora em Artes Visuais pela ECA USP (2011) com bolsa CAPES, tendo recebido uma bolsa de estágio Pós-Doutoral do Programa CAPES-Fulbright (2013-2014) vinculando-se ao Art|Sci Center and Lab da UCLA, Los Angeles (CNSI ? California NanoSystems Institute e UCLA DMA Design and Media Arts), trabalhando com seu supervisor, Professor James Gimzewski, e a Professora Victoria Vesna, diretores do Art|Sci Center. De 2009 a 2010 foi pesquisadora visitante (Doutorado Sanduíche/CAPES) no CAiiA-Hub do Planetary Collegium, Plymouth University, UK, sob supervisão do Professor Roy Ascott, com co-orientação do professor Mike Phillips (i-DAT) vinculando-se, no mesmo período, ao grupo TransTechnology Research a convite do Professor Michael Punt. Chair das primeiras LASER talks da LEONARDO/ISAST realizadas no Brasil, fora do eixo Estados Unidos-Europa, realiza mensalmente na em Fortaleza desde 2017, com pesquisadores convidados nacionais internacionais, conversas e exposições que promovem o diálogo e a contaminação entre arte e ciência e a promoção da terceira cultura. Profrssora da ECA/USP.

Autores
Fernanda Monteiro Sampaio Xavier

Título
Simbiose e Eletrônica: construção de relações entre plantas e máquinas

Resumo
Em um contexto onde a crise ecológica se tornou uma ferida aberta para a sociedade atual, é importante desenvolver relações de diálogo entre o meio orgânico e as máquinas — indivíduos (SIMONDON, 1958) construídos por intermédio humano — e seus impactos no ecossistema.
O presente projeto está sendo desenvolvido no Núcleo de Arte e Novos Organismos (NANO), vinculado ao PPGAV/ EBA-UFRJ, com orientação de Carlos Augusto (Guto) Nóbrega (UFRJ), e registra o desenvolvimento de um indivíduo maquínico, que se conecta/vincula a um terrário presente no laboratório. Através de seu acoplamento no ambiente orgânico, o indivíduo busca se alimentar das informações presentes neste pequeno espaço para retroalimentar plantas, gerando uma relação simbiótica — mas ainda parasitária — com as plantas presentes no terrário. A pesquisa parte de dois eixos, (1) estudos teóricos acerca da bio-interatividade na arte e tecnologia, e (2) experimentação prática com circuitos modulares e programação de microcontroladores, utilizando conhecimentos provenientes de uma formação técnica em eletrotécnica. Os resultados esperados englobam um indivíduo técnico inteiramente funcional que, através de leituras sensoriais sobre o ambiente orgânico, rega e fornece diferentes formas de iluminação para as plantas, além da documentação processual acerca dos dados ambientais coletados. Partindo da intenção de estimular colaborações multidisciplinares, a pesquisa propõe um modelo tangível para analisar relações entre planta–máquina, e explicitar como indivíduos artificiais são capazes de desenvolver relações complexas com seres orgânicos.

Palavras-chave
Plantas e Máquinas, Simbiose e Eletrônica, Seres Orgânicos

Minibio
Membro do Núcleo de Arte e Novos Organismos (NANO), vinculado ao PPGAV/ EBA-UFRJ, com orientação de Carlos Augusto (Guto) Nóbrega (UFRJ).

Autores
Fernando Hisatoni Pericin e Denise Conceição Ferraz de Camargo

Título
Cozinhando Lobos

Resumo
A obra propõe uma reflexão crítica sobre a fome no Brasil a partir da figura simbólica do lobo, inspirada na escritora M. F. K. Fisher. A bandeira apresentada ressignifica o lobo como metáfora da fome estrutural: uma presença constante à porta de milhões de brasileiros. Em um país de terras férteis e ampla força de trabalho, a produção agrícola é dominada por commodities destinadas à exportação, enquanto a população enfrenta insegurança alimentar e consome alimentos ultraprocessados pobres em nutrientes. A obra denuncia um modelo agroalimentar ecologicamente insustentável, que promove o desmatamento e a destruição da biodiversidade para a implantação de monoculturas voltadas ao lucro. Desenvolvida em linguagem gráfica, a imagem da bandeira foi produzida em cocriação com inteligência artificial, integrando processos de pesquisa em arte, crítica social e experimentações visuais. O trabalho se insere no debate proposto por "Ecopoiesis: Mutação, Arte e Tecnologia" ao tensionar a ruptura entre território, alimentação e ecologia, apontando a urgência de imaginar futuros em que o cultivo da terra esteja orientado para o bem comum. Espera-se que a obra provoque questionamentos sobre o que se planta, o que se come e o papel da arte como ferramenta crítica diante das urgências contemporâneas.

Minibio
Fernando Hisatoni Pericin é doutorando em Artes Visuais pela Universidade de Brasília (UnB), na linha de pesquisa Arte e Tecnologia, e também é mestre em Artes Visuais pela mesma instituição, focado em Métodos, Processos e Linguagens, sob orientação de Denise Camargo. Denise Camargo é artista visual, curadora, professora. Realiza pesquisas que se concentram nos estudos relativos aos processos artísticos, com ênfase na imagem fotográfica brasileira. A cultura brasileira, especialmente a imagem nas matrizes culturais afro-brasileiras e a tecnologia dos saberes ancestrais estão entre seus interesses de pesquisa, bem como as relações entre arte, experiência e interação, e a performatividade da escrita e da leitura. Docente do Departamento de Artes Visuais, do Instituto de Artes, da Universidade de Brasília, integra o Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, na área de concentração Métodos, processos e linguagens. Atua também como gestora de projetos culturais e curatoriais.

Autores
Fabio Oliveira Nunes

Título
‘Distribuídos Venceremos’: microcosmo da web arte no Brasil hoje

Resumo
Em continuidade com o mapeamento da produção artística pensada para a Internet nos anos seguintes ao período pandêmico de COVID-19, buscando reunir, analisar e difundir obras recentes no campo da chamada web arte – também referenciada por internet art e net art – observa-se trabalhos realizados por artistas brasileiros para a rede nos últimos anos. Em 2024 lançou-se uma chamada aberta, tendo por resultado a seleção de 16 obras. Ainda que a quantidade de trabalhos soe limitado quando se compara a iniciativas anteriores, como a exposição ‘A net art morreu mas passa bem’ (2023) que agregou 55 obras participantes de diferentes países, é percebido que o recorte evidencia potencialmente um microcosmo sobre o status atual deste tipo de produção no país. A reunião destes trabalhos deu origem a exposição digital ‘Distribuídos Venceremos’ sob curadoria de Fabio FON e Soraya Braz, exibida no site Web Arte no Brasil no primeiro semestre de 2025. Em especial, para além das diferentes poéticas e abordagens do meio em questão, observamos a produção e difusão das criações para a Internet em âmbito universitário, com surgimento de plataformas vinculadas a componentes curriculares, o que indica um reavivamento desta linguagem a partir de seu potencial formativo.

Palavras-chave
Internet, Covid-19, Web Arte

Minibio
Possui graduação em Bacharelado em Artes Plásticas pela Universidade Estadual Paulista (2000), mestrado em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (2003) e doutorado em Artes pela Universidade de São Paulo (2007). Possui também pós-doutorado em Artes pela Universidade Estadual Paulista (2014). Entre seus estudos publicados, destacam-se 'CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia', livro publicado pela Editora Perspectiva em 2010 e 'Mentira de artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo', livro premiado no Programa de Ação Cultural (ProAC) do Estado de São Paulo, lançado em 2016. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em novas mídias, atuando principalmente nos seguintes temas: arte e tecnologia, net arte, web arte e poesia digital. É integrante do grupo de pesquisa cAt: Ciência/ARTE/Tecnologia do IA/UNESP.

Autores
Graziele Moreira Nazário Alvez e Misley Muniz Reis

Título
Do lúdico ao linguístico: aprendizagem de espanhol por meio de animações e jogos digitais

Resumo
Este estudo investiga o uso de animações e jogos digitais no ensino de espanhol, visando uma aprendizagem interativa e significativa. A incorporação de recursos audiovisuais e tecnológicos favorece o desenvolvimento de competências linguísticas, como vocabulário, compreensão textual e expressão oral. Animações como “Pocoyó”, “El Mundo de Luna”, “Pequeños cuentos” e episódios da série “Buena Gente” foram escolhidas por apresentarem linguagem acessível, situações comunicativas reais e conteúdos culturais relevantes. As atividades incluíram análise de cenas, recontagem de histórias, criação de diálogos, dublagens, quizzes e desafios. Também foram utilizados jogos em plataformas como Genially, Kahoot, Wordwall e Scratch, explorando vocabulário e escolhas de interação em espanhol. As ações foram aplicadas com estudantes de Letras – Espanhol, que participaram de oficinas de roteirização, edição básica de animações e criação de jogos com foco em contextos comunicativos reais. A proposta buscou promover um ambiente de aprendizagem colaborativo, valorizando a autonomia, criatividade e protagonismo dos alunos. Conclui-se que o uso de mídias digitais e narrativas visuais no ensino de línguas contribui para um aprendizado mais engajador e alinhado aos desafios comunicativos do mundo contemporâneo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. C. (2015). Jogos digitais na educação: repensando o aprender. Campinas: Papirus.
LEMOS, C. (2005). O ensino de espanhol no Brasil e as novas tecnologias. Revista Horizontes (UNICAMP), 23(1), 65-78.
PAIVA, V. L. M. O. (2005). Informática e ensino de línguas: fundamentos teóricos e aplicações. Belo Horizonte: Editora UFM

Palavras-chave
Animação, Jogos Digitais, Ensino de Espanhol

Autores
Hamilton Carraro Junior e Priscila Arantes

Título
Dionocoli Vigilantia Variegata: O olhar predatório

Resumo
A instalação artística "Dionocoli Vigilantia Variegata: O Olhar Predatório" surge no contexto da ubiquidade da realidade digital e do capitalismo de vigilância, que capitaliza a experiência humana por meio da coleta de dados. A obra investiga as tensões entre a familiaridade das interfaces digitais e os mecanismos de controle subjacentes. O projeto visa explorar criticamente os processos de design de vigilância e a classificação de dados, utilizando a metáfora da planta carnívora Dionaea Muscipula para ilustrar a relação de predação. Busca-se questionar os vieses algorítmicos e a colaboração inconsciente na construção desses sistemas. A instalação híbrida é acomodada em uma cúpula de vidro que reforça o sentido de atenção, combinando artesanato em crochê – nas armadilhas da planta – com olhos de vidro dispostos em um canteiro em formato de alvo, ocultando um sistema digital de captação de imagem por uma câmera endoscópica. Essa imagem é processada em tempo real, aplicando um efeito de glitch que simula reconhecimento facial e classifica os observadores como espécies de insetos. A obra provoca a reflexão sobre vigilância, privacidade e a instrumentalização da imagem, gerando um estranhamento crítico ao confrontar o público com uma representação distorcida de si mesmo. A relevância da instalação reside na sua capacidade de materializar artisticamente conceitos complexos, promovendo uma discussão sobre as implicações éticas e políticas da tecnologia

Palavras-chave
Vigilância, Interfaces Digitais, Design, Arte  e Tecnologia

Minibio
Hamilton Carraro Junior. Arquiteto e Urbanista formado pela FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado -2001), especialista em Gestão de Projetos - PMI (Senac - 2017). Six Sigma Green Belt, e Docência para o Ensino Superior (Senac - 2015), Mestre em Gestão e Desenvolvimento da Educação Profissional (CEETEPS), pesquisa Tecnoestética e Formações Profissionais em Design. Doutorando do PPG em Design da Unicersidade Anhembi Morumbi. Profissional com experiência na concepção, coordenação, gestão (projetos e equipes) e implantação de projetos de arquitetura e urbanismo, dos mais diversos portes e especialidades. Atua desde os estudos de viabilidade técnica e financeira, etapas de desenvolvimento (estudo preliminares, anteprojetos, projetos e projetos executivos), gerenciamento, fiscalização e controle de contratos de serviços de arquitetura e engenharia civil, incluindo compatibilização de disciplinas complementares. Professor universitário nos cursos de Arquitetura e Urbanismo em disciplinas de projeto de arquitetura, desenho técnico, geometria descritiva, meios de expressão e representação, conforto ambiental (térmico e acústico). Coordenador dos Cursos de Arquitetura e Urbanismo (Centro Universitário e Universidade), responsável pela gestão do curso, no âmbito acadêmico. Priscila Arantes.Critica , curadora , professora e pesquisadora no campo da arte, curadoria, museu e estética contemporânea. É formada em filosofia pela Universidade de São Paulo (USP), com mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP) e pós-doutorado pela Penn State University (USA) e UNICAMP. Pesquisadora produtividade PQ 2 (Cnpq-2017/2021) é diretora adjunta da Faculdade de Filosofia, Letras e Artes da PUC/SP, docente do curso em Arte: História, Crítica e Curadoria, pesquisadora colaboradora do MAC-USP (Museu de Arte Contemporânea) com o projeto Museu, Arte e Memoria: politicas e poéticas contra o esquecimento e professora titular do PPG em Design da UAM, É diretora e curadora do Paço das Artes (Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo) de 2007 a 2020. Entre 2007 e 2011 foi diretora adjunta do MIS (Museu da Imagem e Som/SP) atuando na curadoria de programação. É lider dos grupos cadastrados no CNPq Arte, Memória e Mídia e Arte: História, Crítica e Curadoria da PUC/SP. Professora do PPG Design da UAM. Bolsista do Instituto Ânima.

Autores
Havane Maria Bezerra de Melo

Título
Intervenções tecnologias na plasticidade litorânea: a interferência da pós-produção sobre o imaginário simbólico e a poética das águas.

Resumo
Como as águas do mar e a pós produção moldam paisagens litorâneas através de narrativas ficcionais. Com uma abordagem transdisciplinar, a pesquisa revela processos naturais e tecnológicos que esculpem o litoral e seu imaginário. O objetivo dessa pesquisa é transformar texturas e formas efêmeras produzidas pela ação do mar, propondo uma leitura sensível e crítica de paisagens em mutação através da intervenção tecnológica da câmera digital e dos softwares de edição de imagem. Desse modo, produzindo uma obra artística envolvendo natureza e tecnologia. A metodologia é baseada em poéticas transversais considerando o conceito de pós-produção, de Nicolas Bourriaud. O conceito da obra é construído tendo como referencial o livro A água e os sonhos, de Gaston Bachelard, que entende o mar como força simbólica e poética, associada à fluidez da imaginação e à profundidade do inconsciente. Os conceitos de Catherine Malabou sobre plasticidade e transformação também são mobilizados para pensar a ação do mar como força escultora para movimentar formas da natureza e da percepção. Do ponto de vista poético, a pesquisa dialoga com a arte de Ann Hamilton, cujas instalações exploram a materialidade do tempo e do corpo em relação ao ambiente. Como resultado do processo criativo de intervenção tecnológica e da pesquisa teórica, apresento um ensaio visual que contempla palcos vivos de transformação através da ocupação artístico-tecnológica da pós produção e do universo imaginário litorâneo.

Palavras-chave
INtervenção Tecnológica, Narrativa, Paisagem, Câmera Digital

Minibio
Professora do curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Oeste da Bahia. Artista visual com atuação em fotografia, vídeo e design gráfico. Entre 2021 e 2023, foi professora substituta do curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Vale do São Francisco. Doutora em Artes Visuais, pela Universidade de Brasília, na linha poéticas transversais, com pesquisa voltada para a fotografia como meio de construção de narrativas ficcionais, desenvolvida com auxílio de bolsa CAPES. Mestre em comunicação, pela Universidade de Brasília, com pesquisa voltada para a produção de graphic novels no Brasil, com auxílio de bolsa CAPES. Licenciada em Artes Visuais pela Universidade Paulista. Bacharel em Direito pela Universidade Federal de Pernambuco. Membro do Grupo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos (GIBI) e do Grupo de Estudos, Pesquisas e Práticas Artísticas (GEPPA), ambos vinculados ao CNPq. Contemplada pelo Prêmio Funarte Arte em Toda Parte na categoria Videoarte em 2020. Participou de diversas exposições de arte, entre elas FILE Festival (SP), MUnA (MG), Festival da Fotografia de ITU (SP), Centro Cultural UFMG (MG), Espaço Piloto (DF), Reitoria da Univasf (PE), entre outros. Para conhecer seu trabalho, visite: www.havanemelo.com.

Autores
Henrique Zadoroguoi

Título
Anjos de Personalidade: por uma glitch-art em prol da marca humana

Resumo
Zampanò himself probably would of insisted on corrections and edits, he was his own harshest critic, but I've come to believe errors, especially written errors, are often the only markers left by a solitary life: to sacrifice them is to lose the angels of personality, the riddle of a soul. (DANIELEWSKI, Mark. 2000)

Este resumo busca pensar em novos olhares para estéticas digitais, em específico daquelas que escapam do graficamente controlado, despercebidas pela frieza pressuposta do digital (e/ou burocrático) e que, na verdade, revelam visualidades potentes acerca da presença humana: Formatações próprias à aplicativos defasados, mudanças de escala/resolução de monitores, a não-correspondência de fontes tipográficas para acentos ou a onipresença do ícone do mouse na tela. O que entendemos hoje como estéticas digitais ou computacionais se associam com a ideia da automatização, desta sistematização que substitui/produz a ausência da marca humana no processo. O site/blog/página/tumblr "The Art of Google Books" de Krissy Wilson (2011) é um arquivo que reúne registros do acervo de livros da biblioteca digital da Google, com a intenção de encontrar detalhes/falhas/sutilezas tanto de dentro da materialidade do livro físico quanto da (i)materialidade do seu processo de digitalização e preservação/existência como dado computacional. O que proponho como "aNJOS DE pERSONALIDADE" busca se articular com o tensionamento que a Glitch-art traz consigo (da mutabilidade da imagem através de bugs, interferências e ruídos) mas apontando o holofote para o outro lado: não do monitor, mas do humano à sua frente.

Palavras-chave
Arte digital, Estéticas computacionais, Glitch-art

Minibio
Henrique Zadoroguoi ou henrique.exe - nascido em São Paulo ABC (2001) - é educador, pesquisador e artista, graduado e mestrando pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual de São Paulo UNESP. Na área da educação, participou do Cursinho Popular Prévia por mais de 4 anos, produzindo e apresentando material pedagógico voltado para o vestibular de artes visuais, junto com oficinas no Instituto Baccarelli para o público infantil. Mediou por 3 anos oficinas de Modelo Vivo colaborativo, com o curso de extensão moví orientado pela Renata Pedrosa Romeiro. Produz oficinas de Realidade Virtual em eventos e centros culturais (Sesc, Fábrica de Cultura, Galerias). No acadêmico, fez uma Iniciação Científica com apoio da FAPESP sobre percepção em espaços digitais, e é mebro do grupo de pesquisa GIIP (Grupo Internacional e Interdisciplinar de Pesquisa em Arte, Ciência e Tecnologia). Nas artes visuais, participa da Residência L.O.T.E, e realiza estudos sobre a imagem da matemática e a visualidade da burocracia, resultantes em esculturas, instalações e audiovisuais. Graduação em Bacharelado em Artes Visuais Graduação em Licenciatura em Artes Visuais Ensino Técnico em Automobilismo ETEC JS SCS Mestrando no PPGA-UNESP-IA, dentro da linha "Processos e Procedimentos Artísticos".

Autores
Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt, Frederick Antunes Rodrigues, Bruno Bitencourt Lopes e Pietro Porto Santos Carvalho

Título
AstroAnômalos: Arte e Coletividade como Estratégias Ecológicas

Resumo
Esta apresentação inaugura o coletivo artístico AstroAnômalos através de sua primeira obra audiovisual, o vídeo fulldome Brazilian People from Space. O trabalho é feito com stopmotion, música e edição de vídeo. Surge através da busca por reflexão sobre a cultura brasileira com bonecos feitos de materiais orgânicos como folhas e sementes e corpo modelado com EVA. Eles remetem à figuras alienígenas fictícias e performam movimentos de capoeira com a música instrumental de pandeiro, berimbau, reco reco, atabaque e cuíca tocando em harmonia com os movimentos. Brazilian People from Space trata do indivíduo que nasce em uma região do Sul Global, associando-o ao restante do mundo, trabalhando estas questões com uma visão espacial. No vídeo, mesclamos captações espaciais do banco de imagens da NASA (Administração Nacional da Aeronáutica e Espaço-EUA) e ESA (Agência Espacial Europeia) e sobrepomos às “pessoas brasileiras do espaço”, seres espaciais que fazem um paralelo aos seres ctônicos de Donna Haraway como uma estratégia de fabularizar e criar novas formas de pensar e agir, para desenvolver uma relação sustentável com o planeta. Ecopoiesis é um conceito importante para tratar de questões ambientais urgentes, um dos focos teóricos principais para nossos personagens e construção poética. Também argumentamos que para que possa haver um respeito maior pela terra e visão de mundo sustentável, é necessário manter nossas características ancestrais, por isso a tecnodiversidade (conceito de Yuk Hui, aborda a valorização de tecnologias, cultura e costumes vindos do sul global) também serve como estratégia ecológica.

Palavras-chave
Fulldome, Stopmotion, Arte e Coletividade

Minibio
Ingra Oliveira R. Schmitt Possui graduação em Artes Visuais pela Universidade Federal de Santa Maria (2023). Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Artes plásticas, vídeo/cinema, fotografia e arte digital

Autores
Jaqueline Cunha

Título
Paisagem como Interface Tecnodigital na Arte Contemporânea

Resumo
O presente estudo investiga a produção contemporânea de arte relacionada ao conceito de Paisagem por meio de práticas artísticas que articulam cor, espaço e crítica cultural no contexto tecnodigital. O trabalho parte da hipótese de que, na contemporaneidade, a paisagem se transforma em mediação - interface manipulável e descontextualizada - refletindo as dinâmicas de reprodução e circulação próprias das tecnologias digitais. Busca-se compreender como essa transformação, sob a perspectiva da arte-tecnologia, afeta a forma como se percebe a "natureza" e a "paisagem", problematizando seus diversos significados e moldando imaginários culturais, especialmente no que diz respeito à tropicalidade. O referencial teórico-metodológico articula abordagens multidisciplinares explorando a multiplicidade de perspectivas e técnicas que moldam as práticas culturais contemporâneas, articulando teorias a práticas artísticas com foco no Sul Global. Busca-se, assim, refletir criticamente sobre a construção, estetização e esvaziamento da presença da paisagem na visualidade contemporânea, a partir do campo da arte-tecnologia. Além de explorar a paisagem e seu potencial como ferramenta de crítica na desconstrução de conceitos como natureza, identidade e territorialidade, o texto procura contribuir para uma reflexão estética decolonial e ecológica da paisagem, comprometida com consciências situadas de existência e tecnodiversidades.

Palavras-chave
Interface, Paisagem, Tecnodigital

Autores
Jaber Caetano da Silva Filho

Título
Ecopoiesis digital e patrimônio biocultural em cidades inteligentes: o Bosque dos Buritis, em Goiânia, como espaço de coevolução tecnológica e ecológica

Resumo
Goiânia consolida-se como cidade inteligente no Brasil, priorizando eficiência tecnológica em detrimento de patrimônios bioculturais como o Bosque dos Buritis, espaço vital de memórias ecológicas, saberes locais e relações sensíveis entre território e comunidade. Este estudo propõe reconfigurar criticamente o modelo de smart city por meio da ecopoiesis digital, articulando preservação biocultural e inovação tecnológica orientada por práticas situadas. Parte-se da premissa de que cidades inteligentes não devem ser apenas plataformas de dados, mas ecossistemas de memória, diversidade e justiça territorial. Metodologicamente, adotam-se abordagens qualitativas inspiradas no projeto FloraCultures (Ryan, 2014), mapeamentos afetivos, escutas públicas e curadoria digital colaborativa, orientadas criticamente pela fenomenologia da tecnologia (Ihde) e pela teoria dos dispositivos de poder (Agamben). Como resultados, visam-se: 1) um repositório digital interativo que integre camadas tangíveis (geografia, espécies nativas) e intangíveis (narrativas, práticas culturais, saberes tradicionais); 2) protocolos éticos para a soberania de dados comunitários; e 3) um modelo crítico replicável para cidades em rápida modernização. A relevância da proposta articula-se em três dimensões: política (contra hegemonia aos urbanismos tecnocráticos), epistemológica (promoção de justiça biocultural a partir de ecologias de saberes diversos) e prática (o bosque como artefato de coevolução entre tecnologia, ambiente e memória). O potencial emancipatório do repositório, conforme a filosofia de Feenberg, será avaliado com base na qualidade da governança participativa envolvida. Desse modo, o Bosque dos Buritis é concebido como um laboratório vivo de cidade sensível, em que dados, biodiversidade e memória operam em convergência dinâmica.

Palavras-chave
Cidades Inteligêntes, Biocultura, Memórias Ecológicas

Minibio
Especialista em Engenharia de Produção (2016). Graduado em Hotelaria (2012).Graduado em Museologia (2024). Mestrando em Performances Culturais (UFG). Experiência nas seguintes áreas: gestão de projetos, gestão e design de processos, educação corporativa, metodologia de implantação de softwares, desenvolvimento de framework de serviços. Atua principalmente nos temas: gestão de projetos, museus e tecnologia, expografia e design de exposições. Áreas de interesse: comunicação patrimonial, interação em museus a partir de dispositivos móveis e outras mediações, arte e tecnologia e ciência da informação.

Autores
José Lauro Nunes Marques e Max Frutuoso Guimarães

Título
O que há entre a tela e o pele: as superfícies do vídeo nas formas e abordagens de interação poética com a imagem

Resumo
O vídeo é um campo que se encontra em insistentes tensionamentos entre diferentes áreas. Como já proposto por Lucia Santaella (2005) é na convergência entre as comunicações e as artes onde a discussão sobre certas reprodutibilidades técnicas da imagem pode se beneficiar; nesse caso, nos interessa a discussão do vídeo e suas superfícies. Partindo do entendimento da arte como sistema desde a autopoiese (Santos, 2008), considera-se o vídeo e seus suportes como dispositivos autopoiéticos. Partindo das interrelações da arte com outros campos, deseja-se traçar linhas de relação entre as operações dos suportes de vídeo e as possíveis abordagens poéticas de suas superfícies, propondo conceitualizações acerca da produção de videoarte. Nesse percurso, amplia-se o entendimento dessas operações ao incorporar a noção de pele e tela como zonas de fricção e inscrição. A pele, superfície sensível do corpo, é o primeiro contato com o mundo. A tela desloca essas marcas para a imagem técnica, operando como suporte que traduz, ressignifica e reencena os vestígios corporais em nova linguagem sensorial. Esse entendimento encontra ressonância na abordagem de Lev Manovich (2001), ao pensar o vídeo digital como espaço de manipulação e interatividade que altera nossa forma de perceber e, sobretudo, de nos percebermos enquanto imagem -um espaço de mediação ativa no qual se articulam práticas sensíveis, operações técnicas e regimes de linguagem. Almeja-se, portanto, aprofundar o entendimento das dinâmicas que atravessam os modos de inscrição do corpo nas imagens e suportes midiáticos, evidenciando como tais relações reconfiguram a experiência estética e poética na contemporaneidade.

Palavras-chave
Vídeo, Poética, Superfície Sensível

Minibio
José Lauro Nunes Marques e Max Frutuoso Guimarães são estudantes da Universidade Federal de Santa Maria.

Autores
Karen Neme Mendes Caetano e Suzete Venturelli

Título
Sonhos Tentaculares, Fabulações Visuais

Resumo
Este artigo propõe uma investigação visual especulativa sobre os sonhos do polvo, articulando descobertas neurocientíficas, filosofia contemporânea e criação artística mediada por inteligência artificial. Parte da pesquisa de Sidarta Ribeiro e Sylvia Medeiros (O Sono do Polvo, 2021), que identificou padrões de sono REM nesses animais, sugerindo que podem sonhar em forma de pequenos videoclipes manifestados por rápidas mudanças cromáticas na pele. Há um paradoxo sensorial: como pode um ser que cria na pele as cores mais espetaculares não enxergá-las? Cada descoberta sobre os polvos desafia nossa compreensão de consciência e percepção, inspirando-nos a sonhar com eles e fabular sobre suas experiências subjetivas. Esta fabulação materializa-se na criação de prompts poéticos no MidJourney para duas séries: “o sonho do polvo” e “o sonho humano com o polvo”. A abordagem dialoga com a therolinguística de Ursula K. Le Guin, o pensamento tentacular de Donna Haraway, a fabulação especulativa de Vinciane Despret e as reflexões sobre consciência não-humana de Peter Godfrey-Smith. Não se busca decifrar literalmente os sonhos do polvo, mas criar um espaço de encontro com o opaco, respeitando a alteridade deste ser fascinante. A criação com IA opera como um gesto de pensar tentacularmente, estabelecendo pontos de contato entre espécies e linguagens. Em um contexto onde o sonho humano está “em risco de extinção” (Ribeiro, 2024), esta experimentação convida a imaginar modos outros de sonhar, fabular e coexistir com consciências não-humanas.

Minibio
Karen Neme Mendes Caetano é fotógrafa, artista multimídia e pesquisadora. Mestranda em Design pela Universidade Anhembi Morumbi, com bolsa Prosup/Capes, investiga as fricções entre arte e tecnologias emergentes, com ênfase em inteligência artificial, estética do erro e design experimental. Sua prática atravessa a fotografia autoral, imagens geradas por IA, glitch, memória e afeto. Trabalha a imagem como campo expandido, explorando sobreposições, apagamentos, distorções e ruídos como linguagem estética e sensível. Suzete Venturelli é professora titular da Universidade Anhembi Morumbi e da Universidade de Brasília. Pesquisadoraaa PQ do CNPq e do Instituto Ânima.

Autores
Mariana Merida Carrillo, Pedro Podboy Monfort e Sérgio Nesteriuk Gallo

Título
Modelo de Análise de Gênero em Jogos Analógicos: um estudo de aplicação na saúde com "Deteticista"

Resumo
Os jogos têm sido estudados e reconhecidos como ferramentas relevantes em diversos contextos educacionais desde a década de 1930 por Huizinga (1938) com Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. A partir dos anos 2000, esses estudos vêm sido ampliados, mais especificamente na área da saúde com Dias e Farbiarz (2020) e Gomes (2024). Em paralelo, os estudos de gênero na área de jogos analógicos têm viabilizado uma classificação mais precisa através de modelos analíticos capazes de identificar e problematizar representações e dinâmicas sociais presentes nessas mídias. Neste cenário, este artigo propõe a aplicação do Modelo de Análise de Gênero em Jogos Analógicos (Monfort, 2024) sobre o jogo Deteticista (Carrillo, 2023), com a finalidade de validar não somente a aplicabilidade do modelo enquanto ferramenta classificativa, mas também a avaliação do próprio jogo como instrumento pedagógico. Assim, o presente artigo articula teoria e prática com o objetivo de fortalecer a intersecção entre jogos, educação e estudos de gênero, apresentando contribuições tanto para o campo acadêmico quanto para a prática docente.

Palavras-Chave
Design de Games, Jogos de Tabuleiro, Classificação em Jogos, Educação em Saúde

Minibio
Mariana Merida Carrillo Mestrado em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University, Estados Unidos(2022). Docente da Universidade Anhembi Morumbi e doutoranda em Design pela mesma universidade. Pedro Podboy Monfort - Doutorando na Universidade Anhembi Morumbi. Mestre em Design pela mesma universidade, na qual também completou sua graduação em 2021. Tem formação livre em roteiro pela Academia Internacional de Cinema. Trabalha como ilustrador, designer gráfico e roteirista independente. Sérgio Nesteriuk Gallo tem doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil(2007). Professor Titular da Universidade Anhembi Morumbi. Bolsista PQ do CNPq e bolsista do Instituto Ânima.

Autores
Olívia Leote Sogabe e Suzete Venturelli

Título
Cocriação e Sustentabilidade na Arquitetura: o Impacto da IAG Aliada à RV no Processo Criativo

Resumo
A prática arquitetônica contemporânea se insere em um contexto de constante mudança, marcado por crises ambientais, sociais e econômicas que exigem novas posturas do arquiteto. Mais do que projetar edificações esteticamente agradáveis, torna-se necessário propor soluções integradas e sustentáveis, que respondam de forma inovadora aos desafios globais. No projeto arquitetônico a sustentabilidade se manifesta na busca por práticas que minimizem impactos ambientais, maximizem a eficiência de recursos e promovam o bem-estar social. Entretanto, frente à complexidade dos sistemas envolvidos e ao excesso de informações, o profissional enfrenta desafios em integrar todas as variáveis necessárias para um projeto verdadeiramente eficiente. O processo de design tradicional já não é suficiente. É nesse cenário que a Inteligência Artificial Generativa (IAG) e a Realidade Virtual(RV) emergem como aliadas estratégicas. Juntas, essas tecnologias têm potencial para criar uma nova dinâmica no processo projetual, tornando-o mais colaborativo, interativo e integrado. A pesquisa proposta parte da premissa de que a aliança entre IAG e RV pode enriquecer o repertório técnico e criativo dos arquitetos, contribuindo para o desenvolvimento de soluções mais eficientes no processo criativo. O objetivo geral é investigar de que forma essas ferramentas digitais podem atuar como co-criadoras no processo de design arquitetônico, com foco na promoção da sustentabilidade desde as fases iniciais do projeto. A metodologia será baseada em revisão de literatura, análise de ferramentas digitais existentes e estudo da interação entre arquiteto e tecnologia. Pretende-se compreender não apenas os ganhos técnicos e operacionais proporcionados pela adoção dessas ferramentas, mas também os possíveis limites e desafios envolvidos na relação entre humano e máquina. Com essa investigação, espera-se contribuir para o avanço do conhecimento sobre as interfaces entre arquitetura, tecnologia e sustentabilidade, oferecendo subsídios para aqueles interessados em práticas inovadoras e comprometidas com um futuro mais responsável e integrado.

Palavras-chave
Arquitetura sustentável, IA Generativa, Realidade Virtual

Minibio
Olivia Leote é bolsista de Iniciação científica do CNPq da universidade Anhembi Morumbi e Prefessora Dra. Suzete Venturelli, bolsita do CNPq e professora da UAM e bolsista do Instituto ânima é sua oorientadora.

Autores
Raphael Ferreira e Fernanda De Paula Carvalho

Título
Arte, desinformação e subjetividades: subversões e brechas para a criação de ecopoiesis

Resumo
A partir de um contexto de infocracia, no qual a quantificação da vida em dados mensuráveis se torna uma fonte de poder de big techs que se apropriam das subjetividades coletivas e modulam comportamentos por meio do uso de algoritmos preditivos e de instrumentos como a desinformação, se torna urgente a busca de ações de resistência a um movimento que tenciona crises de múltiplos perfis na sociedade.Campanhas de desinformação tem impactado a vida como um todo e seus alvos têm sido especialmente as pautas que demandam de ações de preservação, tal qual as das causas ambientais, sociais e políticas. Dado esse cenário, este artigo tem como objetivo apresentar, a partir da análise de conteúdo de obras de arte digitais brasileiras, apresentar como a arte pode subverter o fenômeno da desinformação, transformado-o em instrumento de fomento ao pensamento crítico, ao buscar brechas para o surgimento de ecopoiesis restaurativas, a partir de um ambiente informacional controverso, vigiado e opressor como os das redes sociais privadas.

Palavras-chave
Infocracia, Desinformação, Ecopoiesis, Ambiente Informacional.

Autores
Sarah Godoy e Milton Sogabe

Título
DESIGN DE MODA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: APLICAÇÃO EM PROCESSOS CRIATIVOS

Resumo

Este artigo analisa a aplicação da inteligência artificial na construção da materialidade têxtil no design de moda. O conceito de materialidade têxtil é compreendido como o conjunto de aspectos associados a funções práticas, estéticas e simbólicas dos materiais, considerando a representação da fisiologia, da sensorialidade e dos significados atribuídos aos tecidos. O estudo examina como a dimensão estética é gerada por sistemas de inteligência artificial, buscando compreender de que modo essa tecnologia emergente projeta materialidades no design de moda. O método utilizado nesta investigação qualitativa contempla essencialmente a modalidade descritivo-observacional de estudo de reconhecimento, com o objetivo de compreender limitações técnicas e tecnológicas dessas representações em etapas de processos de projeto cujas práticas estão documentadas e divulgadas no setor. No campo do design de moda, compreender impactos da inteligência artificial sobre a representação de materiais têxteis configura-se como necessidade fundamental para que processos de inovação tecnológica no design de moda não apenas avancem em termos técnicos, mas, também, sejam acompanhados por uma reflexão crítica sobre efeitos na percepção da fisiologia, da sensorialidade e de significados atribuídos a tecidos. Resultados preliminares disponibilizam insumos aos designers de moda e aos usuários, bem como associações de normas técnicas, ao setor industrial têxtil e ao setor de inovação, ao apontarem tendências, padrões e possíveis limitações técnicas e tecnológicas recorrentes em representações de materialidades têxteis geradas por inteligência artificial. Além disso, o estudo problematiza os conceitos de ética e cultura na utilização de inteligência artificial no design de moda.

Palavras-chave
Inteligência Artificial, Materialidade Têxtil, Tecidos, Design de Moda, Tecnologias Emergentes

Minibio
Sarah Godoy é consultora e pesquisadora de tendências associadas a design, moda, gestão de marketing, inovação e tecnologias. Mestra em design pela Universidade Anhembi Morumbi, em 2021, com pesquisa em nanotecnologia e suas aplicações no design de moda. Pós-graduada (lato sensu), em 2015, em gestão de marketing pelo Centro Universitário Senac de São Paulo. Graduada, em 2009, em desenho de moda pela Faculdade Santa Marcelina.Milton Sogabe realizou pós-doutorado na Universidade de Aveiro. Doutor e Mestre em Comunicação e Semiótica e licenciado em Educação Artística. Pesquisador no ID+ (Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura), no grupo “Praxis e Poiesis: da prática à teoria artística”, Portugal. Líder do Grupo de Pesquisa Pós-Digital no Design e na Arte. Docente do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi. Bolsista produtividade em Pesquisa do CNPq e bolsista do Instituto ânima.

Autores
Valquiria de Oliveira Navarro

Título
Bolhas e esferas em mutações climáticas

Resumo
Esta pesquisa parte da intersecção entre Arte e Tecnologia, tendo foco na emergência climática. Propõe um olhar sobre a coexistência entre humanos e não humanos, através da noção de habitar, reconhece o desenvolvimento técnico, intrínseco e instintivo, próprio dos insetos e aves, observa processos adaptativos e evolutivos em distintas formas de abrigar-se. Esta abordagem busca compreender a responsabilidade humana na degradação do ecossistema e propõe um olhar para as estratégias cognitivas dos seres não humanos como possíveis guias para mitigação dos impactos ambientais. Assim, os ninhos e suas variações tornam-se figuras visuais e conceituais, para múltiplas formas de inteligência e organização ecológica. Para sustentar essa reflexão, a pesquisa se apoia e busca pontos de contato em diversas teorias, porém visualmente encontra na teoria de bolhas, esferas e espumas de Peter Sloterdijk, metáforas que elucidam formas de interação e organização do mundo contemporâneo. Compara as bolhas a espaços de proteção e intimidade, as esferas a estruturas sociais e culturais e as espumas com as fragmentações e dinâmicas da realidade contemporânea. Essa organização espacial e visual de Sloterdijk se encontra na pesquisa como apoio para a compreensão dos ninhos como estruturas orgânicas que revelam modos arquitetônicos alternativos. Em sua apresentação, este estudo se materializa por meio da linguagem fílmica, onde imagens alegóricas de ninhos de aves e insetos são criadas para serem projetadas em superfícies arredondadas ou esféricas, propondo um diálogo estético com as metáforas espaciais de Sloterdijk.

Palavras-chave
Mutações Climáticas, Coexistência, Humanos e Não Humanos

## Artistas e Pesquisadores Participantes da Exposição EmMeio#17 Presencial

O conjunto de artistas, pesquisadores e coletivos aqui reunidos reflete a amplitude e a diversidade das práticas contemporâneas que entrelaçam arte, ciência e tecnologia. Cada um, a seu modo, contribui para um panorama vibrante de experimentações, hibridismos e poéticas visuais, sonoras e interativas.

Entre os autores, destacam-se Rachel Zuanon, Geraldo Lima, Claudia Regina (Cacau) Martins, Barbara Faria, Rafaela Repasch, João Gião, Gabriel Romitelli e Hamilton Carraro Junior, cujas investigações transitam entre processos digitais, narrativas visuais e interfaces experimentais. Fernando Hisatoni Perecin, Felipe Negreiros, Daniel Prazeres, Karen N.M. Caetano, Lynn Carone, Herbert Baioco Vasconcelos, Aline Maria Dias, Leonardo Rangel Goulart, Jack Holmer e Thiago Heinemann Rodeghiero apresentam pesquisas voltadas para a convergência entre artes visuais, meios digitais e processos de fabricação contemporânea.

A produção de Edgar Silveira Franco (Ciberpajé) e o Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER insere uma perspectiva singular que conecta ancestralidade e cibercultura. Outros criadores como Robson Castro, Denise Bandeira e Daniel Silva, Newton Lino Scheufler e Eufrásio Prates, Tatiana Duarte, Leona Machado, Agda Carvalho, Bruna Mayer Costa, Daniel Tomàs Marquina, Felipe Bortoluzo Mamone, Fernando Fogliano, Lucca José Lauro, Miguel Alonso Araujo Carvalho, Milton Terumitsu Sogabe, Vinicius Hiroshi Tida Omatsu e Vitor Bárbara Vedovato exploram linguagens híbridas, instalativas e cinéticas.

A pesquisa coletiva também marca presença com nomes como Andreia Machado Oliveira, Daniel Brenner Seitenfus, Ash Ingra Schmitt, Leonardo Prietto Burmann, Matheus Moreno dos Santos Camargo e Thais Oliveira da Rosa. Artistas como Luisa Angélica Paraguai Donati e Paulo Costa, Lilian Amaral, Patricia Bermudez Bagniewski, Kelly Silva de Oliveira e Kerexu Mirin da Silva investigam relações entre corpo, território e memória.

O Grupo CAT – formado por Milton Terumitsu Sogabe, Fernando Fogliano, Hermes Renato Hildebrand, Fabio Oliveira Nunes, Ive Rubini, Rodrigo Dorta Marques, Soraya Braz e Cleber – apresenta obras que tensionam processos colaborativos e dispositivos digitais. Artistas consagrados como Tania Fraga, Christus Nóbrega, Monica Tavares, Chi-Nan Pai, Juliana Henno e Livia Soler Fonseca somam-se a coletivos como o Grupo Vaga-Mundo e a nomes como Bruca Teixeira, Suzete Venturelli, Lucas Almeida Wilm, Itair Almeida Rodrigues e Teófilo Augusto.

Destacam-se ainda as criações de Agda Carvalho, Murilo Orefice, Jorge Kawamura, Guilherme Ikeda, Guilherme Menegasso, Viviane Tavares de Moraes, Ana Paula Mendonça Alves e Isabelle Carvalho Ferreira da Silva, além das colaborações de Suzete Venturelli, Cleomar Rocha e Murilo Orefice em obras interdisciplinares. Rosangela Leote assina projetos que aliam modelagem, escaneamento e impressão 3D, com suporte de uma equipe técnica formada por Carina Lima Araujo (escaneamento e impressão), Olga Albillos Castillo (programação e hardware de Arduino), Daniel Tomoyose (mecanismos de movimento) e Daniel Boanerges (animação).

No campo da pesquisa acadêmica, Sidney Tamai coordena, junto a Fernanda Catelani Branquinho, Dennis Marcio de Oliveira Gomes, Lia Soares de Figueiredo, Inaê Soares de Figueiredo, Matheus Sinto Novaes e Gabriel Barati, o Grupo de Pesquisa Artes em Tecnologias Emergentes do DARG/FAAC – UNESP-Bauru (AR.T.E. no CNPq). Contribuem também Clarissa Ribeiro, Sílvia Guadagnini, Hermes Renato Hildebrand, Carlos Corrêa Praude, Rita de Cássia de Almeida Castro e Felipe Castro Praude.

Outros nomes fundamentais incluem Daniel Silva Lopes, Darley Cardoso, Azure Zhang, Joshua Nijiati Alimujiang, e o Grupo imagem(i)materia com participações de Julie de Araujo Pires (UFRJ), Marcelo Gonçalves Ribeiro (UFRJ), Francisco Alves de Freitas Neto (IFF-RJ), Nivalda Assunção, Malu Fragoso, Bia Medeiros (in memoriam), Audrey Luiza, Carina Flexor, Fran Favero, João Vítor Rocha, Karen Florêncio, Karool Araújo, Maria França, Pryscilla Kacilda e Ryan Castro.

Completam o conjunto internacional Maria Manuela Lopes e Paulo Bernardino (Portugal), reforçando o caráter colaborativo e global dessas práticas artísticas.

## Entre o Pulso da Matéria e o Algoritmo: Ecopoiesis no EmMeio#17 On-Line

O EmMeio#17 on-line, integrado ao Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#24.ART), reúne obras que tensionam as fronteiras entre matéria, tecnologia e imaginação ecológica, sob o signo da ecopoiesis – conceito que, vindo da astrobiologia, evoca a criação de novos ecossistemas e, aqui, traduz-se na capacidade da arte de instaurar mundos possíveis, híbridos, pulsantes.

As obras selecionadas, como “Respirar Ruínas: IA e o Pulsar das Estruturas Esquecidas” (Daniela de Jesus Souza e Karina Martins Senise) e “ruídoresíduo” (Maria Paula Andrade Tolentino, Rosa Dornas Mooren De Abreu e Nico Vaz Braga), convocam uma arqueologia poética das sobras, das falhas e dos rastros, expondo o que persiste no intervalo entre o humano e o maquínico. O diálogo com a memória também reverbera em “fragmentos pandêmicos” (Aline Maria Dias e Marcus Vinicius Marvila das Neves) e em “notas da carcereira” (Aline Maria Dias), onde a narrativa íntima e a política dos corpos se infiltram nos circuitos digitais.

A investigação do biológico e do artificial aparece de maneira contundente em obras como “Polinização Artificial” (Tiago Felix), “FUNGIMAGE” (Fabiane Urquhart Duarte) e “NOMA+: Moda digital e regenerativa integrada ao design de interfaces” (Eduarda de Freitas Rodrigues et al.), que refletem sobre simbioses e regenerações possíveis entre organismos e tecnologias. Já trabalhos como “Antropozoomorfismo e Design de Personagem no Entretenimento Digital” (Samuel Lobo) e “Brazilian People from Space” (Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt et al.) exploram as narrativas visuais e ficcionais em ecossistemas virtuais, imaginando corpos e coletividades transespecíficas e transplanetárias.

A relação entre máquina, performance e subjetividade ganha força em obras como “Ready-made Performático do Agora” (Robson Castro), “As_Automatas.web, 2025” (Joana Burd) e “Ctrl+Alt+Adão” (Karen N.M. Caetano e Lynn Carone), onde algoritmos e gestos humanos se entrelaçam na invenção de novos modos de presença. “A poesia está entre o toque e o algoritmo” (Maria Elvira Ferreira Rosete e Gilberto dos Santos Prado) sintetiza essa tensão ao situar a poética justamente no atrito – e no contato – entre matéria sensível e cálculo.

A dimensão narrativa e literária atravessa obras como “Adoro o meu coelho moliço” (Cláudio Azevedo), “Advice” (Larissa Pereira), “Trivakra” (Sofia Arantes), “Os Pássaros, Tomo I” (Newton Lino Scheufler e Eufrásio Prates), “Memento Dormire” (Adélia Jessica Barros Nascimento) e “Pureza Corrompida” (Maria Paula Andrade Tolentino), que revisitam mitos, sonhos e fabulações pessoais para repensar afetos em tempos de automação.

Obras colaborativas como “Casa à Margem.cod” (Maximilian Medeiros Rodrigues e Matheus Reis Kawamura), “Notáveis Cientistas Brasileiros: uma experiência virtual” (Ronnie Fagundes de Brito) e “Quem Fala por Aqui” (Dalila Reis et al.) reforçam a dimensão coletiva do encontro, onde experimentações em rede se tornam dispositivos de partilha e construção de memórias coletivas.

O EmMeio#17 on-line afirma a potência da arte como força ecopoética, capaz de entrelaçar resíduo e ficção, corpo e máquina, natureza e algoritmo, abrindo brechas para pensar outros mundos – possíveis, regenerativos e sensíveis – no entrelaçamento com a tecnologia.

## #2.ART.VideoMapping

As obras reunidas aqui compõem um mosaico de experimentações audiovisuais que articulam corpo, natureza e tecnologia em narrativas sensíveis e especulativas. São criações que investigam as interseções entre memória, ecologia, ficção e inteligência artificial, reafirmando a arte como espaço de invenção e crítica em tempos de fluxos incessantes de dados e imagens.

Peças como “Flutuação contínua boto_linha_pescador (3.14s)” (Matheus da Rocha Montanari, Caetano Sordi, Lilian Sander Hoffmann, Viviane Vedana e Rafael Devos) e “A vida é caminho, não só lugar (2.07s)” (Fernando Pericin) evocam poéticas do deslocamento e da deriva, onde a paisagem e o gesto humano se entrelaçam em temporalidades dilatadas.

A relação entre vida e tecnologia atravessa obras como “Bioleiros e Necroleiros (4.39s)” (Daniel Prazeres), “Amor Bacteriano (4.19s)” (Ana Cecília Mattos Mac Dowell e Jackson Cardoso Leite) e “Polinização Artificial (3.40s)” (Tiago Felix), tensionando as fronteiras entre o biológico e o sintético. Essa ecopoética também pulsa em “Reza para Acalmar a Terra (3.40s)” (Matheus da Rocha Montanari e Coletivo Mba'ekuaa) e “Kuaray ha’egui Jaxy – o princípio de uma caminhada (4.3s)” (Kelly Silva De Oliveira), onde ancestralidade e cosmologias indígenas se encontram com meios digitais.

Obras como “Jardim dos Deleites (3.06s)” (Tania Fraga), “Imagina Só… (3.33s)” (Suzete Venturelli e Cora Venturelli Pic Silveira Campello) e “Pampa em Vertigem (1.19s)” (Douglas Dorneles Medeiros et al.) exploram paisagens reais e imaginárias como territórios de fabulação e crítica. Já a investigação do algoritmo como linguagem poética se destaca em “Videoclipe com Inteligência Artificial (4.57s)” (Sandro Pavão et al.), “Understanding Visual Music - UVM 2025: COSMOCENO (4.49s)” (Matheus Moreno dos Santos Camargo e Cristiano Figueiró) e “Quantum effects in photosynthesis (2.25s)” (Fernando Franco Codevilla e Juliana Kaizer Vizzotto).

A memória e a subjetividade emergem em obras como “Degenerando Memória (3.39s)” (Teofilo Augusto, Lucas Almeida Wilm e Itair Rodrigues), “Inundações de si (4.56s)” e “FESTA ACOCORÉ (5min)” (Tatiana Duarte), “Não Queira (3.54s)” (Thiago Macedo) e “Quis saber quem sou (1.30s)” (Cláudio Azevedo), que investigam afetos e identidades em tempos de hiperconexão.

Outras peças expandem as fronteiras entre ficção científica e imaginários coletivos, como “Brazilian People from Space (4.19s)” e “Mapping Brazilian Aliens (2.35s)” (Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt et al.), “Ctrl+Alt+Adão (0.57s)” (Lynn Carone e Karen Caetano), “Nox Lumine (6.19s)” (Lynn Carone) e “Kame Kanhru” (Jefferson Luiz Ferreira da Silva et al.), enquanto “Olhos de Videro (4.59s)” (Gabriela Mutti Perrucho) e “Linha Modulada (4.14s)” (Filipe Rossetti) investigam as texturas do olhar e do som no ambiente digital.

Essas obras, ao lado de “Simulação de Lentum (1.23s)” (Rosangella Leote e Daniel Boanerges), compõem um panorama vibrante que reafirma a potência da arte em criar ecossistemas audiovisuais onde dados, corpos e memórias se contaminam, propondo novas formas de existir e imaginar o mundo.

**Links para os audiovisuais**

Título: Flutuação contínua boto_linha_pescador (3.14s)
Autores: Matheus da Rocha Montanari, Caetano Sordi,Lilian Sander Hoffmann e Viviane Vedana,Rafael Devos
https://drive.google.com/file/d/1wMo4wTJYri_BGm4Q8z1rijxcdu3DAB-t/view

Título: A vida é caminho, não só lugar (2.07s)
Autor: Fernando Pericin
https://drive.google.com/file/d/1jzdxo75R97VjSgnKKaKTHOMB1BA6cHWO/view

Título: Bioleiros e Necroleiros (4.39s)
Autor: Daniel Prazeres

https://drive.google.com/drive/folders/1xSAENEEcU5ClBqaYMuDYePlArf2RtV3N

Título: Reza para Acalmar a Terra (3.40s)
Autores: Matheus da Rocha Montanari e Coletivo Mba'ekuaa
https://drive.google.com/file/d/1wgUlnoj_YywiYy1iiS4lvc8lTDAUUA_b/view

Título: Jardim dos Deleites (3.06s)
Autora: Tania Fraga
https://drive.google.com/file/d/13bTk7LJQBhPdd1-D3pMjfkQlAvn_HQai/view?ts=684a0c8b

Título: Imagina Só…(3.33s)
Autoras: Suzete Venturelli e Cora Venturelli Pic Silveira Campello
https://drive.google.com/file/d/1-ql8bDmYzt-aJi7d873DHcNa9Fd9BGyv/view?usp=sharing

Título: Pampa em Vertigem (1.19s)
Autores: Douglas Dorneles Medeiros, Everton Rodrigues Santos, Fernando Franco Codevilla, Andreia Machado Oliveira
https://drive.google.com/file/d/1LuTfSQZBMz9Xp_VEm4VoVLba-tTkrhZP/view?usp=sharing

Título: Kuaray ha'egui Jaxy – o princípio de uma caminhada (4.3s)
Autora: Kelly Silva De Oliveira
https://drive.google.com/file/d/1KMMtzdt06c5WysZs2KVgm5ego3cQGwon/view

Título: Videoclipe com Inteligência Artificial (4.57s)
Autores: Sandro Pavão,Edu Berton,Pérsio Sani,Wilson Cavalcanti
https://onedrive.live.com/?qt=allmyphotos&photosData=%2Fshare%2FA97AC93B6D5F02F6%21sd5d641412a7646648a0e910cd83fa170%3Fithint%3Dvideo%26e%3DTTKYod%26migratedtospo%3Dtrue&sw=bypassConfig&cid=A97AC93B6D5F02F6&id=A97AC93B6D5F02F6%21sd5d641412a7646648a0e910cd83fa170&redeem=aHR0cHM6Ly8xZHJ2Lm1zL3YvYy9hOTdhYzkzYjZkNWYwMmY2L0VVRkIxdFYyS21SR2lnNlJETmdfb1hBQjZxdFpsSXFhOVRnb1h0M2wwM2FUTmc%5FZT1UVEtZb2Q&v=photos

Título: Degenerando Memória (3.39s)
Autores: Teofilo Augusto,Lucas Almeida Wilm,Itair Rodrigues
https://drive.google.com/file/d/13LsVFDEPBLnYPTg31nWNZOunOPTN4KZW/view

Título: Amor Bacteriano (4.19s)
Autores: Ana Cecília Mattos Mac Dowell, Jackson Cardoso Leite
https://drive.google.com/drive/folders/1QRNqZzs3dmELwe_8NCMPXv0wNLuZCJ3p

Título: Simulação de Lentum (1.23s)
Autores: Rosangella Leote, Daniel Boanerges
https://www.youtube.com/watch?v=Hlr_o9jRmTs

Título: Linha Modulada (4.14s)
Autores: Filipe Rossetti
https://drive.google.com/file/d/1C7vJUj_l4Cj-R9xhkSL7MBX6RQ3vihHU/view

Título: Não Queira (3.54s)
Autor: Thiago Macedo

https://drive.google.com/file/d/1t1SS2U75aFsQ50aI2P8nstwAEWwl9QHt/view?usp=sharing

Título: Quantum effects in photosynthesis (2.25s)
Autores: Fernando Franco Codevilla, Juliana Kaizer Vizzotto
https://drive.google.com/file/d/16mNmAxWn3I5lf5Z3TfoQIVFGXk520G9q/view

Título: Understanding Visual Music - UVM 2025: COSMOCENO (4.49s)
Autores: Matheus Moreno dos Santos Camargo, Cristiano Figueiró
https://drive.google.com/file/d/1JPbP3GrN_nzkA5xVRLm7ysWfQYM-rRxd/view

Título: Olhos de Videro (4.59s)
Autora: Gabriela Mutti Perrucho
https://drive.google.com/drive/folders/1g30rFQh5mtOMicI5klw4VQRH1jpj6W_j

Título: Inundações de si (4.56s)
Autora: Tatiana Duarte
https://drive.google.com/drive/folders/1zLIXJW7OZ2s_xNDOWG87XekICtNgNwJn

Titulo: FESTA ACOCORÉ (5min)
Autores: Tatiana Duarte
link:
https://drive.google.com/drive/folders/1zLIXJW7OZ2s_xNDOWG87XekICtNgNwJn

Título: Ctrl+Alt+Adão (0.57s)
Autoras: Lynn Carone e Karen Caetano
https://drive.google.com/file/d/1dS7PTf6V0yktSDHWkL9GCyvWIgk-_i1d/view

Título: Mapping Brazilian Aliens (2.35s)
Autores: Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt,Frederick Antunes Rodrigues, Bruno Bitencourt Lopes,Pietro Porto Santos Carvalho, João Gabriel da Rocha Magini, Davi Kraemer Sarzi Sartori, Silvio Otavio Possa de Oliveira.
https://drive.google.com/file/d/105j-ELDCbOK6_KVRSVYgChWftiee-AOr/view

Título: Nox Lumine (6.19")
Autores: Lynn Carone
https://drive.google.com/file/d/1d08oqbnvmcSW8j7vgXU1Fpyg82iHuaWA/view?ts=686d78b2

Título: Kame Kanhru
Autores: Jefferson Luiz Ferreira da Silva, Everton Rodrigues Santos, Jordan Rodrigues Lauz,Genecí Fidélis André, kalinka lorenci
https://drive.google.com/drive/folders/16Gn4FawX5L8dtYG5jbG_KMioGEe3mNC2?usp=drive_link
Título: Quis saber quem sou (1.30")
Autor: Cláudio Azevedo
https://drive.google.com/file/d/1IslPcWaxhiiz7nrmJzhidLyw-kVORE7_/view