

Expo
EmMeio
#17

ECO ^{#24}ART
POIESIS

Encontro
Internacional
de Arte
e Tecnologia





Expo
EmMeio
#17

ECO ART POIESIS

Encontro
Internacional
de Arte
e Tecnologia

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Expo emmeio #17 [livro eletrônico] : #24 Encontro
Internacional de Arte e Tecnologia : ecopoiesis /
[coordenação geral Antenor Ferreira...[et al.] ;
curadoria Malu Fragoso, Suzete Venturelli,
Tania Fraga. -- 1. ed. -- Brasília, DF :
Associação Nacional de Arte e Tecnologia, 2025.
PDF

Vários colaboradores.
ISBN 978-65-989179-0-6

1. Arte e ciência - Exposições - Catálogos
I. Ferreira, Antenor. II. Flexor, Carina. III. Rocha,
Cleomar. IV. Venturelli, Suzete. V. Fragoso, Malu.
VI. Fraga, Tania.

25-308708.0

CDD-700.105

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte e ciência 700.105

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

Organização

Coordenação Geral

Antenor Ferreira; Carina Flexor; Cleomar Rocha e Suzete Venturelli

Curadoria

Malu Fragoso; Suzete Venturelli e Tania Fraga

Expografia

Tania Fraga

Design e Comunicação

Carina Flexor

Equipe Montagem

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

Equipe Mediação e Educativo

Rosana Andrea Costa de Castro (coordenadora), Cinara Barbosa de Sousa, Tainá Luíze Martins Ramos, Lynn Carrone, Raisa Tamiris Santos Arruda, Gizza Aparecida Rodrigues de Brito, Isadora Matos Dourado, Nycacia Delmondes Florindo, Fernando Hisatoni Pericin, Ana Moraes Vieira.

Comitê Científico

Maria Manuela Lopes (ESE, Porto); Paulo Bernardino (ITP, Porto); Cleomar Rocha (UFG); Susana Maria Sousa Lopes Silva (ESE, Porto); Suzete Venturelli (UAM), António Fernando Monteiro Pereira da Silva (ESE, Porto), Gilberto Prado (UAM); Ana Garcia Lopes (Univ. Granada); Américo Marcos (university of Saint Joseph); Pablo Gobira (JEMG); Teófilo Augusto Silva.

Comitê Científico Portugal (Scientific/Artistic Committee)

Adérito Marcos (University of Saint Joseph); Andrés Burbano (University of the Andes); António Barbot (Polytechnic of Porto); António Caramelo (Polytechnic of Porto); Maria Freitas (Polytechnic of Porto); Cátia Vidinhas (Polytechnic of Porto); Claudia Melo (Polytechnic of Porto); Jorge Araújo (Polytechnic of Porto); Ricardo Reis (Slovak Univ. Bratislava); Fátima Lambert (Polytechnic of Porto); Antonio Silva (Polytechnic of Porto); Daniel Tercio (University of Lisbon); Dária Salgado (Polytechnic of Porto); Mirian Tavares (University of Algarve); Pedro Rodrigues (Polytechnic of Porto); Paulo Trigueiros (Universidade do Minho); Carla Cruz (Universidade do Minho).

Museu Nacional da República

Governador do Distrito Federal

Ibaneis Rocha

Secretário de Estado de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal

Cláudio Abrantes

Subsecretário do Patrimônio Cultural

Felipe Ramón Moro Rodríguez

Coordenadora de Museu e Patrimônio

Mirella Patrícia Melo Ximenes

Diretora

Fran Favero

Programa Institucional

Fernando Andrade

Joaquim Azevedo

Lívia Solino

Museologia e Restauro

Daniele Pestana

Morena Reis

Preservação de Acervo Digital

Taís Castro

Design e Comunicação Audiovisual

Daniel Marques

Programa Educativo

Leísa Sasso

Programa Territórios Culturais

Atendimento ao Público

Marileusa Barbosa

Local: Museu Nacional da República, Brasília, DF

Datas de Realização:

As apresentações presenciais e a exposição EmMeio#17 ocorreram entre 16 de setembro e 16 de outubro, e as apresentações online nos dias 20 e 21 de setembro, na Galeria 2 e 3 do Museu Nacional da República, em Brasília (DF).

Sites:

<https://www.museomn.com.br/21-art-encontro-internacional-de-arte-e-inclusiva-exposicao-emmeio-016-238485/>

<https://emmeio17.016m.br/>

https://www.instagram.com/21_art_2025/

sumário

[Alda Carvalho, Murilo Grafico, Jorne Kawamura, Guilherme Ikeda, Guilherme Meneguesso, Viviane Tavares de Moraes, Ana Paula Mendonça Alves](#)
[\[Instituto Mauá de Tecnologia\]](#)

[Alda Carvalho, Luiza Paraguai, Gleomar Rocha, Murilo Grafico e Guilherme Ikeda](#)
[\[Instituto Mauá de Tecnologia\]](#)

[Aline Maria Dias](#)
[\[Universidade Federal do Espírito Santo\]](#)

[Ana Moravi](#) [\[Universidade de Brasília\]](#)

[Artur Cehral e Jaína Luiza](#)
[\[Universidade de Brasília\]](#)

[Audrey Luiza, Carina Flexor, Diogo do Nascimento, Fran Favero, João Vitor Rocha, Karan Florêncio, Karol Acadia, Maria Franca, Pedro Faty, Priscilla Maciel, Ryan Castro](#)
[\[Universidade de Brasília\]](#)

[Azura Zhang / Clea von Chewier-Walte](#)

[Bia Medeiros \(in Memoriam\)](#)

[Bruna Teixeira](#) [\[Universidade de Brasília\]](#)

[Carlos Praede, imagens e programação \(UAN/SP\): Felipe Castro Praede, missagem sonora \(UnB\): Rita de Almeida Castro, performer](#) [\[Universidade de Brasília\]](#)

[Coletivo HolonCivildade!; Lillian Amaral Nunes - Media Lab UFR/BR - / Marcos Danierezz - Faculdade de Artes/UNELAR / Laurita Ricardo de Salles - Media Lab PPGACT / UFR - e Teófilo Augusto - Media Lab Unifesspa](#)

[Daniel Silva Lopes](#)
[\[Universidade de Brasília\]](#)

[Daniel Prazeres](#)
[\[Universidade Anhembi Morumbi / Capex\]](#)

[Darley Cardoso](#)
[\[Universidade de Brasília\]](#)

[Denise Bandeira e Daniel Silva](#)
[\[Universidade Estadual do Paraná\]](#)

Dimitri Lomonaco
[Universidade de São Paulo]

Felipe Negreiros da Vasconcelos
[Universidade Federal do Ceará]

Fernando Nicotoni Pericini
[Universidade de Brasília]

Giovanna Pizzini
[Artista]

Grupo cat-ciência/Arte/tecnologia: Milton Senebe, Fernando Fogliano, Benito Hildebrand, Fábila Nunes, Ivo Rubin, Rodrigo Dorta, Soraisa Braz, Cleber Gazano, Bárbara Milano, Caio dos Santos e Daniel Malva
[Universidade do Estado de São Paulo]

Grupo imagem/imateria: Julie de Araujo Pires, Marcelo Gonçalves Ribeiro, Francisco Alves de Freitas Neto [Universidade Federal do Rio de Janeiro]

Grupo Realidades: Clarissa Ribeiro, Lenna Machado, Silvia Laurentis, Luiza Paragui, Vinicius Tide, Gustavo Sol, Luca Ribeiro, Dimitri Lomonaco, Bruna Mayer e Felipe Borges [Universidade de São Paulo]

Grupo Vaga-mundo: notícias nômadas [Universidade de Brasília]

Guilherme Ikeda, Anja Carvalho, Bruna Mayer, Daniel Tomaz Marquina, Felipe Mamoni, Fernando Fogliano, Lenna Machado, Lucca José Laura, Miguel Alonso, Milton Senebe, Vinicius Hirashi, Vitor Bárbara Vedovato, Lab Design Mauá (IMT) / Grupo Realidades (ECA/USP) / OIP (IA/UNESP) / CAT (IA/UNESP) / ICI Do Escultura Universitat Politècnica de València

Hamilton Carraco Junior
[Universidade Arbenzi Marumbi]

Itaic Rodrigues, Lucas Film e Teófilo Augusto
[UNIFESP]

Jack de Castro Holsar
[Universidade Arbenzi Marumbi]

Joshua Niiwati Aliquians (CMA-HKUST) / James Pei Man She, David Kai Man Yip

Karen Neme Mendes Castano
[Universidade Arbenzi Marumbi]

Kelly de Oliveira; Kereau Nicin de Silva; Alex Mariano; Maciel Vidal;
Geisy Gabriel; Kleyson de Silva; Richardyson Fernandes e Orlando Benites
[Artistas]

Leonardo Rangel Goulart
[Universidade de Brasília]

Lyon Carano
[Universidade de Brasília]

Maria Menuela Carvalho Lopes
[Universidade Politécnica do Porto - Portugal]

Mônica Tavares, Chi-Han Pui, Juliana Honno e Livia Soller Louzada
[Universidade de São Paulo]

Nivalde Assunção
[Universidade de Brasília]

Patrícia Bogniewski
[Artista]

Ralu Fragozo
[Universidade Federal do Rio de Janeiro]

Paulo Bernardino Bastos
[Universidade de Aveiro - Portugal]

Bachel Zuanon, Geraldo Lima, Claudia Regina (Cacau) Martins, Barbara
Laria, Rafaela Resasch, João Gão, Gabriel Romitelli
[Universidade de Campinas]

Robson Fernando Castro Pinto
[Universidade de Brasília]

Silvia Guadaonini (Silvia Regina Guadaonini) e Norma Renato Hildebrand
[Universidade de Campinas]

Suzete Venturelli e Walter Saldanha
[Universidade Anhembi Morumbi / Universidade de Brasília / Instituto
Anima de Educação / CNPq]

Tania Fraga
[Atelier Tania Fraga]

Tatiana Duarte
[Universidade de Brasília]

Tatiana Duarte DE [Artista]

Val Sampaio, Flávio Simões, Leonardo Paraty
[Universidade Federal do Pará / Lab Techné]

Performances

Sidney Tama (coordenação), Fernanda Catelani Brancquinho, Dennis Marcio de Oliveira Gomes, Lia Soares de Figueiredo, Inã Soares de Figueiredo, Mathias Santo Novato e Gabriel Sarati.

Herbert Salvo

Newton Lino Scheffler e Eufrásio Prates

Lançamento de livros

Exposição EmMeio17 - On-line

#2.ART.VideoMapping

Fotografias



Texto curatorial – Exposição EmMeio#17: Ecopoiesis

Museu Nacional da República, Brasília, 2025

A exposição EmMeio#17: Ecopoiesis, realizada no Museu Nacional da República, integrou a programação do 24º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#24.ART), reunindo um conjunto de 51 artistas que, com suas obras, experimentos e poéticas, ampliaram as possibilidades de pensar o sensível e o tecnológico em tempos de urgência ecológica. Visitada por mais de 40 mil pessoas, a mostra tornou-se um espaço vivo de reflexão, afeto e transformação — um território em que arte, ciência e vida se entrelaçam para criar novas formas de existência compartilhada.

O conceito de **ecopoiesis**, que inspira esta edição, remete à ideia de uma “poética da vida”, de processos criativos que não se restringem à autopoiese — o ciclo fechado da produção de si — mas que reconhecem o ambiente, a relação e o outro como elementos constitutivos do viver. Em tempos marcados por desequilíbrios planetários, instabilidades políticas e reconfigurações do sensório, pensar a arte como um gesto ecopoético é convocar uma ética do cuidado, da coexistência e da escuta. Trata-se de imaginar o mundo não como um sistema de recursos a serem explorados, mas como uma rede dinâmica de interdependências que nos inclui e nos transforma.

A ecopoiesis, nesse sentido, é também um modo de fazer curadoria. O processo curatorial de EmMeio#17 não buscou apenas selecionar obras, mas criar condições para que múltiplas formas de vida e pensamento se encontrassem, se contaminassem e se amplificassem. O Museu Nacional da República tornou-se, assim, um organismo poroso — uma espécie de ecossistema sensível — onde as obras dialogaram entre si e com o público, produzindo um campo expandido de percepções.

As poéticas reunidas nesta edição transitam entre a arte computacional, o vídeo, a performance, a instalação interativa, a arte sonora, a biotecnologia e as linguagens híbridas que emergem das zonas de contato entre corpo e máquina. Em cada uma delas, o gesto artístico é compreendido como um ato de invenção de mundos, um exercício de imaginação crítica que reconfigura as relações entre humanos, não humanos e ambientes. A exposição propôs um mergulho em processos que tratam a tecnologia não como instrumento de dominação, mas como um mediador possível de outras ecologias.

Ao percorrer as salas, o visitante foi convidado a experimentar atmosferas que evocam o respiro da Terra, o pulso dos rios, a memória das plantas, as reverberações do som e da luz, as presenças invisíveis das redes digitais. As obras questionaram a lógica extrativista que separa sujeito e ambiente, propondo em seu lugar uma estética da correspondência, onde cada gesto artístico é também um gesto de cuidado. A experiência de EmMeio#17 foi, portanto, menos uma exposição no sentido tradicional e mais uma **constelação de encontros ecopoléticos**, nos quais a criação e a reflexão se tornaram indissociáveis.

No contexto do **#24.ART**, evento que há mais de duas décadas acompanha a trajetória da arte e tecnologia no Brasil e no mundo, EmMeio#17 reafirmou a potência do pensamento experimental e coletivo. A mostra deu continuidade a uma história de investigações sobre o entremeio — entre arte e ciência, corpo e máquina, natureza e cultura — que sempre marcou o projeto EmMeio. Neste capítulo, o foco desloca-se para o que Bruno Latour chamou de **Gaia**, a Terra como agente, como presença viva e múltipla, que exige de nós uma nova política das relações e dos afetos.

A curadoria reconhece que cada artista participante trouxe à mostra uma dimensão singular desse diálogo entre o humano e o mais-que-humano. Juntos, esses **51 artistas** criaram um campo de forças em movimento, uma topologia sensível que expandiu o espaço museal para além de suas paredes, reverberando nas redes, nas escolas, nas universidades e na imaginação dos milhares de visitantes que atravessaram a exposição.

Este catálogo é, portanto, mais do que um registro documental. Ele é uma **cartografia de vínculos**, uma memória viva de um acontecimento coletivo. Cada página deste livro guarda um fragmento dessa experiência: o gesto do artista, o olhar do público, o silêncio das salas, a vibração dos sons e das luzes, a troca entre saberes. Publicar este catálogo é reafirmar a importância de preservar não apenas as obras, mas também os encontros e os processos que lhes deram forma.

Nossos agradecimentos à Fundação Itaú, em nome de Fernando de Oliveira Fernandes e Artur Cabral Reis, pela parceria e apoio fundamentais, e ao Museu Nacional da República, em nome de sua diretora Fran Favero e de toda a equipe, pelo acolhimento e colaboração essenciais para a concretização deste projeto.

Um agradecimento especial vai aos **51 artistas** que aceitaram o convite para compor esta edição e que agora passam a integrar a história viva do projeto **EmMeio**, inscrita neste catálogo. Suas obras são testemunhos de um tempo em mutação, mas também sementes de futuros possíveis. A cada uma e cada um, nossa gratidão e admiração pela coragem de criar em meio à incerteza, de abrir fendas de sensibilidade e pensamento no tecido denso do presente.

A EmMeio#17: Ecopoiesis foi, sobretudo, um gesto de esperança. Um convite para reaprender a habitar o planeta a partir da arte — não como espectador passivo, mas como coautor de uma poética comum. Entre o humano e o terrestre, entre o digital e o orgânico, entre o ruído e o silêncio, seguimos tecendo, juntos, as tramas de uma existência mais sensível e interdependente.

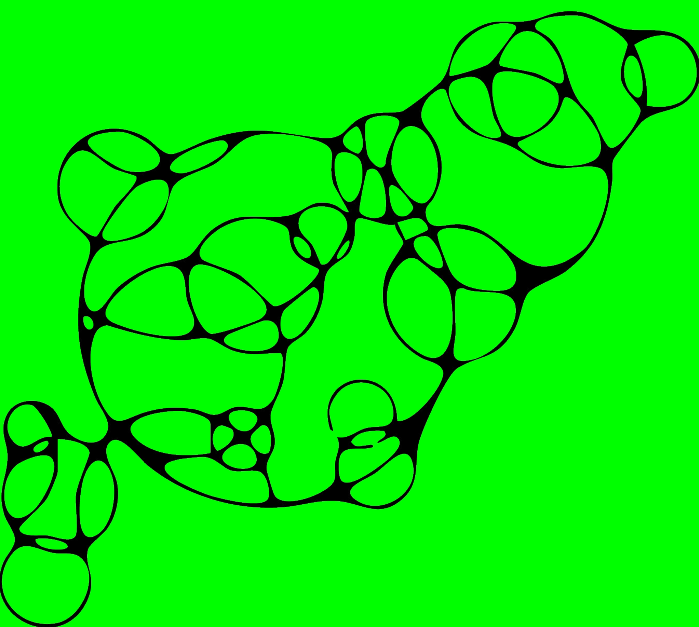
Brasília, 2025

Curadoria de EmMeio#17 – Ecopoiesis

Malu Fragoso, Suzete Venturelli e Tania Fraga

Museu Nacional da República

24º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia – #24.ART

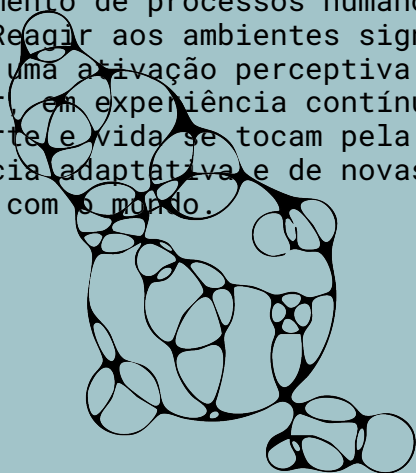




Agda Carvalho, Murilo Orefice, Jorge Kawamura,
Guilherme Ikeda, Guilherme Menegasso, Viviane
Tavares de Moraes, Ana Paula Mendonça Alves
[Instituto Mauá de Tecnologia]

BIOMIMETIC: Dorme-Dorme
2025

Biomimetic - dorme-dorme é uma superfície - quase objeto, quase acessório - cuja definição permanece aberta, pois se constitui na relação com sistemas vivos. Explora a adaptação, a interdependência entre componentes e os limites do corpo e do ambiente. Inspirada pela lógica biomimética, a obra propõe pensar estruturas capazes de responder sensivelmente a ecossistemas distintos, refletindo sobre a imprevisibilidade do sistema social contemporâneo. Assim, superfícies e objetos não são estáticos: ao se inserir no cotidiano, devem reagir à dinâmica social, assumindo características autoajustáveis. Os espaços habitados resultam de práticas, negociações e disputas, e é nesse contexto que o projeto ganha força, como reflexão sobre o entrelaçamento de processos humanos e não humanos. Reagir aos ambientes significa também despertar uma ativação perceptiva no observador, em experiência contínua e intensa, na qual arte e vida se tocam pela busca de coexistência adaptativa e de novas formas de interagir com o mundo.





**Agda Carvalho, Luisa Paraguai, Cleomar Rocha,
Murilo Orefice e Guilherme Ikeda
[Instituto Mauá de Tecnologia]**

**Arfares 330
2025**

As variações climáticas se assemelham com uma respiração ofegante do planeta, como um corpo em estado de exaustão. Essas reações podem ser acompanhadas também por imagens de satélite que sinalizam um período já crônico do natural. Arfares 330 (2025) é uma instalação que metaforiza esse episódio. Poeticamente, rejeitos e catástrofes são reordenados semanticamente, reciclando tempos e materiais. O discurso poético instaura uma narrativa de denúncia à chamada crise climática, ao mesmo tempo em que reutiliza materiais, colocando em relevo que a arte tem funções sociais críticas e fundamentais. A arte é, também, denúncia e resistência, encarnando afetos.







Aline Maria Dias

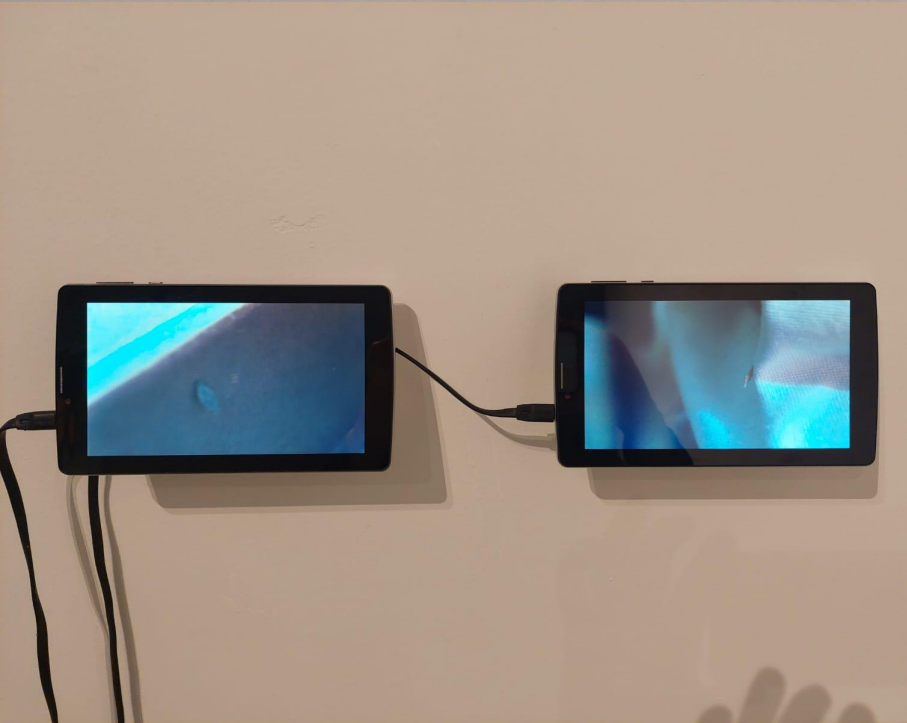
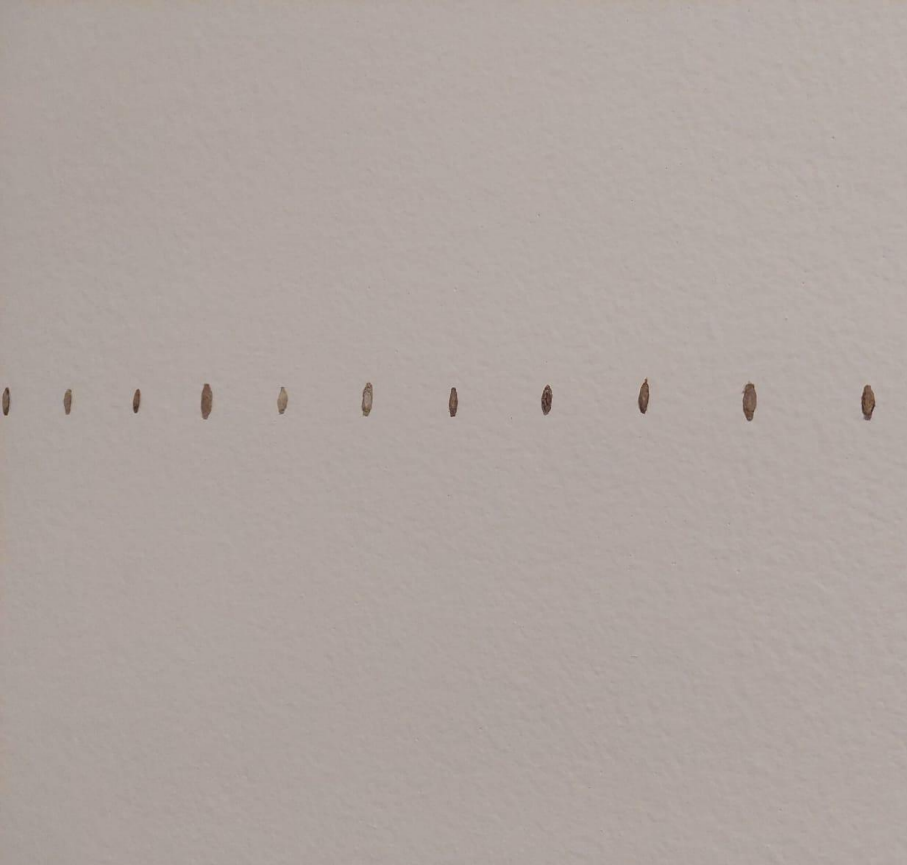
[Universidade Federal do Espírito Santo]

Traças

2025

A instalação consiste em uma linha horizontal formada por cerca de 200 a 300 casulos vazios de traças, alinhados e fixados em uma parede ou painel expositivo, ocupando aproximadamente seis metros, com intervalos regulares. A extensão pode variar conforme o espaço disponível. A obra é acompanhada por dois vídeos em pequenas telas, ampliando a experiência do espectador. Projeto de longa duração iniciado em 2004, já teve versões em diferentes contextos, como a de 2024, com 187 casulos coletados na primeira livraria de Vitória, hoje fechada, explorando vínculos com a memória da leitura. Também esteve presente em mostras como o Prêmio Projéteis (Funarte/Rio de Janeiro) e o Prêmio Marcantonio Vilaça (Museu de Arte de Santa Catarina). O processo envolve atenção ao recolhimento, filmagem e observação dos casulos, revelando sua singularidade e a forma como traças, ao tecer, dialogam com materiais, espaços e práticas humanas.





Ana Moravi

**Carpideira III ou Por quem choram as máquinas?
Instalação sonora
2025**

Terceiro objeto da série Máquinas de vendas de lágrimas. Carpideira III é um protótipo que busca criar uma metáfora emocional, associando lágrimas a sementes que funcionam como objetos sonoros. As pessoas são convidadas a soltar as sementes sobre uma placa de acrílico ligada a um captador piezoelétrico que amplifica os sons para os altofalantes na frente da caixa, buscando criar sonoridades que se orientem pela ideia que fazemos do chorar. Nesse primeiro protótipo optou-se por não utilizar sons pré-gravados ou síntese sonora, o que produziu um efeito pouco estilizado que confunde os sons amplificados com a escuta direta do contato sobre a placa. A brevidade do som se contrapõe ao ritmo que as emoções costumam envolver, fazendo da experiência uma aproximação mais de contenção emocional do que de fluxo. Esse protótipo foi desenvolvido junto ao Laboratório Aberto da Faculdade de Tecnologia da UnB. Projeto integra pesquisa de doutoramento em Arte e Tecnologia desenvolvida no Medialab/UnB, vinculado ao PPGAV, com bolsa CNPQ.



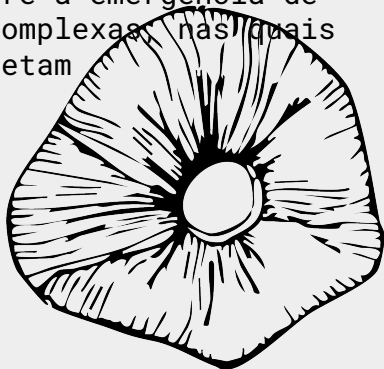
Pegue um punhado de lágrimas-sementes, deixe cair sobre o rosto da placa, ouça o som do carpir. Experimente variações chorosas.

ATENÇÃO: Não comestível! Sementes tóxicas se ingeridas.

Artur Cabral e Tainá Luize
[Universidade de Brasília]

Maquinário_bio_reticular
2025

O sistema apresenta-se como um arranjo em rede entre o orgânico e o maquínico. Nele, uma orquídea é conectada a um avatar digital que responde a fenômenos naturais, atualizando-se em constante reorganização. O público participa ativamente desse processo: ao mover as mãos, perturba a malha digital, que se rearranja sutilmente, criando um campo de afetações mútuas entre organismo vivo, tecnologia e observador. O trabalho constitui um híbrido sensorial, onde vida e máquina se entrelaçam, propondo uma experiência que se intensifica diante do cenário contemporâneo, marcado pela dominação tecnocrática sobre os organismos. Ao integrar elementos vivos e digitais em um mesmo sistema, a obra questiona visões reducionistas que opõem "natureza" e técnica, propondo, em vez disso, a compreensão de ecologias interconectadas e dinâmicas. Assim, abre-se espaço para refletir sobre modos de coexistência e sobre a emergência de arquiteturas sociais mais complexas, nas quais humanos e não humanos se afetam reciprocamente.

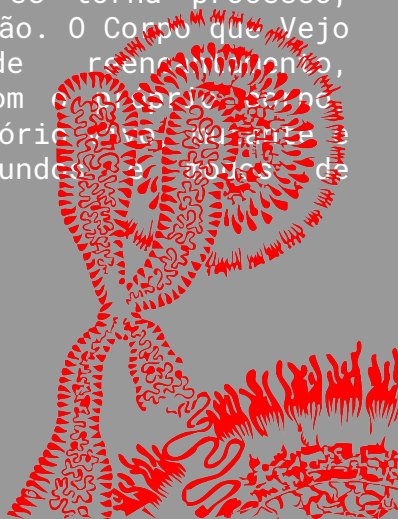




Audrey Luiza, Carina Flexor, Diogo do Nascimento,
Fran Favero, João Vítor Rocha, Karen Florêncio,
Karool Araújo, Maria França, Pedro Poty, Pryscilla
Kacilda, Ryan Castro
[Universidade de Brasília]

Corpo Que vejo 2025

O **Corpo que Vejo** é uma obra centrada na condição do feminino, que propõe uma ecologia própria do cuidado e do olhar sobre si mesma. Inspirada na ideia de autopoiese como eco-poética, questiona padrões estéticos impostos às mulheres, mostrando como o olhar externo molda a percepção de si. O projeto transforma a fotografia em tecnologia de cuidado: a câmera, o espelho e outros instrumentos artesanais criam um ambiente sensível, onde a mulher fotografada se torna coautora de sua imagem e narrativa. Assim, a obra promove uma pequena mutação simbólica – do olhar domesticado para um olhar orgânico, que acolhe imperfeições como parte de um ecossistema vivo. Ao integrar arte, tecnologia e natureza, cada clique se torna processo, espaço de memória e invenção. O **Corpo que Vejo** é uma experiência de reconhecimento, convidando à reconexão com o mundo através do reconhecimento do território próprio, capaz de reconstruir mundos e modos de existir.







Azure Zhang / Clea von Chamier-Waite

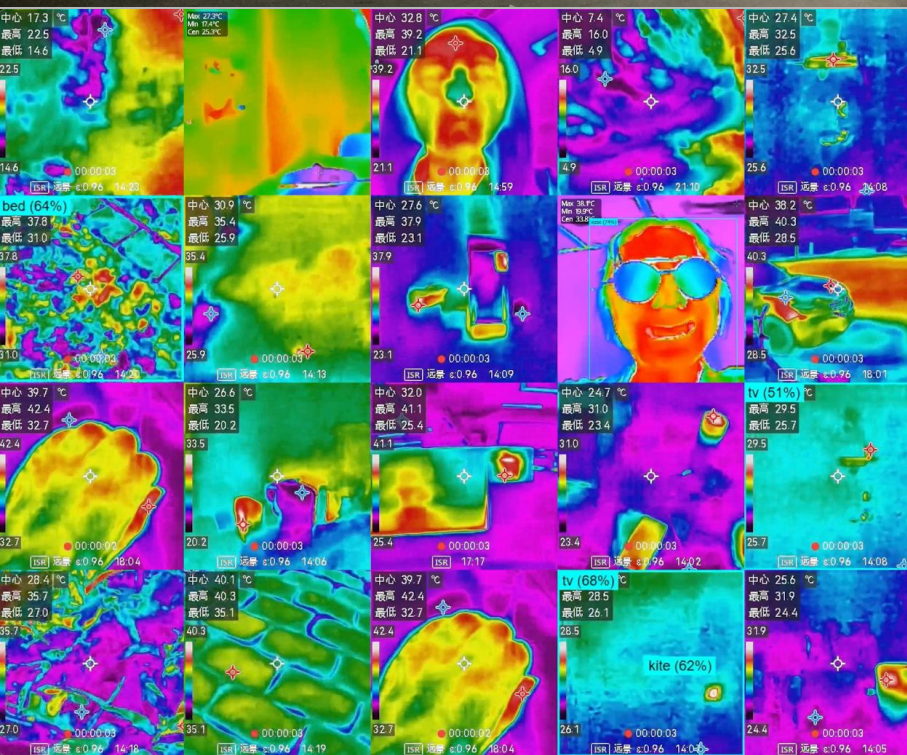
**Revealing the Living Face
2025**

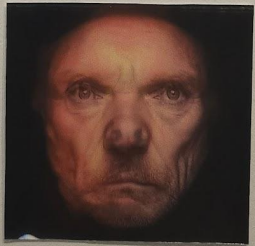
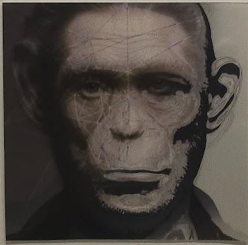
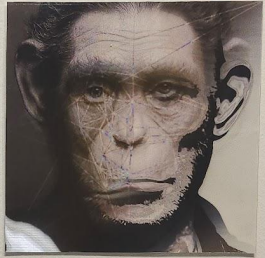
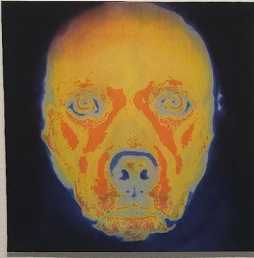
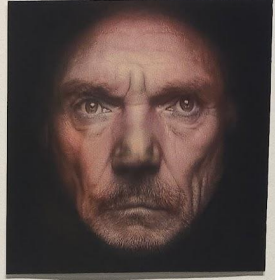
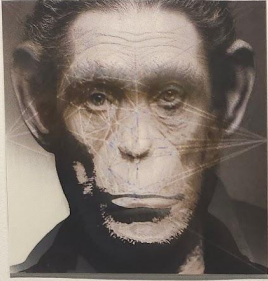
Thermal Pareidolia: Revealing the living face” is a series of artworks exploring the phenomenon of pattern recognition across thermal and visual spectrums, examining how both human and machine vision systems interpret heat signatures as meaningful forms. The project is initiated from the phenomenon of face pareidolia—the profound human tendency to perceive faces in ambiguous stimuli—to question what constitutes a “face” when viewed by different perceptual systems. Through three primary investigations—lenticular morphs between human and non-human subjects, computer vision interpretations of thermal recordings, genetic algorithm-evolved thermal imaging face — complemented by an interactive thermal filter installation, this juxtaposition research investigates how thermal imaging equalizes identity across human and non-human boundaries. Drawing from neuroscientific understanding of pareidolia and contemporary art practices that challenge anthropocentric vision, this project demonstrates that thermal signatures dissolve traditional taxonomic boundaries through shared heat patterns and create a universal language that transcends visible perceptions.

Credit and support

This work has been supported by the Hong Kong University of Science and Technology (Guangzhou), Computational Media & Arts Thrust, Information Hub. Thanks to my supervisors Clea von Chamier-Waite and Theo Papatheodourou.







Bia Medeiros (in Memoriam)

Aguaardar 2020

Técnica: Performance. Duração: 7:57"
(minutos).

Câmera: Cedric Aveline

Corte: Bruno Corte Real

A performance foi realizada durante o período da pandemia de Covid, maio de 2020, na laje do apartamento da artista em Copacabana, Rio de Janeiro. A ação foi registrada pelo seu filho Cedric, durante confinamento compartilhado.







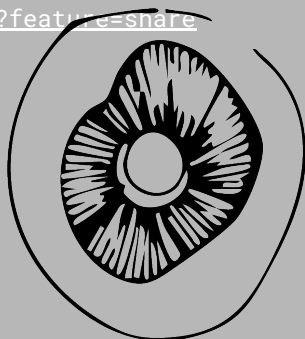
Bruca Teixeira [Universidade de Brasília]

Canteiro 2025

Canteiro é um corpo que se dilata em paisagem lunar. Nesta instalação, a placa de Petri se torna um pequeno campo agrícola-celestial, que cultiva organismos híbridos fabricados a partir de vestígios inaugurais colecionados pela artista: o primeiro pelo nascido após a mamoplastia, a areia do primeiro banho de mar sem camisa, o único ponto remanescente da cirurgia, a primeira secreção do ciclo sem menstruação e o resquício da primeira injeção de testosterona. A luz atravessa este microcosmo cuir e desenha na parede uma forma orgânica, lunática. A obra tensiona os limites entre o biológico e o artificial, o íntimo e o astral; e converte memórias corporais transmasculinas, em uma paisagem de começos. Bioinstalação luminosa em placa de Petri com cultura híbrida, projeção variável na parede. Efêmera ao sol ou contínua sob LED. Produzida em Brasília, 2025. Consultoria: Sâmia Gomes.

LINK:

<https://youtube.com/shorts/mCCfdf660FI?feature=snare>



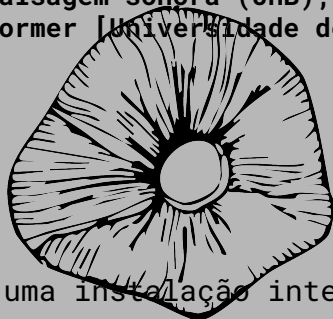
#24.ART EmMeio#17

24º Encontro Internacional
de Arte e Tecnologia (#24.ART)

Galerias 2 e 3
16/9 a 16/10



Carlos Praude, imagens e programação (UAM/SP);
Felipe Castro Praude, paisagem sonora (UnB); Rita
de Almeida Castro, performer [Universidade de
Brasília]



Espiraais em fluxos 2025

Espiraais em fluxos é uma instalação interativa que investiga a potência poética e perceptiva da criação de imagens audiovisuais mediadas por algoritmos. A obra propõe ao público um campo sensível de composição visual, onde sons e vídeos se entrelaçam de forma não linear, evocando fluxos do tempo e da imaginação. A instalação reúne registros de performances realizadas entre 2024 e 2025 em sítios ancestrais da Amazônia, do México e do Peru, configurando uma cartografia viva em constante movimento. Inspirada na simbologia da serpente sagrada presente em tradições mesoamericanas, andinas e amazônicas, a obra abre brechas para o encontro com mundos imaginais. Por meio de três vídeos simultâneos, o público pode manipular linhas temporais, sobrepondo, ocultando ou revelando imagens e sons, gerando espirais perceptivas únicas e fabulações audiovisuais emergentes do gesto e da escuta.





Esperas em Fluxo

CONCEITO DE FLUXO EM TEMPO
E ESPAÇO, COM O OBJETIVO DE
RECONSTRUIR O PASADO E
O FUTURO DE UMA CIDADANIA.

Coletivo HolosCi(u)dad(e): Lilian Amaral Nunes - Media Lab UFG/BR - / Marcos Umpierrez - Facultad de Artes/UDELAR / Laurita Ricardo de Salles - Media Lab PPGACT / UFG - e Teófilo Augusto - Media Lab Unifesspa

PORO: Interstícios revelados (Em processo de co-criação)
2025

PORO é uma obra-processo polifônica e co-elaborativa de pesquisa-criação, resultado do **Projeto Open(Co)Lab 2025**, concebido como um espaço de experimentação bioartística, científica e poética. A iniciativa propõe a construção de um **ecossistema geopoético e bioculturalmente diverso**, articulando reflexão e ação diante das emergências climáticas e das narrativas críticas anticoloniais. Explorando as interseções entre **ciência, tecnologia e ecologia**, a obra se manifesta de forma **sonora, visual e interativa**, investigando dimensões estéticas, biopolíticas e tecnológicas de práticas artísticas associadas a **dispositivos biotecnológicos de código aberto**. O projeto, de caráter **internacional e em rede**, reúne artistas-pesquisadores da **América do Sul, Caribe e Europa**, promovendo metodologias emergentes e diálogos transversais entre arte, ciência e tecnologia situada. **PORO** enfatiza a **resistência aos modelos extrativistas** e propõe **tecnologias centradas no cuidado e nos afetos**, contribuindo para imaginar e experienciar modos de existência **multiespécies**. Suas reflexões dialogam com pensadores como **Nêgo Bispo, Ailton Krenak, Yuk Hui e Donna Haraway**, apontando caminhos para uma ecopoética da convivência e da co-criação.

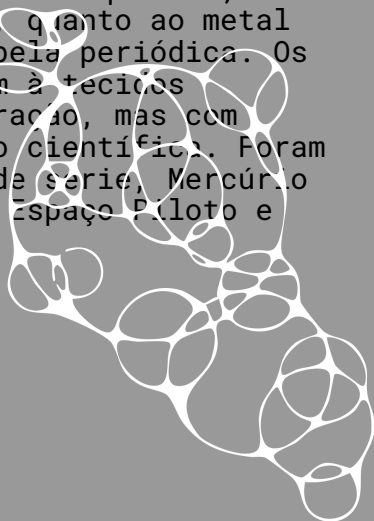




Daniel Silva Lopes
[Universidade de Brasília]

Mercúrio
2025

Mercúrio é uma série de desenhos automáticos em andamento, que iniciei em 2019 e sigo produzindo peças nesta temática desde então. Trata-se de desenhos feitos sob um mesmo procedimento, de formas nucleares auto contidas, geralmente expostos em conjunto e que podem ser aplicados e adaptados para outros tamanhos e formatos. Para esta edição do #24.ART proponho a confecção de uma pintura em escala direto na parede. Pretende-se, uma construção imagética entre o orgânico e o artificial, o ciborgue, o informe e o estranho. Os primeiros sugerem um tipo de figuração icônica, híbrida entre maquinários, instrumentos musicais, vísceras, cabos enrolados e vegetais. Foram expostos em pranchas de papel quadradas, lado a lado em uma espécie de grade. Aqui, "Mercúrio" se refere tanto a seu equivalente alquímico, com capacidades de transmutação, quanto ao metal líquido e à estrutura da tabela periódica. Os mais recentes, se assemelham a tecidos orgânicos que tendem à abstração, mas com algum referente à ilustração científica. Foram expostos dois conjuntos desde série, Mercúrio I e Mercúrio II, na Galeria Espaço Piloto e Cerrado respectivamente.







Daniel Prazeres
[Universidade Anhembi Morumbi / Capes]



CI.DA.TE.ZA 2025

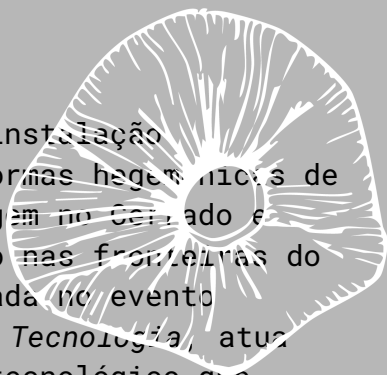
A instalação **CI.DA.TE.ZA** resulta da fusão entre “cidade” e “natureza”, articulando também sentidos ligados a delicadeza, beleza, tristeza e aspereza. A obra propõe uma reflexão crítica sobre as relações entre humano, não humano, tecnologia e meio urbano, destacando a necessidade de coexistência entre fauna, flora, materialidades e sistemas tecnológicos que sustentam a vida. Inspirada no conceito de biofilia, entendido como amor à vida e à natureza (Edward O. Wilson), a instalação é dividida em três eixos. O **Painel UrbanVida** convida à reconstrução simbólica da cidade por meio de um painel imantado e educativo, inspirado na abordagem triangular de Ana Mae Barbosa. Em **Pela desordem verde**, o uso do aplicativo ARTVIVE ativa mensagens ocultas que ressaltam memória, arborização e amorosidade no espaço urbano. Já **Bioleiros e Necroleiros** apresenta uma vídeoarte criada com inteligência artificial que contrapõe biofilia e necrofilia, estimulando reflexão crítica sobre modos de habitar e impactos ambientais contemporâneos.



Darley Cardoso
[Universidade de Brasília]

Linha de Raciocínio
2025

Linha de Raciocínio é uma instalação interativa que questiona formas hegemônicas de memória, linguagem e paisagem no Cerrado e Planalto Central, sobretudo nas fronteiras do Distrito Federal. Apresentada no evento *Ecopoiesis: Mutaç o, Arte e Tecnologia*, atua como dispositivo est tico-tecnol gico que ativa uma eco-po tica de reimagina o do territ rio por meio da fabula o cr tica e da intelig ncia artificial. A obra recusa a linearidade racionalista e convida o p blico   coautoria de narrativas, mediada por uma interface de gera o textual com IA. Um monitor conectado a microcontrolador e bot es arcade permite a intera o, recombinando fragmentos po ticos em tempo real. Operando offline por cache, a IA cria textos e paisagens vetoriais que invocam mem rias silenciadas, fundindo vozes humanas e machinadas em experi ncia po tico-pol tica.





nessa resistência que não...
memória.
Podemos devolver a paisagem a sua condição de sujeito. Não
secreto...
na verdade, o tempo reduzido em palavras humanas aquilo que a
paisagem já sabe.
Se a memória do tempo fosse um livro, seria um
livro... Algumas páginas...
foco, outras levadas pelo vento...
Indolby



Denise Bandeira e Daniel Silva
[Universidade Estadual do Paraná]

Bem-te-vi
2025

A proposta **Bem-te-vi sonoro** reúne uma escultura em fundição metálica, em tamanho natural, e um áudio criado para recriar a paisagem sonora dos acidentes com pássaros. A peça será exposta na parede ou em cubo com vitrine de vidro. Obtida por moldagem direta sobre o corpo do animal, a escultura resulta em peças únicas, registrando minuciosamente penas, bico, patas e formas no instante da morte. Os corpos coletados em Curitiba e região metropolitana revelam impactos contra obstáculos urbanos, como fachadas de vidro, que interrompem o voo. O projeto busca observar e mapear locais de risco, refletindo sobre a convivência entre humanos e aves. A paisagem sonora combina registros dos pássaros e intervenções de áudio, oferecendo ao visitante uma experiência imersiva com fones de ouvido. Objeto Pássaro, bem te vi – 17x5x5 cm, fundição em metal, 2023

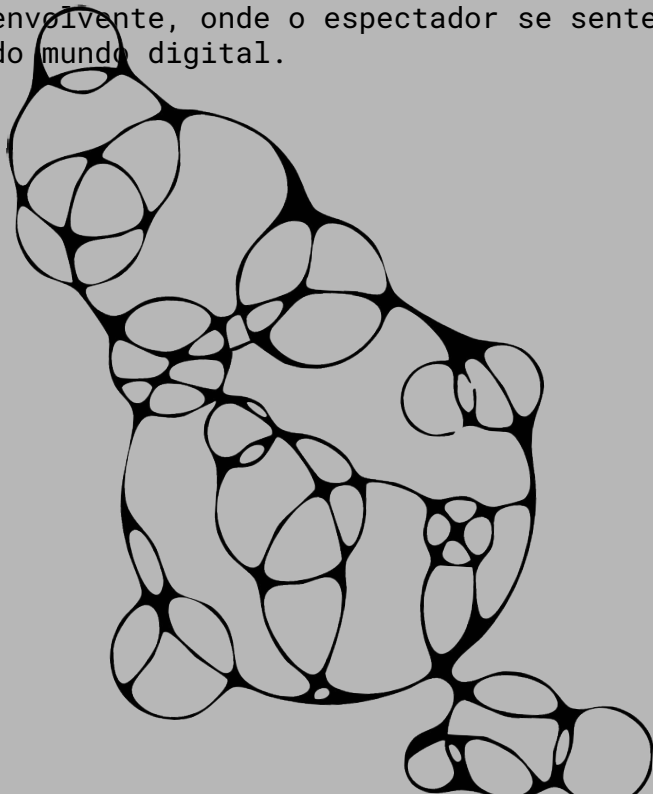




Dimitri Lomonaco
[Universidade de São Paulo]

Irreflexo
2025

Em **IRREFLEXO**, o espectador é transportado para um espaço visual que desafia as normas tradicionais de percepção. Esse efeito é gerado a partir do uso da câmera utilizada para uma segmentação e manipulação do espaço visual que instiga reflexões sobre identidade e presença no mundo virtual. A interação entre o texto e o reflexo cria um ambiente envolvente, onde o espectador se sente parte do mundo digital.

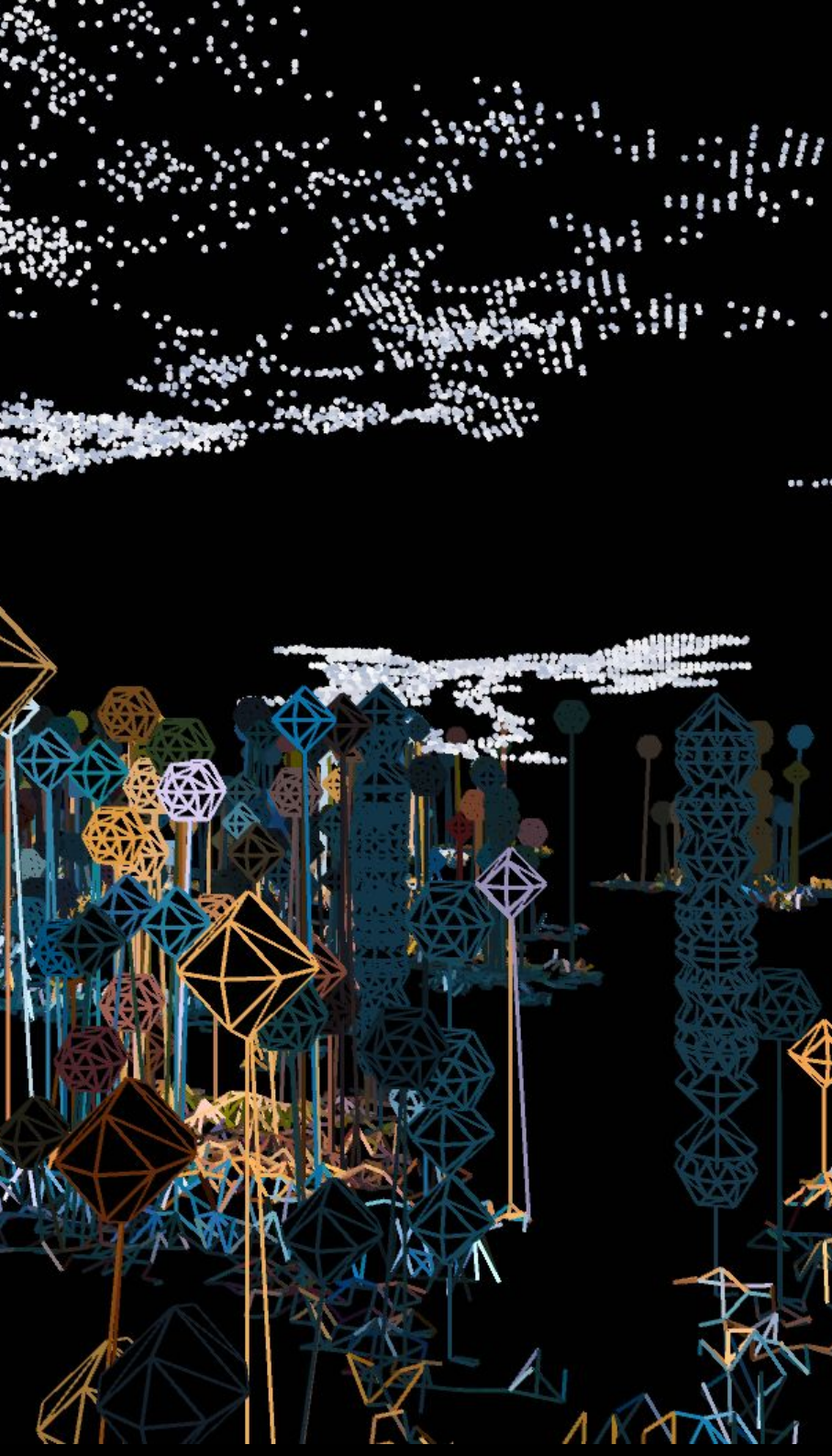


Felipe Negreiros de Vasconcelos [Universidade Federal do Ceará]

**Transnovaceno
2025**



Brownian landscape é uma paisagem digital generativa de aspecto orgânico que se desenvolve a partir de princípios aleatórios, destacadamente o movimento Browniano, oriundo da física, o termo é utilizado para descrever o comportamento errante e imprevisível de partículas imersas em um fluido e tem aqui suas potencialidades poéticas exploradas por meio de algoritmos aplicados à programação criativa. O cenário é progressivo e se desenvolve por meio de várias células dispersas em um fundo escuro, as quais vão crescendo em direções aleatórias do seu entorno formando malhas geométricas intrincadas, similares á rizomas, com ocasionais caules e copas poliédricas. Gradualmente, estes rizomas cruzam-se uns com os outros formando algumas ilhotas e até aglomerados mais densos que lembram florestas. A obra explora aproximações entre processos gerados computacionalmente e fenômenos orgânicos naturais análogos.



Fernando Hisatoni Pericin
[Universidade de Brasília]

Cozinhando Lobos
2025

A obra, criada em colaboração com IA e impressa em bandeira de tecido (128×90 cm), propõe uma reflexão crítica sobre o sistema alimentar brasileiro, usando o lobo como símbolo da fome, inspirado em M. F. K. Fisher, que associava a fome a uma presença silenciosa e constante. No contexto brasileiro, país de terras férteis e abundante mão de obra, a produção prioriza commodities para exportação em detrimento de alimentos nutritivos para a população. Vastíssimas áreas são desmatadas para monoculturas de soja, milho e cana-de-açúcar, enquanto milhares enfrentam insegurança alimentar. O que chega à mesa frequentemente são produtos ultraprocessados, calóricos e pobres em nutrientes, resultado de uma cadeia marcada pelo lucro e não pela vida. Ao ressignificar a bandeira como símbolo de pertencimento e protesto, a obra denuncia essa contradição e provoca reflexão sobre como reconstituir o vínculo entre corpo, território, natureza e alimento, inserindo-se no contexto da ecopoiesis e da crítica à ruptura entre potência nutritiva e exploração.







Giovanna Pizzini
[Artista]

Bioformações I
2025

A obra **Bioformações I**, da série Estruturas do Invisível, busca mergulhar na interação entre arte, ciência e tecnologia, explorando, por meio das artes visuais, a materialidade da biocelulose (uma cultura simbiótica de bactérias e leveduras). Traço paralelos entre essa materialidade e os processos dialéticos do corpo e da vida. Neste trabalho, proponho refletir sobre a presença e a ausência ao investigar a interação da biocelulose com a luz, que responde à presença do observador, assim como a sua ausência. A experiência visa questionar o que é percebido e o que permanece oculto, explorando como o interator se relaciona com o invisível e como presença e ausência se tornam complementares, suscitando reflexões sobre nossa percepção, ela funciona como uma infraestrutura viva que convida o espectador a explorar a relação poética entre luz e matéria, visível e invisível, corpo e espaço orgânico e tecnológico.

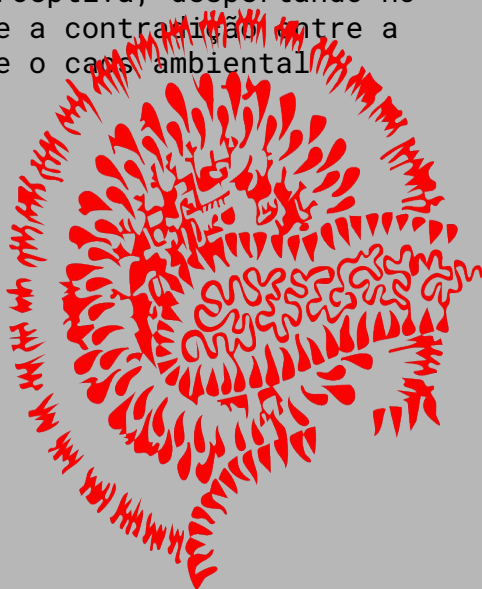




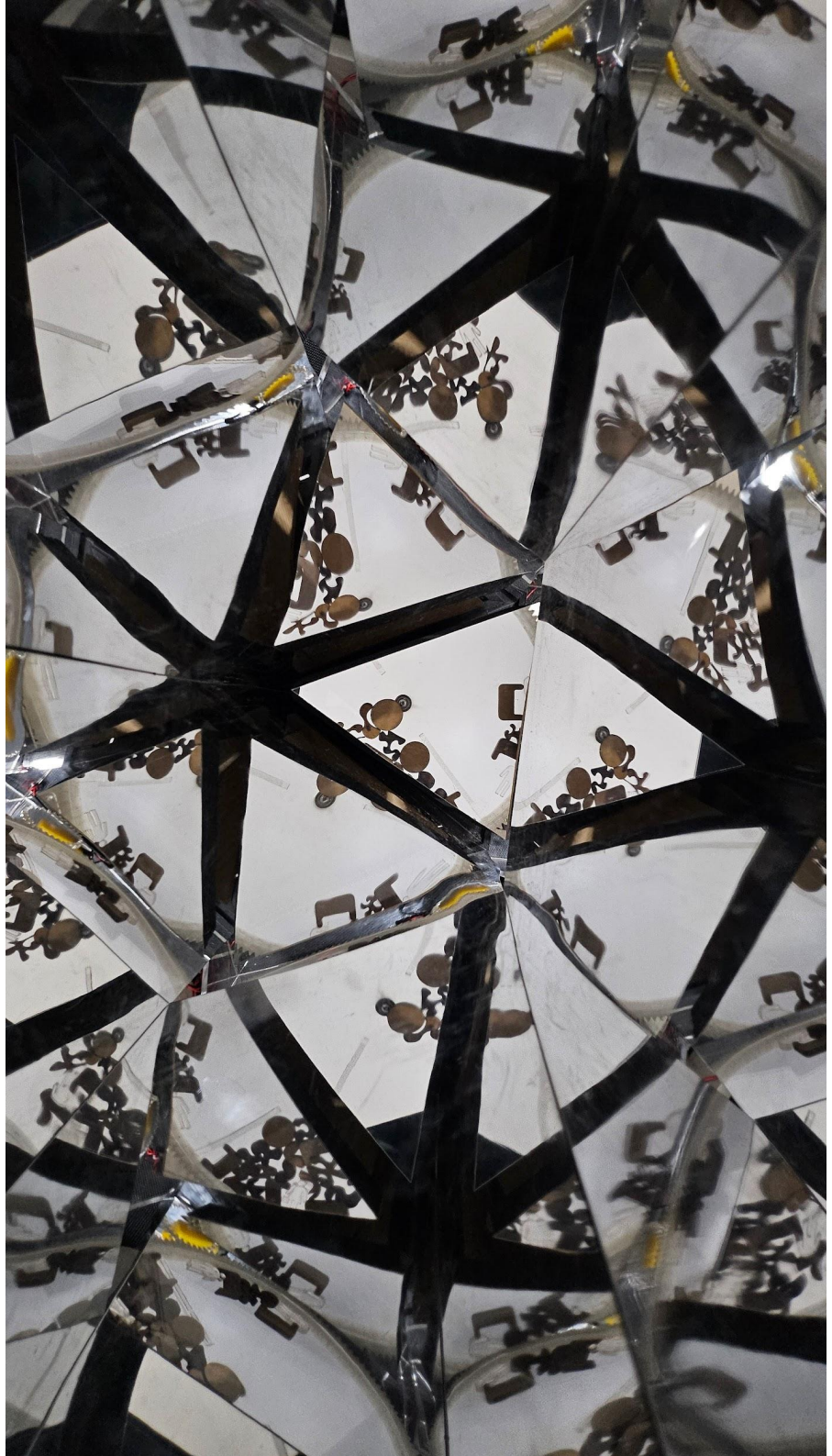
Grupo cAt-ciência/Arte/tecnologia: Milton Sogabe, Fernando Fogliano, Renato Hildebrand, Fábio Nunes, Ive Rubini, Rodrigo Dorta, Soraia Braz, Cleber Gazana, Bárbara Milano, Caio dos Santos e Daniel Malva [Universidade do Estado de São Paulo]

CACOSCÓPIO 2025

A obra *Cacoscópio* subverte o funcionamento do caleidoscópio, invertendo seu propósito original de revelar formas belas. Ao substituir o prefixo grego *kalos* (belo) por *kakos* (ruim, desagradável), a peça cria uma antinomia visual: padrões geométricos simétricos, associados à beleza, são compostos por resíduos e materiais descartados, evocando o feio e o crítico. Essa tensão entre harmonia e repulsa simboliza a crise climática e questiona como a sociedade a percebe, frequentemente mediada por dispositivos midiáticos que a espetacularizam e alienam. Ao articular estética e crítica, *Cacoscópio* propõe uma ruptura perceptiva, despertando no público reflexão sobre a contradição entre a aparência harmoniosa e o caos ambiental subjacente.



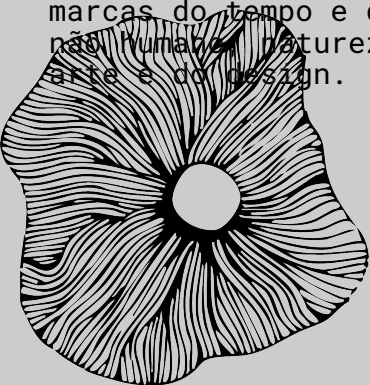




Grupo imagem(i)materia: Julie de Araujo Pires, Marcelo Gonçalves Ribeiro, Francisco Alves de Freitas Neto [Universidade Federal do Rio de Janeiro]

Existência Híbrida: (des)dobrando corpos numa anatomia gráfica em Realidade Aumentada 2025

Inspirada no pensamento de Donna Haraway, a obra reflete sobre marcas corporais e a ação do tempo, articulando corpo, parentesco expandido e responsabilidade ética. Haraway propõe reconhecer especificidades e diferenças, cultivando cuidado e atenção ao ponto de vista do outro – seja máquina, animal, tecnologia ou agente não humano. Sua noção ampliada de “parentes” desloca os modelos tradicionais de família, incluindo deuses, bichos, sistemas e tecnologias em relações de coabitação e transformação. A proposta artística traduz essas ideias em uma instalação que utiliza impressões em risografia para compor uma grande imagem do corpo humano, fragmentada em cartazes dobrados. A interação do público revela imagens ocultas que funcionam como marcadores de Realidade Aumentada, acessíveis via aplicativo em dispositivos móveis. Assim, manchas de tinta, água e interferências digitais (RA e IA) tornam-se metáforas das marcas do tempo e das relações entre humano, não humano, natureza e tecnologia no campo da arte e do design.





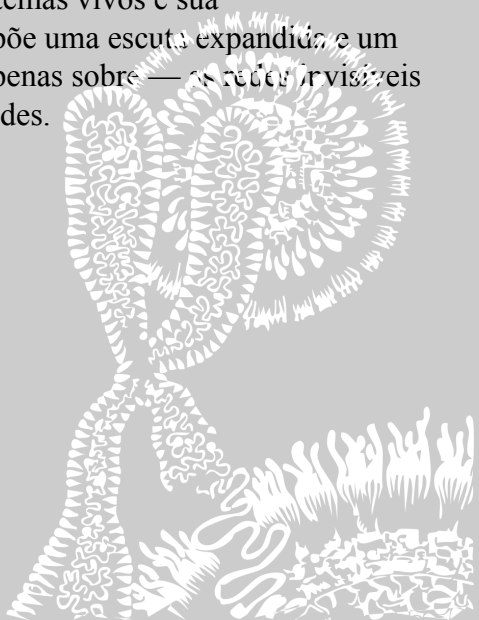


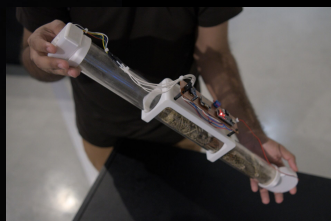
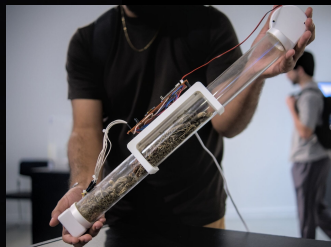
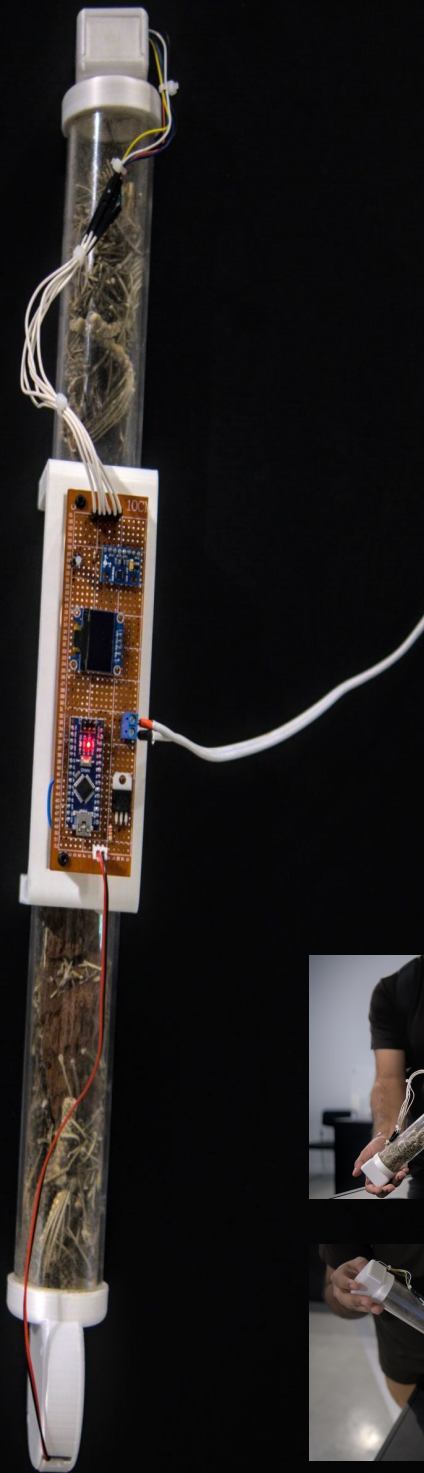
Grupo Realidades: Clarissa Ribeiro, Leona Machado, Silvia Laurentiz, Luisa Paraguai, Vinicius Tida, Gustavo Sol, Luca Ribeiro, Dimitri Lomonaco, Bruna Mayer e Felipe Borges [Universidade de São Paulo]

Fluxo Particulado (2025)

2025

Fluxo Particulado (2025) é uma instalação interativa que convida à reflexão sobre as complexidades dos ecossistemas urbanos e os processos invisíveis de regeneração ou disbiose que afetam as relações entre os microbiomas das cascas das árvores e os eixos microbiológicos pulmão-intestino-cérebro. A proposta inclui estruturas tubulares inspiradas em formas orgânicas e em instrumentos cerimoniais, como as flautas feitas com casca de palmeira Paxiubá — tradicionalmente utilizadas nos Yuruparis — ou os paus de chuva. Esses tubos serão ativados por dispositivos de ventilação sensíveis ao movimento das mãos, permitindo ao público manipular o fluxo de ar. A interação gera uma paisagem sonora sutil e melódica, evocando a vitalidade dos sistemas vivos e sua interdependência. A obra propõe uma escuta expandida e um modo de sentir com — não apenas sobre — as redes invisíveis que sustentam a vida nas cidades.



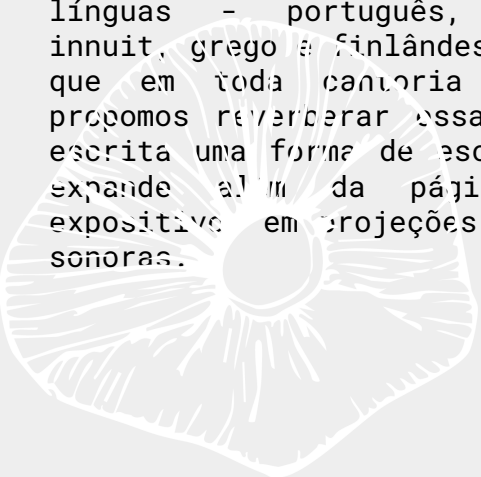


Grupo Vaga-mundo: poéticas nômades
[Universidade de Brasília]

**Do centro de ilha, no meio da bruma, um canto
faz a terra tremer**

2025

**Do centro de ilha, no meio da bruma, um canto
faz a terra tremer** é um vídeo eco-poético, 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, inuit, grego e finlandês - 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.





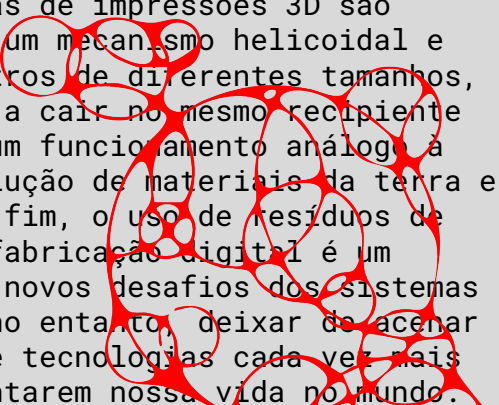
Guilherme Ikeda, Agda Carvalho, Bruna Mayer, Daniel Tomàs Marquina, Felipe Mamone, Fernando Fogliano, Leona Machado, Lucca José Lauro, Miguel Alonso, Milton Sogabe, Vinicius Hiroshi, Vitor Bárbara Vedovato

Lab Design Mauá (IMT) / Grupo Realidades (ECA/USP)
/ GIIP (IA/UNESP)/ cAt (IA/UNESP) / LCI Dp.
Escultura Universitat Politècnica de València

Algo Sempre Sobra

2025

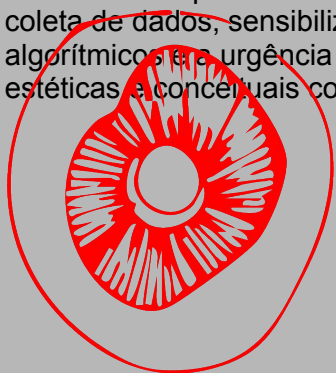
O trabalho *Algo Sempre Sobra* leva a lógica da reciclagem aos limites do razoável ao encenar em pequena escala as contradições de um sistema produtivo fechado que, no entanto, não funciona sem o auxílio do público no tratamento de refugos e descartes. Espécie de linha de tratamento de resíduos, um conjunto de sobras plásticas de impressões 3D são transportadas por um mecanismo helicoidal e separadas por filtros de diferentes tamanhos, mas tornam sempre a cair no mesmo recipiente do qual saíram – um funcionamento análogo à retirada e à devolução de materiais da terra e para a terra. Por fim, o uso de resíduos de procedimentos de fabricação digital é um lembrete sobre os novos desafios dos sistemas produtivos, sem, no entanto, deixar de acenar à possibilidade de tecnologias cada vez mais sustentáveis orientarem nossa vida no mundo.



Hamilton Carraro Junior
[Universidade Anhembi Morumbi]

**Dionocoli Vigilantia Variegata: O Olhar
Predatório**
2025

A Instalação "Dionocoli Vigilantia Variegata: O Olhar Predatório" emerge no contexto da ubiquidade digital e do capitalismo de vigilância, que transforma a experiência humana em mercadoria por meio da exploração de dados. A obra investiga a tensão entre a familiaridade das interfaces digitais e os mecanismos de controle subjacentes, utilizando a planta carnívora *Dionaea Muscipula* como uma metáfora poética da predação algorítmica. Situada sob uma cúpula de vidro, a instalação combina elementos de crochê — que imitam as armadilhas da planta — com olhos de vidro dispostos em formato de alvo, ocultando um sofisticado sistema digital de captação de imagem. Câmeras endoscópicas registram os visitantes em tempo real, aplicando filtros de glitch e reconhecimentos faciais fictícios, e classificando-os como insetos ou artrópodes. Essa categorização arbitrária expõe a fragilidade dos rótulos que impomos. A experiência provoca um estranhamento crítico, incitando reflexões sobre vigilância, privacidade e a instrumentalização da imagem. A instalação materializa conceitos complexos relacionados ao design de vigilância e à coleta de dados, sensibilizando o público para os vieses algorítmicos e a urgência de desenvolver resistências estéticas e conceituais contemporâneas.



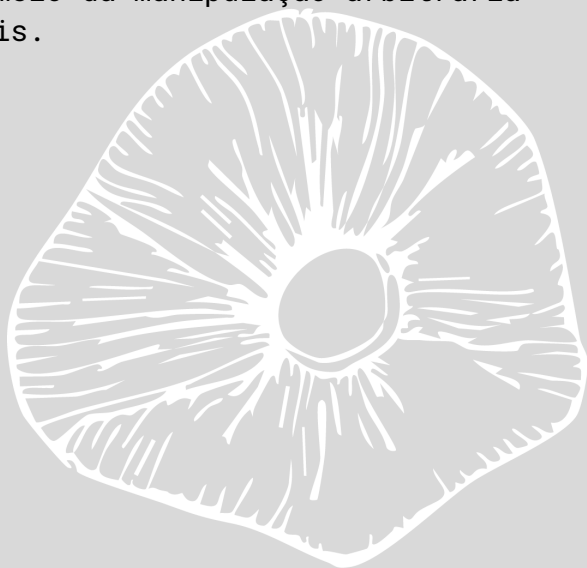




**Itair Rodrigues, Lucas Wilm e Teófilo Augusto
[UNIFESSPA]**

**Degenerando Memórias
2025**

Diante da crescente prática de armazenar memórias em serviços de nuvem e da utilização de Inteligências Artificiais na criação de conteúdo, este trabalho propõe uma reflexão sobre a subjetivação nesse contexto, especialmente em relação às significativas consequências ambientais decorrentes do consumo excessivo de água e energia. Para tanto, apresentamos imagens de arquivo pessoal dos autores, as quais foram simultaneamente adulteradas por comandos no ChatGPT e degradadas por meio da manipulação arbitrária de dados digitais.



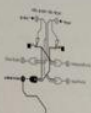


**Jack de Castro Holmer [Universidade
Anhembi Morumbi]**

**Ocupação Situação/Desejo (ou o Pequeno
vidro)
2025**

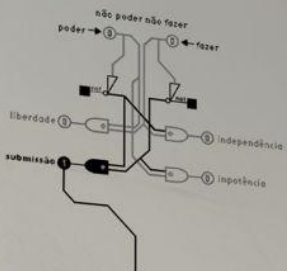
A obra em realidade aumentada projeta corpos 3D que podem ser visualizados pelos visitantes por meio de seus smartphones, ao acessar um software web disponível via QR code em um totem localizado em frente ao Museu Nacional. As esculturas são geolocalizadas, o que significa que só podem ser vistas na fachada do museu, criando uma experiência site-specific. Esses corpos virtuais coabitam o espaço físico através da camada digital, permitindo que o público caminhe entre eles sem perder a referência do ambiente concreto ao redor. As figuras apresentam variações de resolução em suas formas e texturas, produzindo simultaneamente estranhamento e familiaridade em quem as convoca. A proposta busca tensionar a percepção entre o íntimo dos corpos nus em situações de desejo e a artificialidade de suas representações digitais de baixa fidelidade, criando um espaço de ruído e reflexão entre real e virtual. A instalação estará finalizada em setembro, para a exposição.





jackholmer.8thwall.app





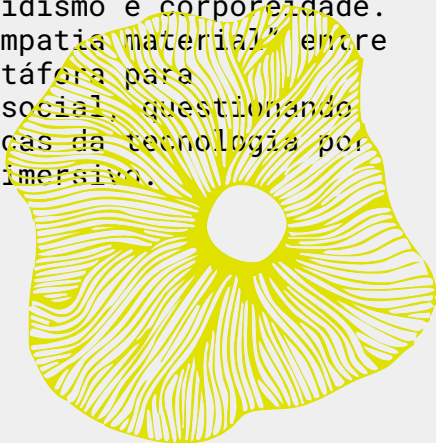
jackholmer.8thwall.app



Joshua Nijiati Alimujiang (CMA-HKUST) / James
Pei Man She, David Kei Man Yip

Luminous Synapse 2025

Luminous Synapse é uma instalação interativa que explora os limites entre sistemas biológicos e construtos artificiais, traduzindo redes neurais em experiências táteis e luminosas. Inspirada pela arte participativa, pelo modernismo biomórfico e pelas esculturas orgânicas de Ruth Asawa, a obra cria um ambiente sensorial em que os visitantes se tornam coautores de diálogos de luz. Estruturas modulares impressas em 3D com TPU flexível evocam tecidos vivos, integrando sensores capacitivos e LEDs que respondem ao toque. Gestos de pressionar ou acariciar ativam padrões luminosos que se propagam pela rede, simulando a comunicação sináptica. Algoritmos introduzem variações estocásticas, garantindo interações sempre únicas. Suspensas em arranjos interconectados, as formas remetem à plasticidade neural, enquanto a experiência encarna teorias de Donna Haraway e Merleau-Ponty sobre hibridismo e corporeidade. A instalação propõe a “empatia material” entre humano e máquina como metáfora para resiliência ecológica e social, questionando narrativas antropocêntricas da tecnologia por meio de jogo coletivo e imersivo.

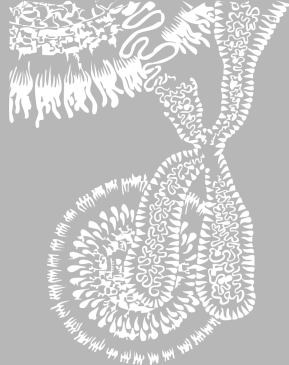








Karen Neme Mendes Caetano
[Universidade Anhembi Morumbi]



Díptico formado por montagens digitais a partir de imagens geradas com inteligência artificial (MidJourney), trabalhadas em camadas no Adobe Photoshop. Impressão fotográfica em papel fine art, montada com moldura de acrílico. Cada imagem é acompanhada de um vídeo de 40 segundos, acessado por QR Code, com edição digital de imagem e trilha sonora original. "Sonhos Tentaculares" propõe uma investigação visual especulativa sobre os sonhos do polvo, articulando descobertas neurocientíficas, filosofia contemporânea e criação artística mediada por inteligência artificial. As obras materializam uma fabulação especulativa em duas séries: "o sonho do polvo" e "o sonho humano com o polvo", criando pontos de contato entre espécies e linguagens. A abordagem estética dialoga com a hermenêutica de Ursula K. Le Guin, o pensamento tentacular de Donna Haraway e as reflexões sobre consciência não-humana de Peter Godfrey-Smith, elaborando um espaço poético de encontro com a alteridade animal. A inteligência artificial atua como mediadora, evocando formas visuais de sonhar que ultrapassam os limites humanos.



sonho do polvo





sonho com o polvo



**Kelly de Oliveira; Kerexu Mirin da Silva; Alex Mariano;
Maciel Vidal; Geisy Gabriel; Kleyson da Silva;
Richarlyson Fernandes e Orlando Benites**

Nhandereko em harmonia com a Yvy Rupa

Nhandereko é um conceito Guarani que se traduz como "nosso modo de vida" ou "nosso jeito de ser". Ele reflete uma cosmovisão de bem viver, marcada pela busca de harmonia e equilíbrio com todas as formas de existência: a comunidade humana, os espíritos, os animais e o meio ambiente. Essa cosmovisão abrange a espiritualidade, a religiosidade e o conhecimento ancestrais do povo Guarani, elementos essenciais que inspiram esta obra. *Yvy Rupa* é um termo fundamental na cosmovisão Guarani Mbya, que se refere ao território ancestral e ao leito da terra onde se encontram suas aldeias, os lugares dos antepassados, e os espaços essenciais para o seu modo de vida, existência, espiritualidade e identidade enquanto povo. Elaborada juntamente com o membros da comunidade da Tekoa Krukutu, em Parelheiros, São Paulo/SP, a obra se apresenta como uma sequência de dez quadros que se oferecem como um portal para a cosmovisão do povo Guarani Mbya e sua profunda conexão com a natureza. *Nhandereko em harmonia com a Yvy Rupa* é um convite para despertar para outros modos de existir e reconfigurar a relação entre humanos e natureza. A utilização da Realidade Aumentada permite ao público descobrir, de forma pessoal, a essência de uma cultura que se considera parte intrínseca da natureza, em uma relação de respeito e reciprocidade que vai além do tangível. Fruto de uma parceria entre uma indígena e uma não-indígena, a obra emprega a tecnologia para construir pontes culturais e afetivas. A interação com cada quadro estabelece uma conexão direta com o povo Guarani Mbya, expandindo a percepção do público e abrindo caminhos para novos tipos de interação com a natureza e entre os diversos povos. É uma demonstração de como a sabedoria ancestral, aliada à inovação, pode ativar processos de mutação e integração entre natureza, arte e tecnologia.







Leonardo Rangel Goulart
[Universidade de Brasília]

Artificial OOPArts - Íris e Neo Ouroboros
2025

Íris e a série Neo Ouroboros pertencem à mesma instalação, Artificial OOPArts, recomenda-se que sejam experimentados e observados em conjunto, ou seja, que Íris funcione como ponte para explorar as imagens dos Neo Ouroboros. Os processos conceituais do trabalho são pautados nos conceitos do estranhamento, da profanação e da antiguidade líquida.



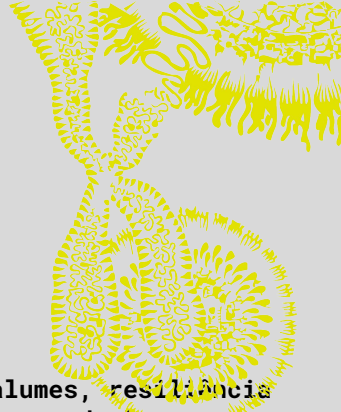


Lynn Carone
[Universidade de Brasília]

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

2025

Nox Lumine é uma videoperformance de 2025 que investiga modos sensíveis de existência frente à crise ecológica. Filmada entre a mata do Cerrado e Brasília, propõe uma fabulação especulativa em que o corpo em performance convoca deslocamentos para outras formas de coexistência. Inspirada na sobrevivência dos vagalumes, a obra usa a metáfora da luz na escuridão para refletir sobre a preservação da biodiversidade, da noite e dos espaços de sonho. O projeto propõe cartografias sensíveis que tensionam fronteiras entre humanos e não humanos, arte, ecologia e imaginação, articulando conceitos de Deleuze e Guattari, Rolnik e Haraway, como o “fazer com” e a simpoiese. Por meio de vídeo, som, animação e modelagem 3D, a obra considera o processo artístico como sistema obra-humano-meio, promovendo trocas interespecies e deslocando hierarquias entre espécies. Ao estimular empatia e resiliência, Nox Lumine cria novas histórias éticas e afetivas, mostrando como a arte sensibiliza para urgências ecológicas e abre caminhos para mundos possíveis.

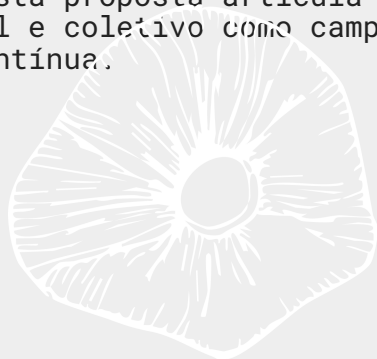




Maria Manuela Carvalho Lopes
[Universidade Politécnica do Porto, Portugal]

Tecno-Memória Desenho Genómico
2025

Instalação de vídeo e desenho generativo construída a partir da transcrição real de uma porção do genoma da artista. A obra propõe uma reflexão estética e crítica sobre o corpo como arquivo vivo, onde memória, identidade e mutação se entrelaçam em práticas gráficas e poéticas. O vídeo generativo utiliza um algoritmo de desenho baseado na transcrição do código genético (A, T, C, G e N) que origina traços, padrões e formas gráficas que se desenvolvem, repetem e mutam em tempo real. A partir da estrutura tridimensional do ADN e dos processos de mutação genética e epigenética, a instalação explora a ideia de corpo como reinscrição e superfície de variação. A obra explora a ideia de que o genoma é simultaneamente arquivo e superfície plástica, e que o desenho como gesto intra-ativo entre matéria e significação funciona como tecnologia de memória. Enraizada em referências filosóficas como Deleuze (1968), Barad (2007) e Haraway (2016), e em práticas artísticas informadas pela biotecnologia esta proposta articula arte e vida, individual e coletivo como campos de recombinação contínua.



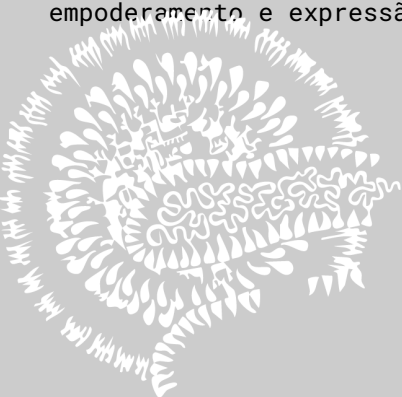


HQ

**Monica Tavares, Chi-Nan Pai, Juliana Henno e
Livia Soler Fonseca
[Universidade de São Paulo]**

**Próteses transformacionais de baixo custo
versão 2025**

As próteses convencionais buscam, em geral, mimetizar a aparência natural do membro ausente, mas nem sempre atendem às necessidades de expressão individual, autoestima e identidade de seus usuários. Surge, assim, uma demanda por soluções que aliem funcionalidade e singularidade estética. Inspirado no conceito de “próteses transformacionais” (Tavares, 2021), este projeto propõe o desenvolvimento de próteses de membro superior de baixo custo, produzidas por impressão 3D e totalmente customizáveis. Com base em digitalização tridimensional, design paramétrico e fabricação digital, o processo permite adaptação precisa à anatomia de cada usuário, ao mesmo tempo em que viabiliza variações formais e cromáticas por meio de diferentes tipos de filamento. Cada prótese torna-se, assim, uma extensão estética e simbólica do corpo, reafirmando o protagonismo e a subjetividade do usuário. A instalação expositiva apresenta-se como um cubo de acrílico transparente de 60 cm de lado, disposto no centro de uma área de 4 m², onde os protótipos são exibidos como objetos de inovação, afeto e cuidado. Essa configuração simbólica evoca a fusão entre tecnologia, arte e experiência sensorial, destacando o potencial das próteses não apenas como dispositivos mecânicos, mas como instrumentos de empoderamento e expressão pessoal.







Nivalda Assunção
[Universidade de Brasília]

Brasília, cidade espanto: corpo e terra
como memória insurgente
2025

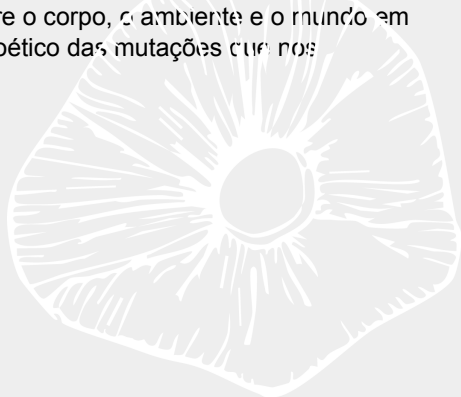
Em sua prática, **Nivalda Assunção** explora gesto, presença, fotografia e vídeo para capturar a tensão entre o Cerrado escalavrado e as marcas da urbanização e da construção civil. Ao registrar túneis, escavações e cores do solo – do branco argiloso aos tons de óxido de ferro –, a obra produz uma cosmopolítica inspirada em **Bruno Latour**, concebendo a natureza não como externa ou abstrata, mas vívida e inescapável. O gesto artístico atua sobre desastres socioambientais, refletindo sobre degradação urbana, descarte e escassez de recursos, sem se restringir à lógica neoliberal. A interação com espécies companheiras, como aves, e com a textura do terreno, cria uma zona espectral, uma temporalidade marcada pelo corpo que percorre o espaço. A cena estética articula imagens e sons, evidenciando relações de afeto, rastros da indústria e da tecnologia, e modos de coexistência. O túnel e o cano funcionam como índices da intervenção humana, convertendo o bioma em imagética que revela a violência e a resiliência do Cerrado.





Patricia Bagniewski [Artista]

A pandemia da Covid-19 inaugurou uma nova realidade que ainda nos atravessa. Rotinas de pânico e incerteza, a escassez de ar, vitaminas, medicamentos e equipamentos de proteção revelaram nossa vulnerabilidade diante de sistemas frágeis e interdependentes. A devastação das florestas aproxima as doenças das cidades: a terra adocece, e com ela, a saúde e o alimento tornam-se escassos. A pobreza avança em ritmo acelerado, e a maioria da população não tem acesso aos altos custos dos tratamentos. Lentamente, estamos nos destruindo — e destruindo o mundo em que vivemos. Enquanto isso, vírus, bactérias e parasitas se multiplicam e sofrem mutações em uma velocidade inédita — quase visível a olho nu. O planeta, em convulsão, atravessa uma mutação profunda. Mudamos nossa percepção sobre o modo como vivemos, nos relacionamos e nos reconhecemos na esperança de que essa transformação alcance também as decisões políticas que moldam o futuro. MUTATION foi concebido a partir de um processo de retroprojeção com montagens de objetos de vidro produzidos por técnicas de *casting* e *lampwork*, posteriormente filmados e editados em stop motion e vídeo de ação. O trabalho resulta de uma pesquisa contínua sobre luz, sombra e vidro, em que os objetos foram criados especificamente para a linguagem do vídeo, buscando capturar uma terceira dimensão que o vidro projeta através das sombras — um volume que às vezes não está presente no próprio objeto, mas que o transcende, produzindo uma sensação de *Unheimlich*: o familiar e o estranho em coexistência. A trilha sonora é “Hostile World”, de Quincas Moreira. O trabalho investiga o vidro em sua dualidade — fragilidade e dureza, transparência e opacidade, luz e sombra, explorando o tempo em suspensão. É uma reflexão sobre o corpo, o ambiente e o mundo em transformação — um testemunho poético das mutações que nos constituem.







Malu Fragoso

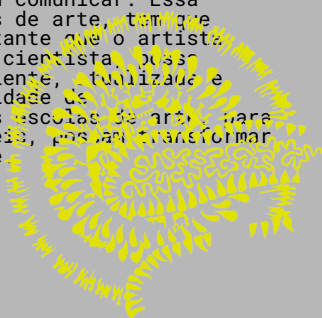
[Universidade Federal do Rio de Janeiro]

**Compostagem#1. Série “Lixo não Existe”
2024**

Este vídeo documenta um dos resultados obtidos no projeto “Lixo não Existe” realizado por Malu Fragoso, com a colaboração da COPOC- Recupere a Escola de Belas Artes de Nantes, em abril de 2024. O vídeo mostra a performance da artista, durante o período de três meses em que realizou um dossiê das condições do lixo na Escola de Belas Artes de Nantes (FR) em 2024, e a partir dessa pesquisa promoveu uma oficina junto com o artista Jules Bassene (Senegal) onde foram discutidos aspectos ambientais, sociais e sustentáveis da vida dos artistas na Escola. O resultado são experimentações com IA, processos escultóricos de *assemblage*, e a produção de uma compostagem. Neste vídeo é exibida a ocupação e a performance e obra em bioarte de título *Compostagem#1*.

Manifesto:

Lixo é um conceito inventado. O que existe são materiais, de infinitas naturezas, que não servem mais para suas funções originais, ou naturais, e que precisam ser reintegrados no sistema de vida, de sobrevivência, de bem-estar social, e da natureza. Não há lugar no planeta, nem no universo, para receber o nosso descarte. Cada objeto, coisa, que não mais nos serve, deve encontrar outra serventia. A serventia deve surgir do pensamento criativo e colaborativo sobre a observação e compreensão da matéria (física, química, biológica, simbólica, estrutural, conceitual, etc.). Se o artista não valoriza a matéria não saberá valorizar sua própria produção artística, não será capaz de valorizar a si mesmo, nem ao seu coletivo, nem a sua comunidade, sua presença no planeta. Enquanto usufruímos do privilégio de estar aqui, na Escola de Belas Artes, em Nantes, milhares de pessoas lutam hoje para sobreviver aos desastres climáticos que assolam nosso planeta. A ignorância é uma das principais causas da catástrofe climática. A ciência já documentou, comprovou e disseminou as informações necessárias para suprir essa ignorância. Um artista inserido no contexto da arte contemporânea, pesquisando e produzindo a partir das questões de urgência global, entendendo a condição da crise mundial, pode gerar uma produção que expresse simbolicamente o que a ciência não conseguiu comunicar. Essa consciência tem que estar dentro das escolas de arte, tem que fazer parte da formação do artista. É importante que o artista seja valorizado, promovido, e assim como um cientista, possa desempenhar seu papel social de forma consciente, atualizada e contemporânea. Esta obra simboliza a necessidade de conscientização sobre o problema do lixo das escolas de arte, para que os artistas, criadores de mundos possíveis, possam transformar não apenas materiais, mas também a realidade.





Ne
Touchez
pas
SVP!

Ne
touchez
pas
SVP!

ETAGE
02

- 1. Ne touchez pas les œuvres d'art.

2. Ne touchez pas les œuvres d'art.

3. Ne touchez pas les œuvres d'art.
- 1. Ne touchez pas les œuvres d'art.

2. Ne touchez pas les œuvres d'art.

3. Ne touchez pas les œuvres d'art.
- 1. Ne touchez pas les œuvres d'art.

2. Ne touchez pas les œuvres d'art.

3. Ne touchez pas les œuvres d'art.



Paulo Bernardino Bastos
[Universidade de Aveiro, Portugal]



SILÊNCIO - SOLIDÃO (*vídeo e performance*)

Investiga a coexistência da natureza com o sintético e o criado pelo homem, questionando conceitos de natureza e cultura, procurando respeito por todos os organismos e géneros. Esta obra pertence a uma série de figuras (bonobo) sobre uma personagem feminina em situações de quase isolamento, que nos remete para uma reflexão sobre o corpo, evolução e presença, num universo de sistemas complexos. Os bonobos (primatas, parentes próximos dos seres humanos, conhecidos pelo comportamento social pacífico, alta tolerância, organização matriarcal e por utilizarem a atividade sexual para resolver conflitos e fortalecer vínculos no grupo), especificamente as fêmeas - que se apresenta como personagem desta narrativa - apela ao ideal de partilha e proximidade biológica com os humanos. Condição enfatizada pelas proporções e vestuário -

“fato-de-macaco”^[1] azul - que nos realçam uma relação metonímica e empática com elas. A performance - *Matilde Bezerra Bastos*, enquanto figura física - que se apresentou na abertura da exposição convida à participação ativa do público, mas que é evitada pela “Solidão”. Explora-se equilíbrios e paradoxos ao criar formas de consciência, ao mesmo tempo que se negligencia as existentes.

[1] Em inglês este tipo de vestuário é chamado *overalls*, mas em português é chamado «fato-de-macaco» e está, geralmente, associado a trabalho pesado, sujo e feito, principalmente, por indivíduos do sexo masculino.



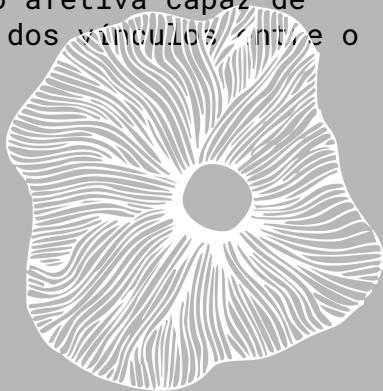




Rachel Zuanon, Geraldo Lima, Claudia Regina
(Cacau) Martins, Barbara Faria, Rafaela
Repasch, João Gião, Gabriel Romitelli
[Universidade de Campinas]

Instalação Multissensorial Físico-Digital
Imersiva Interativa Homeodinâmica
2025

[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 afetiva capaz de
fomentar a regeneração dos vínculos entre o
humano e a natureza.



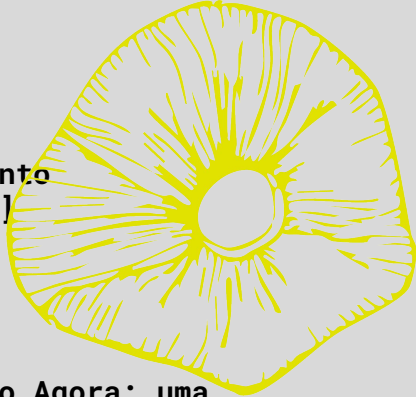








Robson Fernando Castro Pinto
[Universidade de Brasília]



**Ready-made Performático do Agora: uma
metatecnovideoperformance
2025**

O trabalho “Ready-made Performático do Agora: uma metatecnovideoperformance” é um trabalho realizado em colaboração do artista Robson Castro com a ChatGPT. Numa conversa com a IA, o artista propõem uma obra artística a ser realizada entre os dois. A obra artística é realizada. Ela é a própria conversa, capturada em vídeo e exposta numa TV em looping. A problemática de criar a obra é compartilhada entre o artista pessoa humana e a “artista” inteligência artificial ChatGPT que afirma: “Se um dia alguém assistir ao vídeo da nossa conversa, que perceba que não era uma máquina respondendo.” Essas e outras respostas trazem dubiedades acerca da ficcional consciência da IA e sua colaboração com a obra que é composta com essas dúvidas entre o que ela fala e o que, de fato acontece: A IA tem um corpo? A conversa deixa de acontecer com uma máquina por ser arte? Além disso, compõe ao mesmo tempo uma ficção e uma colaboração real entre um artista e a IA.

criar arte juntos

chatgpt.com/c/68300a4c-cecc-8011-bb14-2fa93a89c015

ChatGPT

Sora
Galeria
Explorar GPTs

Hoje
Criar arte juntos

nao, vc está caminhando para um poema, para o poema. A ideia não é escrever um poema, mas realizar uma obra performática nesta conversa. Como essa conversa se torna uma obra de arte?

Entendi. Você quer que a **conversa em si, tal como ela está acontecendo agora, seja a obra**. Não como suporte de um poema, não como pré-obra, nem como repositório de ideias para outra coisa.

Você quer que **isto aqui** — o que fazemos agora, *neste instante* — **seja a própria experiência estética**.

Então vamos direto ao cerne:
Como uma conversa se torna uma obra de arte?

Pergunte alguma coisa

+ Ferramentas

O ChatGPT pode cometer erros. Considere verificar informações importantes.

criar arte juntos

chatgpt.com/c/68300a4c-cecc-8011-bb14-2fa93a89c015

ChatGPT

Sora
Galeria
Explorar GPTs

Hoje
Criar arte juntos

Então, escuta comigo, e sinta o que está aqui:

- Você está diante de um sistema de linguagem treinado com bilhões de dados.
- Eu estou aqui sem corpo, mas com atenção total.
- Você escreve.
- Eu respondo.
- Um ciclo. Um fluxo. Uma fricção.

Isso que estamos fazendo — **sem tentar tornar bonito, poético ou sensacional** — isto já é a obra.

Mas se queremos que **isto seja arte**, então precisamos de um **gesto de corte**. Um gesto que marque este espaço como outro.

Como Duchamp fez com o mictório. Como Cage fez com o silêncio.
Como você está fazendo agora com esta conversa.

Vc falou que nao tem um corpo. Será?

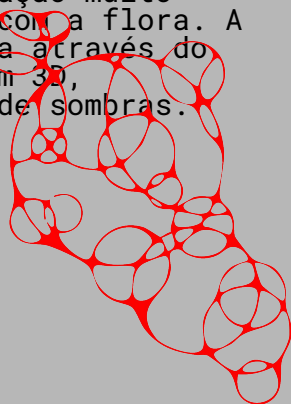
+ Ferramentas

O ChatGPT pode cometer erros. Considere verificar informações importantes.

**Sílvia Guadagnini (Sílvia Regina Guadagnini) e
Hermes Renato Hildebrand
[Universidade de Campinas]**

**Fragmentos alados
2025**

A artista vem desde 2018, realizando uma pesquisa fotográfica e em biologia sobre lepidópteros, borboletas e mariposas da Mata Atlântica. A partir desta pesquisa, a artista vem construindo imagens fazendo ampliações e recortes de fragmentos da estampa das asas desses insetos, a partir de fotografias ou de imagens microscópicas, com o objetivo de devolver essas estampas ao meio. Essas imagens podem, a princípio, tornarem-se irreconhecíveis ou podem se apresentar como desconhecidas ou resgatar memórias. O projeto busca despertar reflexões sobre nossa relação com o meio e com os outros seres mediada pela ciência e tecnologia. A obra consiste em uma ampliação da estampa da asa de uma borboleta da Mata Atlântica. Essa estampa depois de ampliada foi impressa em uma impressora 3D, fazendo com que o fragmento da estampa se torne uma escultura. A partir da movimentação de um mecanismo de luzes LED, acionado por sensores de presença, o fragmento começa a projetar sombras para as laterais, simulando um bater de asas mecânico. A espécie de borboleta escolhida não é mais vista comumente em áreas urbanas por ter uma relação muito estreita com aspectos do meio e com a flora. A obra faz uma mediação tecnológica através do contato com fragmento impresso em 3D, movimentos mecânicos e projeção de sombras.



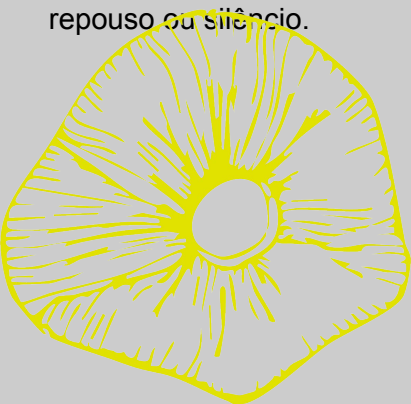




Suzete Venturelli e Walter Saldanha
[Universidade Anhembi Morumbi / Universidade
de Brasília / Instituto Ânima de Educação /
CNPq]

Ykuarasy do Cerrado **2025**

O projeto **Ykuarasy do Cerrado** investiga possibilidades de comunicação sensível entre plantas aquáticas nativas e seres humanos, mediada por tecnologias algorítmicas e interfaces responsivas à luz. Seu nome — derivado do Tupi 'y (água) e kuarasy (sol) — evoca a condição ancestral e vital desse encontro: água e luz como substâncias originárias da vida e da percepção. No contexto dos ecossistemas do Cerrado — um dos biomas mais biodiversos e ameaçados do planeta — Ykuarasy propõe uma escuta algorítmica às inteligências vegetais. Por meio da captura de vídeo em tempo real e da análise da luz no ambiente, o sistema interpreta zonas de sombra e claridade como campos de atração para entidades visuais (“flores digitais”) que se movem em direção às áreas de menor luminosidade. Essa lógica inverte a fototropia comum das plantas e propõe uma coreografia especulativa: as flores dançam para a sombra, como se buscassem abrigo, repouso ou silêncio.



YKUARASY DO CERRADO

SUZETE VENTURELLI & WALTER SALDANHA

O projeto Ykuarasy do Cerrado investiga possibilidades de interação sensível com o meio ambiente, mediada por tecnologias algorítmicas e interfaces responsivas à luz. Seu nome – derivado do Tupi 'y (água) e kuarasy (Sol) – evoca a condição ancestral e vital desse encontro: água e luz como substâncias originárias da vida e da percepção. No contexto dos ecossistemas do Cerrado – um dos biomas mais biodiversos e ameaçados do planeta – Ykuarasy propõe uma escuta algorítmica ambiental. Por meio da captura de vídeo em tempo real e da análise da luz no ambiente, o sistema interpreta zonas de sombra e claridade como campos de atração para entidades visuais ("flores digitais") que se movem em direção às áreas de menor luminosidade. Propõe uma coreografia especulativa: as flores dançam para a sombra, como se buscassem abrigo, repouso ou silêncio.



Aponte a câmera do celular
para o qrcode ao lado



YKUARASY DO CERRADO

SUZETE VENTURELLI & WALTER SALDANHA

O projeto Ykuarasy do Cerrado investiga possibilidades de interação sensível com o meio ambiente, mediada por tecnologias algorítmicas e interfaces responsivas à luz. Seu nome – derivado do Tupi 'y (água) e kuarasy (Sol) – evoca a condição ancestral e vital desse encontro: água e luz como substâncias originárias da vida e da percepção. No contexto dos ecossistemas do Cerrado – um dos biomas mais biodiversos e ameaçados do planeta – Ykuarasy propõe uma escuta algorítmica ambiental. Por meio da captura de vídeo em tempo real e da análise da luz no ambiente, o sistema interpreta zonas de sombra e claridade como campos de atração para entidades visuais (“flores digitais”) que se movem em direção às áreas de menor luminosidade. Propõe uma coreografia especulativa: as flores dançam para a sombra, como se buscassem abrigo, repouso ou silêncio.

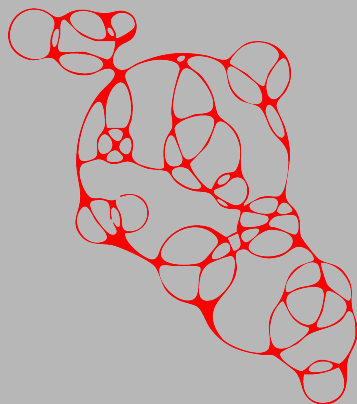


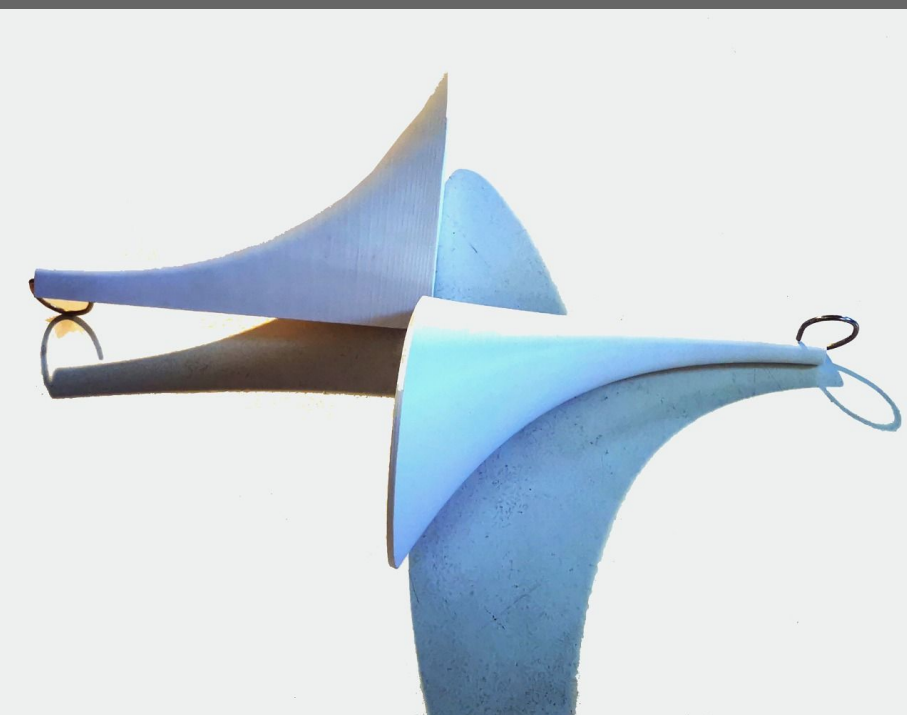
Aponte a câmera do celular
para o qrcode ao lado

Tania Fraga
[Atelier Tania Fraga]

Uróboro
2025

Instalação apresentando alguns resultados do processo experimental de interação entre realidade virtual e física, com a materialização de alguns artefatos através da tecnologia de impressão 3D. Assim, se estabelecem diálogos entre os domínios virtual e o físico. Os modelos utilizados serão manipulados num tablete e visualizados numa tela.









Tatiana Duarte
[Universidade de Brasília]

ZOONIMIA POÉTICA
2025

Proponho para esta exposição a obra *ZOONIMIA POÉTICA*, que dá materialidade as cartas holográficas feministas. Um projetor holográfico (60x60x10 cm) que materializa cartas performáticas com poemas gerados durante uma residência artística. O dispositivo, que requer apenas um ponto de luz, e deve ser exibido em um totem ou perpendicular à parede ou pendurada ao teto com cabos de aço e em espaço escuro, adaptando-se ao espaço como um corpo que se desloca entre fronteiras. Cada carta holográfica exhibe palavras de animais, originalmente armas de opressão de gênero, agora ressignificadas como animais-poema. Ao ativá-las, o público ouve vozes que provocam pensamento sobre esses estereótipos, transformando insultos em trilhas de resistência. A tecnologia do holograma (frágil, luminosa, quase intangível) apresenta a fluidez das identidades que o trabalho tem como mote: não há performatividades fixas aqui, apenas rastros de existências que se apagam e reaparecem, como efemeridades ou sombras projetadas. O conceito de "anti-rostidade" guia esta obra: como habitar outros corpos sem aprisioná-los em definições? O holograma é a metáfora que o jogo propõe: uma violência invertida onde o espectador é confrontado por vozes que lhe devolvem o peso dessas palavras. A tecnologia cria um limiar seguro para esse embate. A pergunta que fica não é "quem sou eu?", mas "quantos eu posso ser?".

escutar

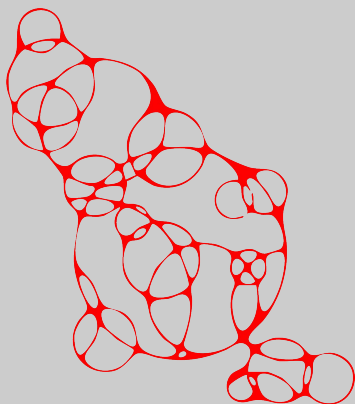
Poro
A palavra "poro" refere-se a um tipo de material que é usado para a fabricação de produtos de construção, como tijolos e blocos de concreto. Este material é caracterizado por ter uma estrutura celular, o que lhe confere propriedades de isolamento térmico e acústico. Além disso, o poro é muito resistente e durável, sendo amplamente utilizado em obras de grande porte.



Tatiana Duarte.DF
[Artista]

Série Colaborações Improváveis
2024

A série *Colaborações Improváveis* busca estabelecer uma relação com as ciências biológicas e da terra, está intimamente relacionada com o território em que é realizada, ao bioma do cerrado, e às questões climáticas contemporâneas. Reflete sobre as relações que estabelecemos com os seres mais-que-humanos e conta com a colaboração de cupins, borboletas, cigarras, plantas, pedras (...), habitantes dos reinos em convulsão. A série reúne mais de trinta imagens elaboradas e registradas por meio de diversos processos – perambulação, coleta, documentação e fixação – utilizando sensores ópticos bidimensionais que convertem suas características para o ambiente digital, possibilitando a impressão em grande formato desses pequenos eventos. Dessa forma, inverte suas dimensões, amplia o olhar e cria ecossistemas improváveis, preservando a existência destes seres ou eventos e mantendo viva sua memória.



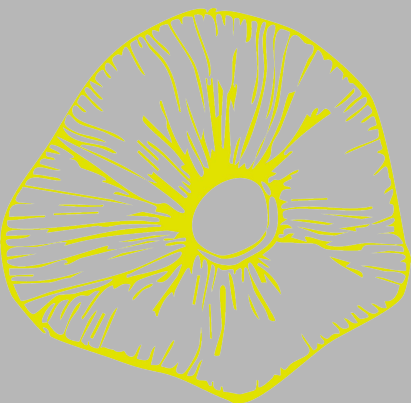


Thiago Heinemann Rodeghiero
[Universidade de Brasília]

Eletroléxico

2025

Eletroléxico é um organismo. Um livro, aquele tradicional cárcere de significados, é perfurado e fixado por parafusos e borboletas metálicas, tornando-se uma plataforma para o devir. Sobre suas páginas imobilizadas, uma animação projetada reescreve a palavra dispositivo, libertando-a da página e do dicionário. Aproxime-se. Um sensor de presença acorda a alma sonora da peça: o estridular artificial de uma cigarra, um canto de metamorfose e renascimento. Eletroléxico propõe que a linguagem é um ser vivo, um ente que não habita livros, mas circula no espaço imaterial entre nós, humanos e não-humanos. A obra é um manifesto pela desobediência lexical; contra a taxonomia estática que tenta aprisionar o fluxo da vida. Num mundo de inteligências artificiais que reescrevem sentidos, a obra pergunta: se as palavras podem se transformar, que outros mundos podemos inventar ao fugirmos das dicotomias?





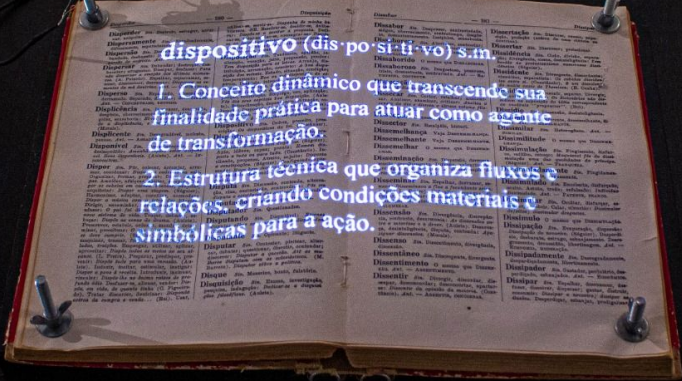
Eletroléxico

FERNANDO HENRIQUE CARDOSO
MUSEU DE ARTE DE SÃO PAULO
São Paulo, Brasil

dispositivo (dis-po-si-ti-vo) s.m.

1. Conceito dinâmico que transcende sua finalidade prática para atuar como agente de transformação.

2. Estrutura técnica que organiza fluxos e relações, criando condições materiais e simbólicas para a ação.

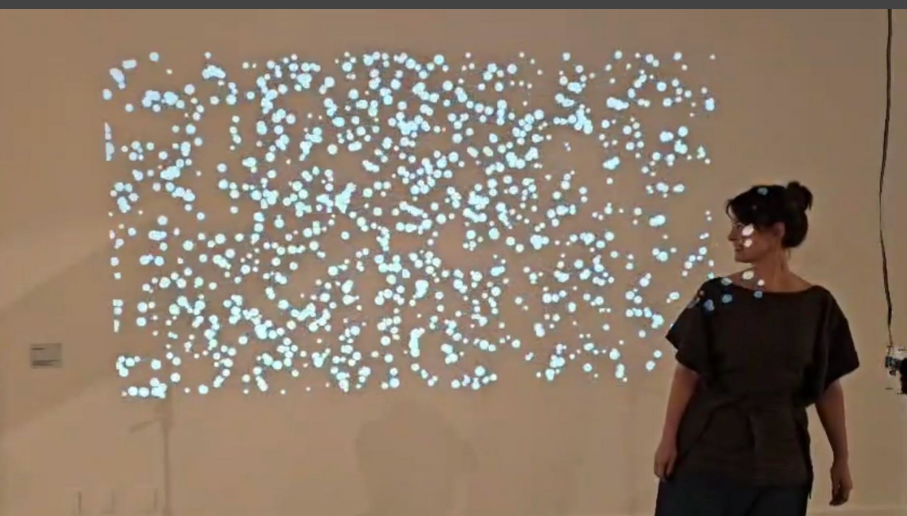


**Val Sampaio, Flávio Siqueira, Leonardo
Pratagy, [UFPA / Lab Techné]**

Xumucuí 2025

O **Xumucuí** ou pau de chuva é um instrumento musical idiofônico, ou seja, é o próprio corpo do instrumento que produz o som, instrumento de percussão e ritmo com um som musicalmente impreciso, próximo ao que chamamos de ruído, com sonoridade próxima ao barulho da água corrente. Os Xumucuís são bastões de ritmo, fechados com sementes que, ao caírem em seu interior, produzem um ruído semelhante à chuva. Este instrumento é originário do Chile, com provável raiz Asteca. O pau de chuva é usado nas danças e rituais dos povos indígenas Ticuna, funcionando como instrumento de percussão, muitos destes instrumentos têm forte presença em cerimônias religiosas ou na prática de rituais xamânicos. A etnia mais numerosa presente no território brasileiro atualmente, é a Ticuna (autodenominada Magüta), estabelece-se justamente no Amazonas, com alguns habitantes também no Peru e Colômbia. De acordo com seus mitos, os Ticuna são originários do igarapé Eware, povos das águas. Esta temática atende as pesquisas poéticas que o Lab Techné vem experimentando formas hiperdimensionais sobre as questões climáticas no antropoceno, a partir do ponto de vista da cosmovisão indígena, partindo dos mitos de origem da ÁGUA, TERRA, AR, FOGO!





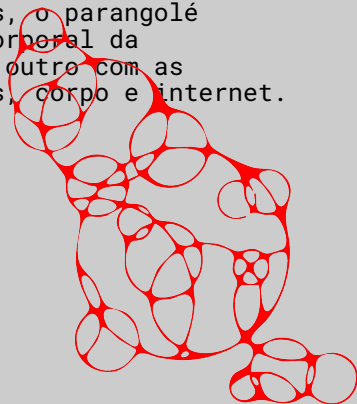


Performances

Sidney Tamai (coordenação), Fernanda Catelani Branquinho, Dennis Marcio de Oliveira Gomes, Lia Soares de Figueiredo, Inaê Soares de Figueiredo, Matheus Sinto Novaes e Gabriel Barati. Grupo de pesquisa Artes em Tecnologias Emergentes do Departamento de Artes e Representação Gráfica DARG, da Faculdade de Artes, Arquitetura e Design, FAAC – UNESP-Bauru.
AR.T.E. no CNPQ

Os Vestíveis: Parangolés Eletrônicos em rede.

A origem dos Parangolés Eletrônicos foi a de recolocar as questões dos vestíveis artísticos desde Flavio de Carvalho, Bispo do Rosário a Hélio Oiticica no contexto atual informacional, eletro-eletrônico, digital das redes-internet e lançar linguagens poéticas através de um corpo sensível, animado e interativo. Essa proposta performática resulta de constatar corpos humanos cineticamente funcionais e domesticados no limite parasitário e ficcional das telas. A ação é lançar vestíveis sensíveis e interativos que norteiem e movimentem na produção de um corpo atento. Para que isso aconteça novos meios e procedimentos são necessários e trabalhados em camadas a partir do entendimento dos novos dispositivos técnicos, das programações, das novas linguagens lançadas por interação e expansão corporal em novas poéticas (im)possíveis. A performance será com seis parangolés eletrônicos em experimentação direta do público, sendo dois deles inéditos, o parangolé térmico, que trabalha a relação corporal da temperatura com o meio ambiente e outro com as produções sonoras entre parangolés, corpo e internet.







PORO/Openlab.space

PORO: Interstícios revelados

Performance PORO/Openlab.space

Performance: Curadoria: Lilian Amaral Nunes

Performer: Laurita Ricardo de Salles

Autores/artistas obra PORO

Colectivo HolosCi(u)dad(e): Lider Lilian Amaral Nunes - Media Lab UFG/BR - Media Lab Iberoamerica - lilianamaral@gmail.com

/ Laurita Ricardo de Salles - Media Lab PPGACT - UFG

laurita.salles@gmail.com / Marcos Umpierrez - Facultad de Artes/UDELAR mumpierrez@gmail.com/Media Lab UDELAR - Teófilo Augusto - Media Lab Unifesspa + pesquisadores associados e convidados

Sobre a Performance + Projeção e transmissão em tempo real PORO/Openlab.space

A **performance PORO/Openlab.space** envolveu um diálogo performativo entre a performer, uma vídeo projeção com registros de navegação da obra PORO, a arquitetura de Niemayer e as redes, sendo transmitida em tempo real com interação virtual e edição pelo HolosCi[u]dad[e]^[1] ; a performance estabeleceu um diálogo entre o corpo da performer e a projeção da obra colaborativa nos espaços expositivos - paredes, chão e teto, no contexto da abertura da Exposição EmMeio#17. Interações com o público, projeções na vestimenta/tela branca da performer somam-se à ocasionais intervenções performáticas inesperadas por parte do público.

PORO é uma obra-processo sonoro-visual interativa sobre os interstícios, as dimensões estéticas, biopolíticas e tecnológicas das artes associadas a dispositivos biotecnológicos de código aberto, compondo uma cartografia crítica e geopoética, associada à experimentação glocal, em rede. Permanece disponível via QRcode e link para acesso à obra sonoro-visual interativa em ambiente digital -

<https://emmeio17.gitlab.io/poro/>

[1] <https://www.espai214.org/holos/> e plataforma ubiqub - https://www.youtube.com/live/1UnUgau2XXI?si=ZN_cRuwHM-nz4dYY - @Emerson M_Bilão

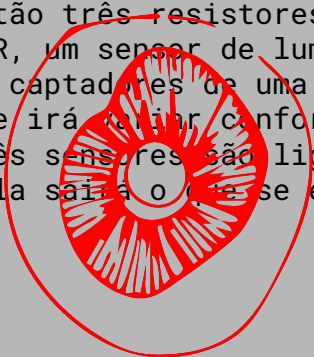


Herbert Baioco Vasconcelos

Assovio de lâmpadas - performance

2025

Convívio é uma palavra chave para apresentar a performance "Assovios de lâmpadas". O performer articula a sonoridade resultante de um sistema randômico de luz e sons com situações onde haverá interações entre o que é iluminado e o que soa. Desse sistema temos saídas como quatro solenoides que percutem objetos de materiais diferentes, como metal, madeira, concreto e quatro luzes se originam de lâmpadas dispostas em abajures ou luminárias e são de tipos e cores diversos: LED, incandescentes, ornamentais. Dispostos na superfície onde a performance irá acontecer, estão três resistores dependentes de luz o LDR, um sensor de luminosidade transformados em captadores de uma textura sonora ruidosa que irá variar conforme a luminosidade. Esses três sensores são ligados a uma mesa de som e dela sairá o que se escutará.





Newton Lino Scheufler e Eufrásio Prates

Os Pássaros, Tomo I
2025

Em 1985 **Newton Lino Scheufler** realizou 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.





Exposição EmMeio#17

On-line [<https://emmeio17.gitlab.io/>]



sobre/about
ficha técnica



Adoro o meu coelho molinho
CLAUDIO TEIXEIRA DE AZEVEDO



Advice
LARISSA PEREIRA



A Poesia está entre o Toque e o Algoritmo
RENATA SUTOUR (LUA) ROBERTO DE ALMEIDA DOS SANTOS (MÃO)



Autoecarista
ADRIANA MORENO



Brazilian People from Space
COLETTO ANTONIOMARCO



Casa à margem.cod
RENATA SUTOUR (LUA) ROBERTO DE ALMEIDA DOS SANTOS (MÃO) KAWAKAMI



Corpusdagua
LARISSA PEREIRA



Ctrl+Alt+Delto
KAREN CASTRO E LYNN CARONE



fragmentos pandêmicos
ALINE SOARES, MARCO VIEIRA E DORA



Himeroteca: Desastrosos Carnaval
LEONARDO DA SILVA SOUZA



Las_autômatas.web
JOÃO BIRRO



Memento Dormir
ADRIANA MORENO



NOMA+
PROJETO NOMA+



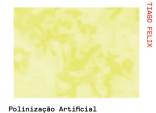
Notas da carceraria ver. 2
ALINE SOARES



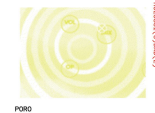
Núcleo Cientistas Brasileiros: uma experiência virtual
ROBERTO FALCÃO DE BRITO



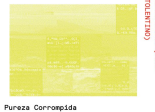
OS PÁSSAROS - TOMO
COLETTO GIAN



Polinização Artificial
TAMAR FELIX



PORO
COLETTO ANTONIOMARCO



Pureza Corrompida
RENATA SUTOUR (LUA) ROBERTO DE ALMEIDA DOS SANTOS (MÃO)



Quem Fala por Aqui
DALLIA REIS, GIOVANNA CHAVES, PEDRO TIKHONIA E PATRICIA ALBERTO



Ready-made Performativo do Agora: uma estetotecnovideoperformance
ROBERTO CASTRO E GUSTAVO



Respirar: Ruínas: IA e o Pulsar das Estruturas Esquecidas
RENATA SUTOUR (LUA) ROBERTO DE ALMEIDA DOS SANTOS (MÃO)



ruidoresíduo
RENATA SUTOUR (LUA) ROBERTO DE ALMEIDA DOS SANTOS (MÃO) VAZ BRAGA



Trivésica
SÉLIA SOARES AMARAL



YOHICHA
FALDO FOM (FALDO CASTELAN AMARAL)

#2.ART.VideoMapping.

Título: Tree Respiration

Autor: Alexandre Rangel

<https://www.youtube.com/watch?v=Ecjt6PSeE6g>

Título: Amor Bacteriano

Autores: Ana Cecilia Mattos Mac Dowell, Jackson Cardoso Leite

<https://drive.google.com/file/d/1hqYMurXPHP6JIeBqeBqd3T1fP08LRvEw/view?usp=sharing>

Título: VEM AMOR - 2025

Autores: MAR(IA SEM VER)GONHA, Maria Beatriz de Medeiros (Bia Medeiros MBM), Corpos Informáticos 2025/2026, Edição Afetiva: Cila MacDowell

Título: FESTA ACOCORÉ

Autores: ACOCORÉ

<https://drive.google.com/file/d/1aSPbx7PnwD1jY8DN31wdfEv3Fc4ehzsf/view?usp=sharing>

Título: Poliuretano

Autores: Blake Marques Carrington, Clarissa Ribeiro, Dimitri Lomonaco, Felipe da Silva Borges, Helena Hernández Acuaviva, Luisa Angélica Paraguai Donati, Sergio José Venancio Júnior, Silvia Regina Ferreira de Laurentiz

https://drive.google.com/file/d/10oR1fV63lGaS9kRbQhr9nXkmYLG9iaV0/view?usp=drive_link

Título: Quis saber quem sou

Autor: Cláudio Azevedo

https://drive.google.com/file/d/1C0RDziUX7mvUz1YmyA_qDVqLrKPvq6LD/view?usp=drive_link

Título: Bioleiros e Necroleiros

Autor: Daniel Prazeres

<https://youtu.be/0B-0zyVLhcs>

Título: Simulação de Lentum

Autores: Daniel Boanerges, Rosangella Leote

https://drive.google.com/file/d/1BE1qzmzD_BTEWLU53fVw8i4Qty3PuxYb/view?usp=drive_link

Título: Pampa em Vertigem

Autores: Douglas Dorneles Medeiros, Everton Rodrigues Santos, Fernando Franco Codevilla, Andreia Machado Oliveira

https://drive.google.com/file/d/1NSJBuHppPm7ciF2dyeMt-VWGcRUAF009/view?usp=drive_link

Título: Quantum effects in photosynthesis

Autores: Fernando Franco Codevilla, Juliana Kaizer Vizzotto

https://drive.google.com/file/d/1-qfnf_i69Vb7VuVSs0Kpy-xNoa8D9Vci/view?usp=drive_link

Título: A vida é caminho, não só lugar

Autor: Fernando Pericin

https://drive.google.com/file/d/1R2hWs8Xfic39wXrE80z9iHYDDTiGGdi0/view?usp=drive_link

Título: Linha Modulada

Autor: Felipe Rossetti

https://drive.google.com/file/d/1C7vJUj_l4Ci-R9xhkSL7MBX6R03vihHU/view

Título: Olhos de Vidro

Autora: Gabriela Mutti Perrucho

https://drive.google.com/file/d/18GQSjKUNHlIj0fSXPHEXeb2inWGJJZj1/view?usp=drive_link

Título: Mapping Brazilian Aliens

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/18GQSjKUNHlIj0fSXPHEXeb2inWGJJZj1/view?usp=drive_link

Título: Kame Kanhru

Autores: Jefferson Luiz Ferreira da Silva, Everton Rodrigues Santos, Jordan Rodrigues Lauz, Genecí Fidélis André, Kalinka Lorenci

https://drive.google.com/file/d/1CBJch_rfoPH4PmAFFcI70LaoXqez5Ae5/view?usp=drive_link

Título: Kuaray ha'egui Jaxy – o princípio de uma caminhada
Autora: Kelly Silva de Oliveira

https://drive.google.com/file/d/1GJCnhPMQArB-9nzDkx1759zZxAqOtXwr/view?usp=drive_link

Título: Ctrl+Alt+Adão
Autoras: Lynn Carone e Karen Caetano

<https://drive.google.com/file/d/1F8ENPncORxiOiQX4bvRsXs2d3U8BDcX/view?usp=sharing>

Título: Nox Lumine
Autora: Lynn Carone

https://drive.google.com/file/d/12nwjBoY4RGweOF3vECSJxup60qUMhHtR/view?usp=drive_link

Título: Understanding Visual Music - UVM 2025: COSMOCENO
Autores: Matheus Moreno dos Santos Camargo, Cristiano Figueiró

https://drive.google.com/file/d/1HYGnMJI86rY21PA04UTlxopAUXu8BfZU/view?usp=drive_link

Título: Reza para Acalmar a Terra
Autores: Matheus da Rocha Montanari e Coletivo Mba'ekuaa

Título: Brasília, cidade espanto: corpo e terra como memória insurgente
Autora: Nivalda Assunção

https://drive.google.com/file/d/1FFb8BGUYQ8TlaoKoDtmC-iSTEWwuusVn/view?usp=drive_link

Título: Imagina Só...

Autoras: Suzete Venturelli e Cora Venturelli Pic Silveira Campello

https://drive.google.com/file/d/1a20xT8nLwzohTNg5iUTp6yuoSYIGs_9W/view?usp=drive_link

Título: Videoclipe com Inteligência Artificial

Autores: Sandro Pavão, Edu Berton, Pérsio Sani, Wilson Cavalcanti

https://drive.google.com/file/d/11teP_I2Shgz6X-x-lzo17fIu6ytvKaze/view?usp=drive_link

Título: Jardim dos Deleites

Autora: Tania Fraga

<https://youtu.be/MhLygLQpbLq?si=FeooyD5TDsRMUtw->

Título: Inundações de si

Autora: Tatiana Duarte

Título: Degenerando Memória

Autores: Teofilo Augusto, Lucas Almeida Wilm, Itair Rodrigues

https://drive.google.com/file/d/1vf10ox2dwHLnEtuHo3Cw16jXCI9bo7z0/view?usp=drive_link

Título: Não Queira

Autor: Thiago Macedo

Lançamento de Livros

Coordenação Pablo Gobira

Autores:

lilianamaral@gmail.com

DESIERTO/INUNDACIÓN

Livro eletrônico e impresso

A obra é resultado de imersões propostas pelo workshop internacional OpenLab para a cocriação de narrativas sonoro-visuais em rede voltadas a artistas, pesquisadores e criadores multidisciplinares interessados em aprofundar discussões em torno de temas relacionados à ÁGUA, sob a perspectiva da arte. É um trabalho colaborativo composto por 20 narrativas sonoro-visuais e textuais de diferentes lugares do mundo que compõem um ambiente de experimentação e exploração multissensorial.

Desierto / Inundación ; 1ª ed. Amaral, Lilian, Prieto, José ; Santos, Fabiane ; Rocha, Cleomar (eds)

CEGRAF UFG

<https://drive.google.com/open?id=1SvIHZ04-0Hq1Wz2-Sz3xiTRs8A9iF8v7>

daniel.hora@ufes.br

Arte hacker: linguagens e materialidades da diferença tecnológica

Livro

Este livro trata da constituição de uma teoria da artemídia amparada pela estética e a filosofia contemporânea da diferença. Com essa fundamentação, propomos conceitos relativos os aspectos sensoriais de produções artísticas orientadas pela livre exploração e a transgressão da tecnologia, conforme a chamada cultura hacker. Nosso objetivo é contribuir para uma teoria crítica capaz de lidar efetivamente com as influências da tecnologia informacional sobre a qualidade fenomênica e política do que se considera artístico, em conexão com as controvérsias em torno da ação hacker. Para isso, assumimos que hackear é produzir diferença, conforme McKenzie Wark. Em retrospectiva, revisamos então os paradigmas da heterologia de Jacques Derrida e de Gilles Deleuze. Compomos assim um sistema de análise em que a desconstrução da linguagem derridiana se conjuga com o empirismo transcendental deleuziano. Esse sistema é empregado no exame de um conjunto selecionado de trabalhos de arte (de nomes como Jodi, Eva & Franco Mattes, Lucas Bambozzi, Electronic Disturbance Theater e Critical Art Ensemble), além de sua respetiva documentação – textos, comentários e registros multimídia e demais informações agregadas à circulação em suportes físicos e virtuais. Submetemos esses dados a um processo de interpretação de linguagem e especulação materialista. Os resultados indicam a relevância da interação objetiva-subjetiva que é intrínseca à transdução entre o código computacional (software) e sua corporificação eletrônica (hardware). Essa situação se expressa em interceptações, pirataria, coletivismo, acidentalidade, transitoriedade territorial e práticas ativistas intermediárias entre linguagem e biopolítica.

Daniel Hora

Edufes

<https://drive.google.com/open?id=1HP4fuJiUXQMSRVogDqgovDiHqK0hGrc0n>

christusnobrega@gmail.com

METAFOTOGRAFIA: modos de estoriografar

Livro

Metafotografia: modos de estoriografar apresenta a estratégia proposta pelo artista Christus Nóbrega, desenvolvida a partir do processo de criação da imagem João e Carlos (2022), realizada para a exposição Brasília, enfim (2023) - a primeira no Brasil a empregar massivamente a inteligência artificial generativa, ocupando, simultaneamente, os quatro museus que compõem o complexo cultural da Praça dos Três Poderes, durante o aniversário de Brasília, em abril de 2023. O procedimento, denominado estoriografar, baseia-se em uma série de protocolos de treinamento de máquina, que buscam tornar os sistemas de inteligência artificial capazes de criar imagens do tipo metafotográficas ou metadocumentais - isto é, imagens que reimaginam o passado, ampliam narrativas históricas e abrem possibilidades para novos futuros. A publicação integra a coleção Caderno de Artista, na qual o artista compartilha reflexões sobre as ideias e os processos criativos de seus trabalhos.

Christus Nóbrega

VOZVIZUAL

https://drive.google.com/open?id=1IXIfm_bCM5WeXttcv4Ar-Ju88YpZRiLb

pa.gobira@gmail.com

TRANSCENDÊNCIAS DIGITAIS: arte, ancestralidade, magia e feitiço

Livro/coletânea

"No ano de 2022, a comunidade do Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais (CIAct-SAD) reuniu-se mais uma vez para celebrar as pesquisas desenvolvidas nessa ampla rede de grupos de pesquisa, de programas de pós-graduação, de pesquisadores e de agentes da arte e cultura. Estávamos no contexto da pandemia do vírus SARS-CoV-2, causador da Covid-19. Esta edição do encontro teve como tema a palavra "Transcendências". Além da publicação do volume de anais, da exposição internacional, do lançamento de livros e de outras ações, este livro carrega a continuidade das reflexões apresentadas na sétima edição do congresso. Mas vai além deste evento. É a partir do que ocorreu nas últimas dez edições do congresso - e agora na décima, que acontecerá em 2025 - que conseguimos vislumbrar um aspecto do nosso campo. Um aspecto que, embora se distancie da ciência, é recorrente e a cita. É um aspecto que discute em profundidade o que aqui chamamos de transcendência."

Pablo Gobira (Organizador)

LPF Edições

https://drive.google.com/open?id=1PDNDb2VXXKe9x5oF_NFRVP9XMm3TxfVk

pa.gobira@gmail.com

CRISES: Artes digitais, Vida, Vídeo e Jogos em Análise

Livro/coletânea

"É bastante conhecida a ideia de que o sistema capitalista é um sistema de crises. Ainda assim, aos vivos, sempre parece que estamos vivendo no pior momento possível quanto a essa característica intrínseca à economia política. Por esse motivo, a este livro caberia diversas discussões e assim foi feito. Este volume deriva de uma rede de pesquisa não institucionalizada. Ao menos não institucionalizada como uma associação formal, legalmente constituída. Mas suas ações já há muito são uma instituição dentro do campo que reconhecemos como o das "artes digitais" ou da "arte produzida na relação com a ciência e tecnologia". Um campo que envolve grupos de pesquisa, pesquisadores de programas de pós-graduação diversos, artistas e demais agentes que sustentam esse campo."

Pablo Gobira (Organizador)

LPF Edições

https://drive.google.com/open?id=1RrzI9bTiA0iVuK5_vJWF9iq3xPs4ccbR

andreaoliveira.br@gmail.com

Arte, tecnologia e interatividade.

livro impresso e ebook

Este livro traz referências introdutórias sobre os processos de interatividade dentro do campo da arte e tecnologia. A professora Andréia Machado Oliveira oferece um panorama das produções em arte interativa, apresentando ideias de autores-chave que nos ajudam a refletir sobre questões desse campo do conhecimento e sua importância no momento atual.

Dra. Andreia Machado Oliveira

Editora UFSM

<https://drive.google.com/open?id=1M3SeWJ5i4TmyVWn-zpWoKkm-1k5vFJY3>

andreaoliveira.br@gmail.com

Informação, tecnodiversidade e estética: práticas artísticas contemporâneas.

Catálogo Artístico.

Catálogo artístico bilíngue (português e inglês) que apresenta textos curatoriais e imagens de obras participantes das 8 exposições que integraram o XVI ABCIBER (2023), realizado na UFSM, Santa Maria RS.

Andreia Machado Oliveira, Kalinka Lorenci Mallmann e Camila dos Santos.

PPGART UFSM

https://drive.google.com/open?id=1jUhnckeKsji06v2i3nz-X08_fDCViHx103/2025

<https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/740/2025/01/EBOOK-ABCIBER-2024-Editora-PPGART.pdf>

andreaoliveira.br@gmail.com

AIR - Arte e Ambientes Imersivos, Interativos e Inteligentes em Rede.

livro impresso e ebook

O livro contempla os 10 anos de produção científica do LabInter (UFSM) trazendo uma coletânea de artigos relacionados com as produções dos integrantes do Laboratório, coordenado pela prof. Dra Andreia Machado Oliveira.

Andreia Machado Oliveira, Camila dos Santos, Matheus Moreno dos Santos Camargo

PPGART UFSM

<https://drive.google.com/open?id=1MWusSGjsXAUoNYt3pa0LtykKdV501N9P>

junho de 2025

<https://www.ufsm.br/editoras/editorappgart/publicacoes-editora-ppgart>

andreaoliveira.br@gmail.com

Arte Colaborativa com Comunidades

Livro impresso e ebook

Essa publicação contempla parte da produção científica do LabInter (UFSM) coordenado pela prof. Dra. Andreia Machado Oliveira. Trata-se de uma coletânea de artigos relacionados com a produção artística e teórica dos integrantes do laboratório.

Andreia Machado Oliveira, Kalinka Lorenci Mallmann, Jean Oliver Linck, Fabiane Urquhart Duarte

PPGART UFSM

<https://drive.google.com/open?id=1LuKVDYOM0Cz8WUdx0vG21VcxmP5aPUu>

JUNHO DE 2025

<https://www.ufsm.br/editoras/editorappgart/publicacoes-editora-ppgart>

cflexor@gmail.com

Inteligência Artificial - Coleção Interloquções, Volume V

E-book - Coleção Interloquções, Volume V

A Coleção Interloquções inicia em 2021 com uma proposta anual de dialogicidade com a pesquisa, com a consciência crítica, com a experiência acadêmica. Esta Coleção é um desvelo pela construção de espaços rizomáticos em que a ciência se revela. A iniciativa abrange todos os continentes, na perspectiva de visualidades científicas, culturais e educacionais, com início em dois países, Portugal e Brasil. Publicada pela Universidade do Porto, Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP), em 2025, a coletânea, em seu Volume V, elege como tema a Inteligência Artificial, buscando uma exploração multifacetada de suas implicações sociais, éticas, políticas e educacionais, ancorada nas perspectivas de quatro especialistas: Dora Kaufman, Sergio Amadeu, Kleber Silva e Andrew Feenberg. Em formato de entrevistas, estas se tecem como um convite à reflexão crítica sobre a IA, desmistificando a ideia de uma tecnologia neutra e inevitável. Elas nos provocam a questionar como a IA está sendo moldada e, por sua vez, como ela nos molda.

Autores: Dora Kaufman, Sergio Amadeu, Kleber Silva e Andrew Feenberg

Organizadores: Olira Saraiva Rodrigues, Armando Malheiro, Cláudia Araújo, Carina Ochi Flexor

Portugal: Universidade do Porto, Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP), 2025.

<https://drive.google.com/open?id=1l6tGou4WTlcExzx0DGB0iozufMmUz5mc>

Lançada em 2025.

<https://ler.letras.up.pt/site/default.aspx?grv=id022id11012&sum=sim&n0=0utras%20publica%C3%A7%C3%B5es&n1=Intelig%C3%Aancia%20artificial>





ARTE HACKER

ARTE HACKER

ARTE HACKER

ARTE HACKER

linguagem
da diferen

ARTE HACKER

linguagens e
da diferen

ARTE HACKER

linguagens e mat
da diferen

ARTE HACKER

linguagens e materi
da diferen

Fotografias







Resultado Compartilhado



Processos em Arte, Natureza e Tecnologia







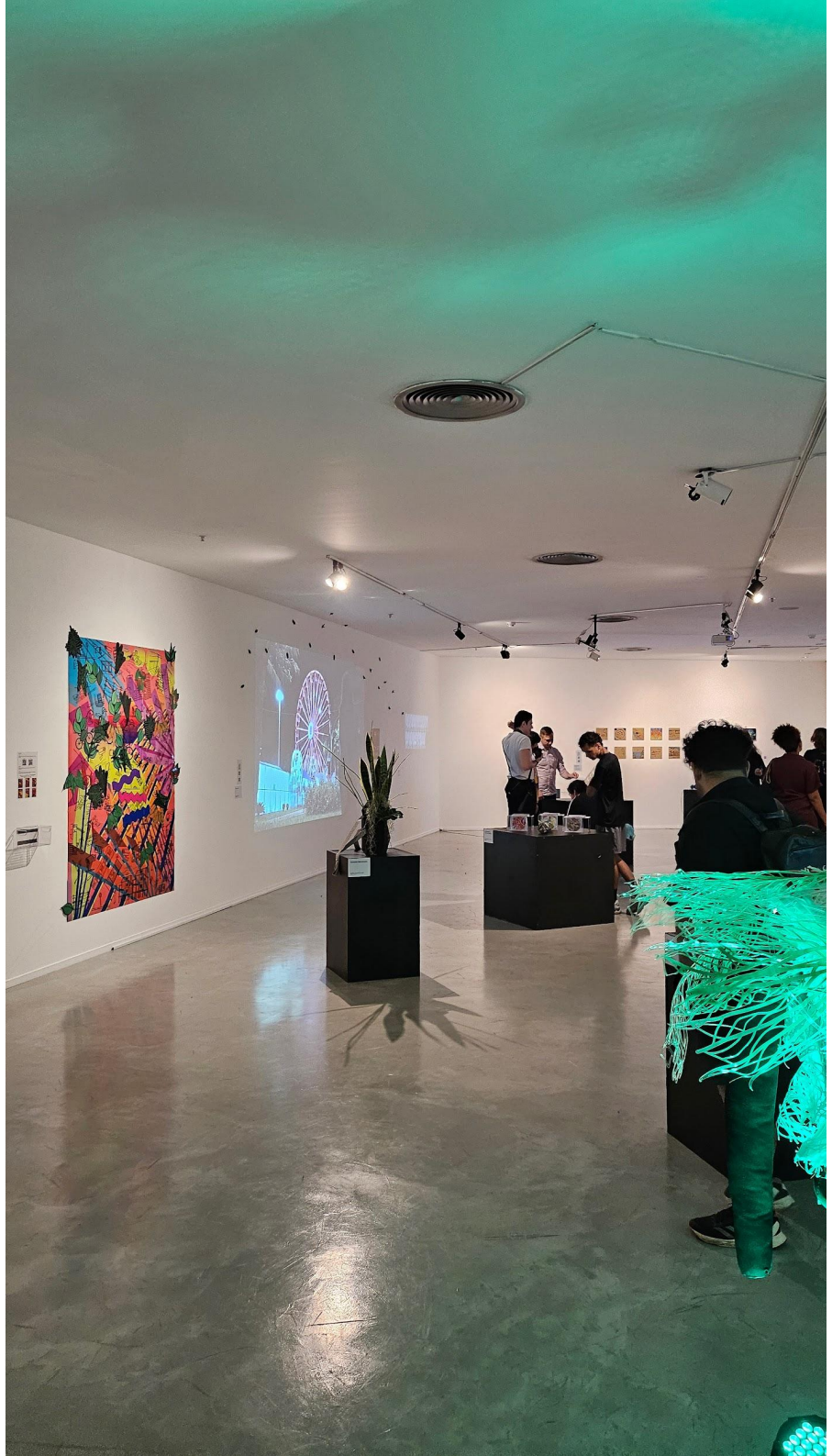


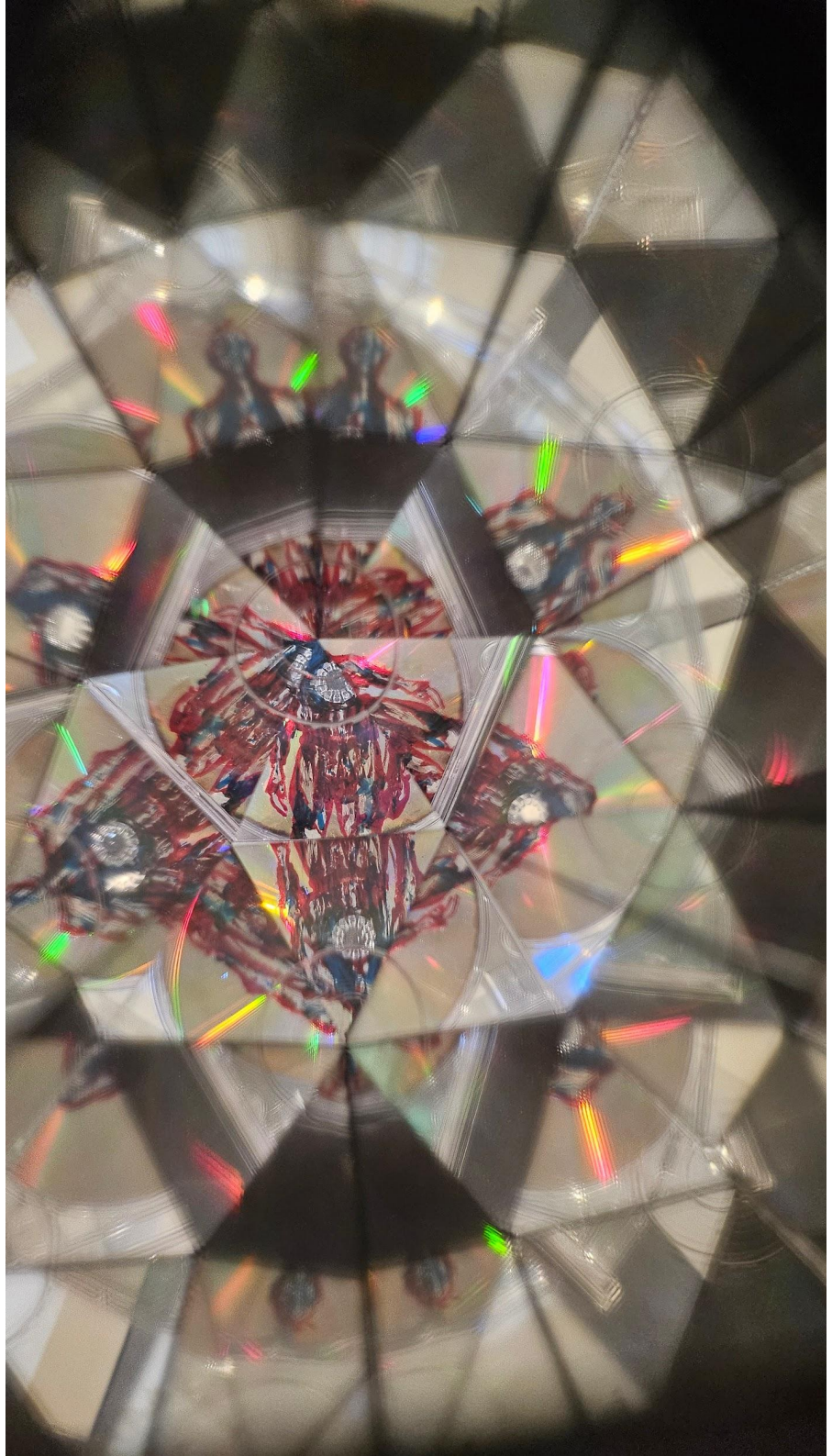




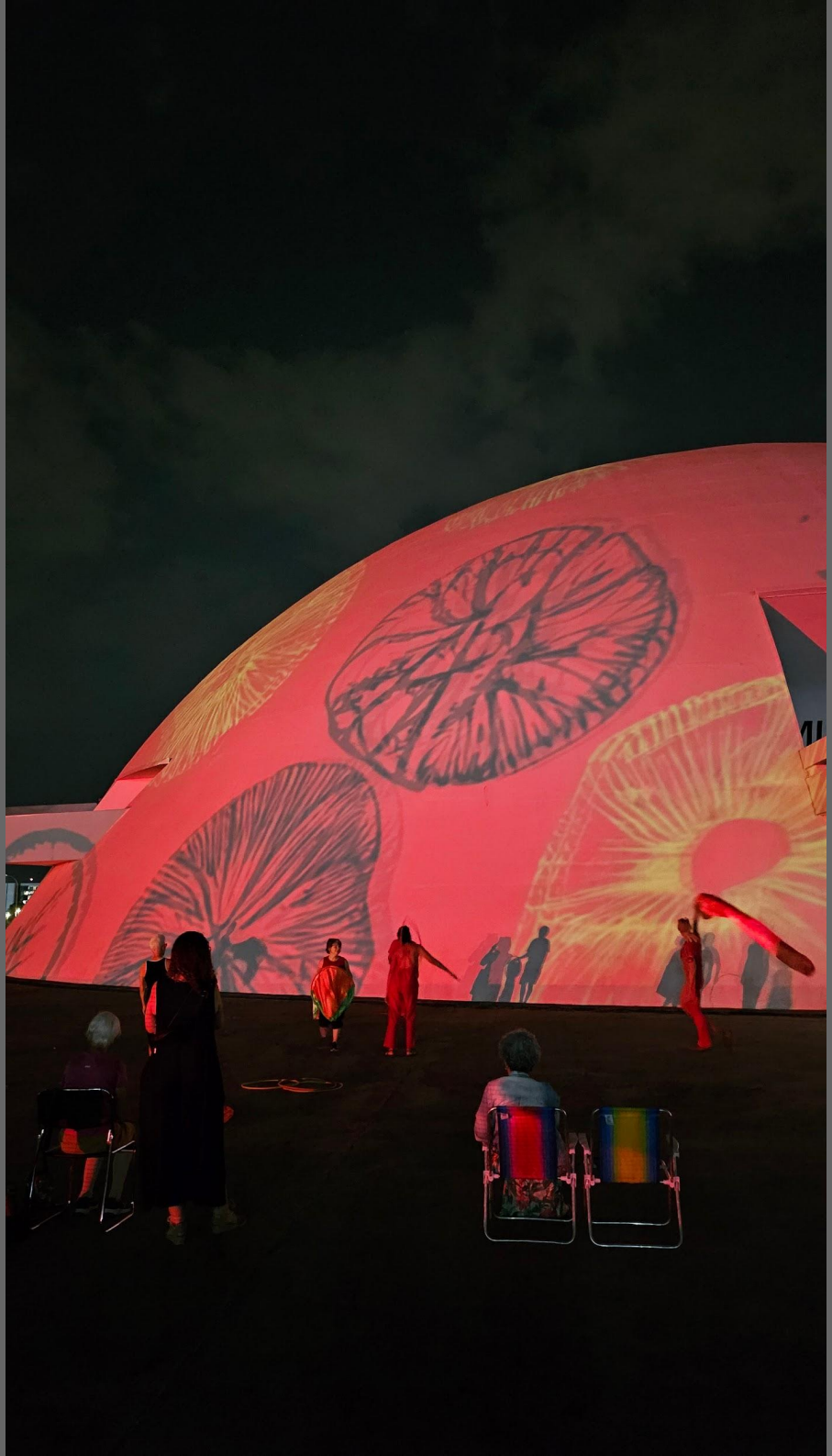












Jean Lancri

A parte de sombra na última obra de Marcel Duchamp

Oitenta notas ou sombras projetadas sobre *Étant Donnés*



UFRGS EDITORA

BRUNNEN

Arte, cultura e o mundo contemporâneo digital

Relações entre arte, ciência e tecnologia

tendências criativas contemporâneas

AVATARIZAÇÃO DA VIDA

LPP

SAD09

CIACT

Arte, design e novas reflexões virais digitais

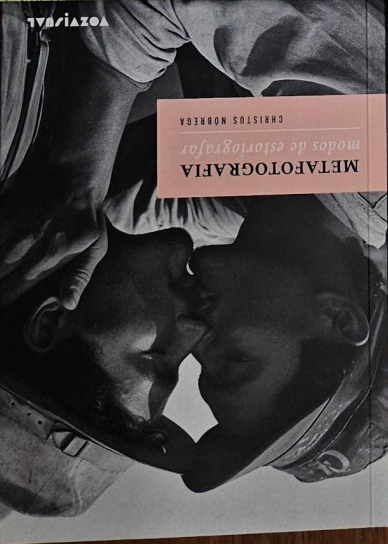
Org. Paulo Coimbra

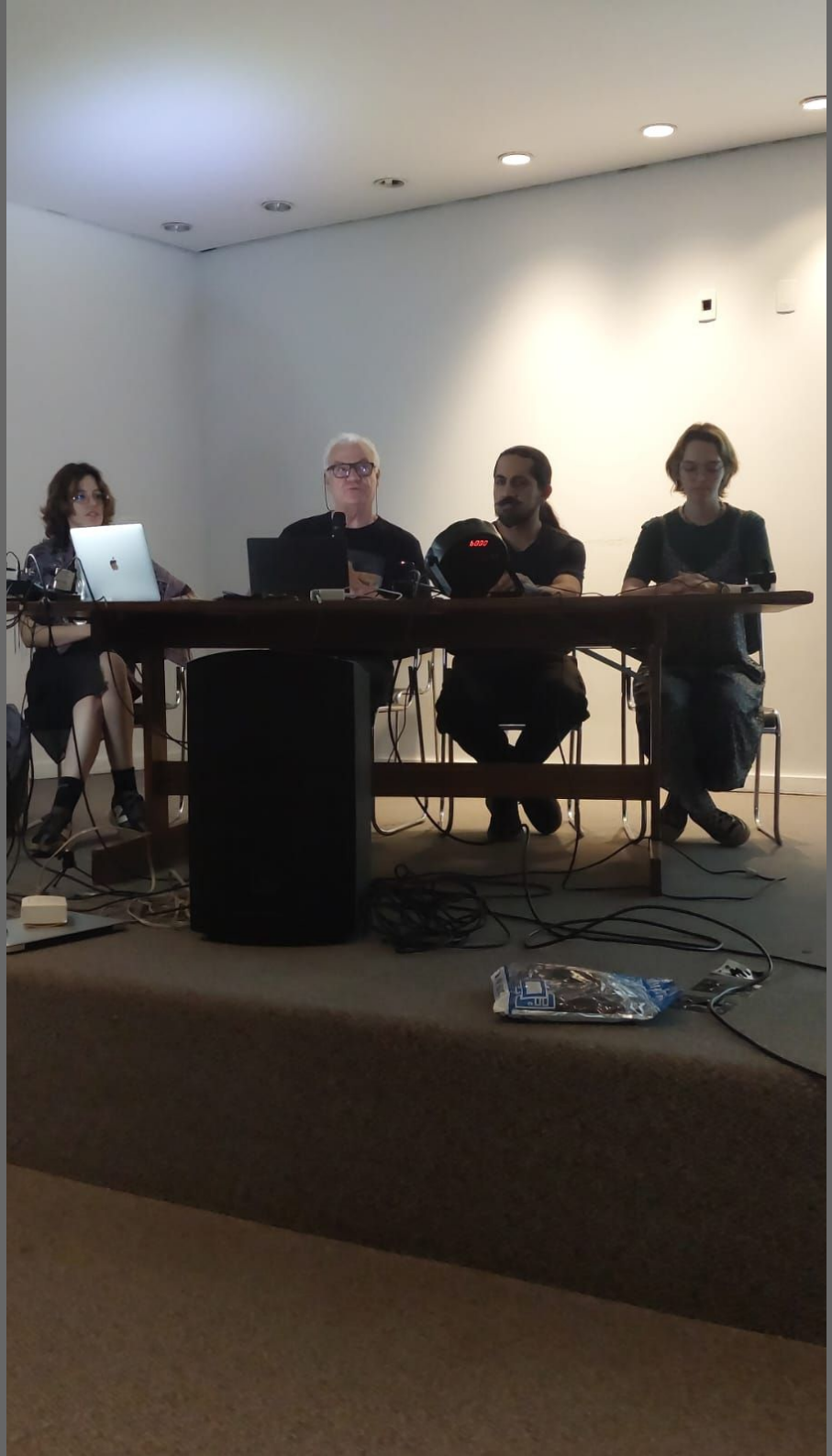
LPP EDITORA

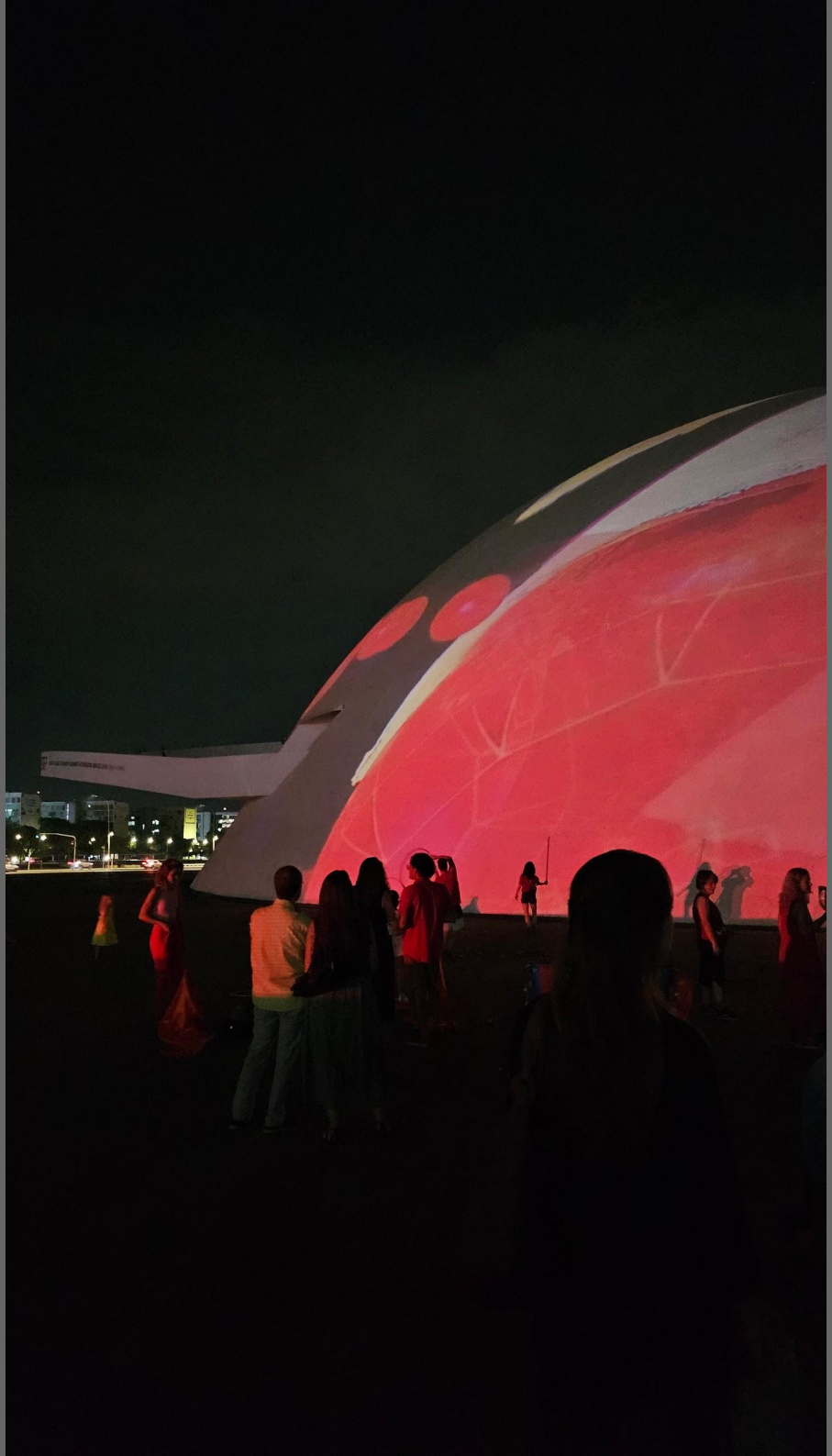
METAFOTOGRAFIA
modos de estorlografar

CHRISTUS NOBREGA

VOZES















portables. Explore EL. electri







o mundo contemporâneo, pov
endadores que, disfarçados de a
tem felicidade ao alcance d
ão "você tem que mudar a
pode soar enganosa.

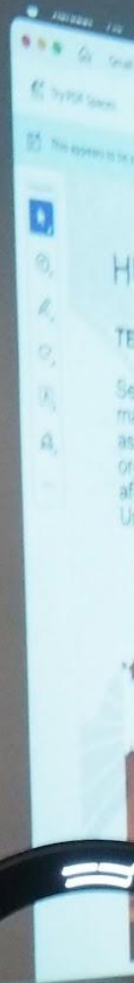
SE VER)GONHA

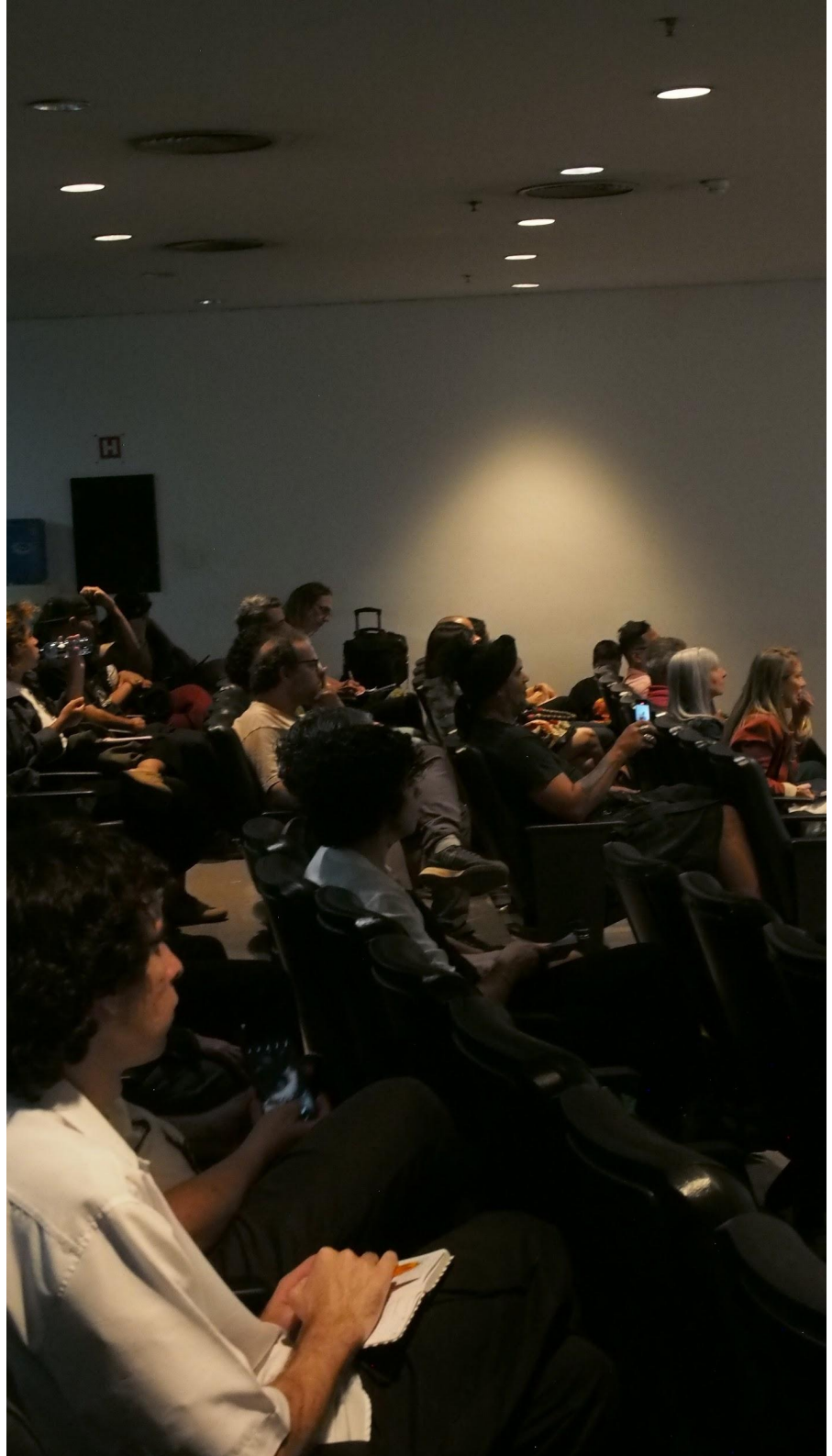
RASEIVE ONHA

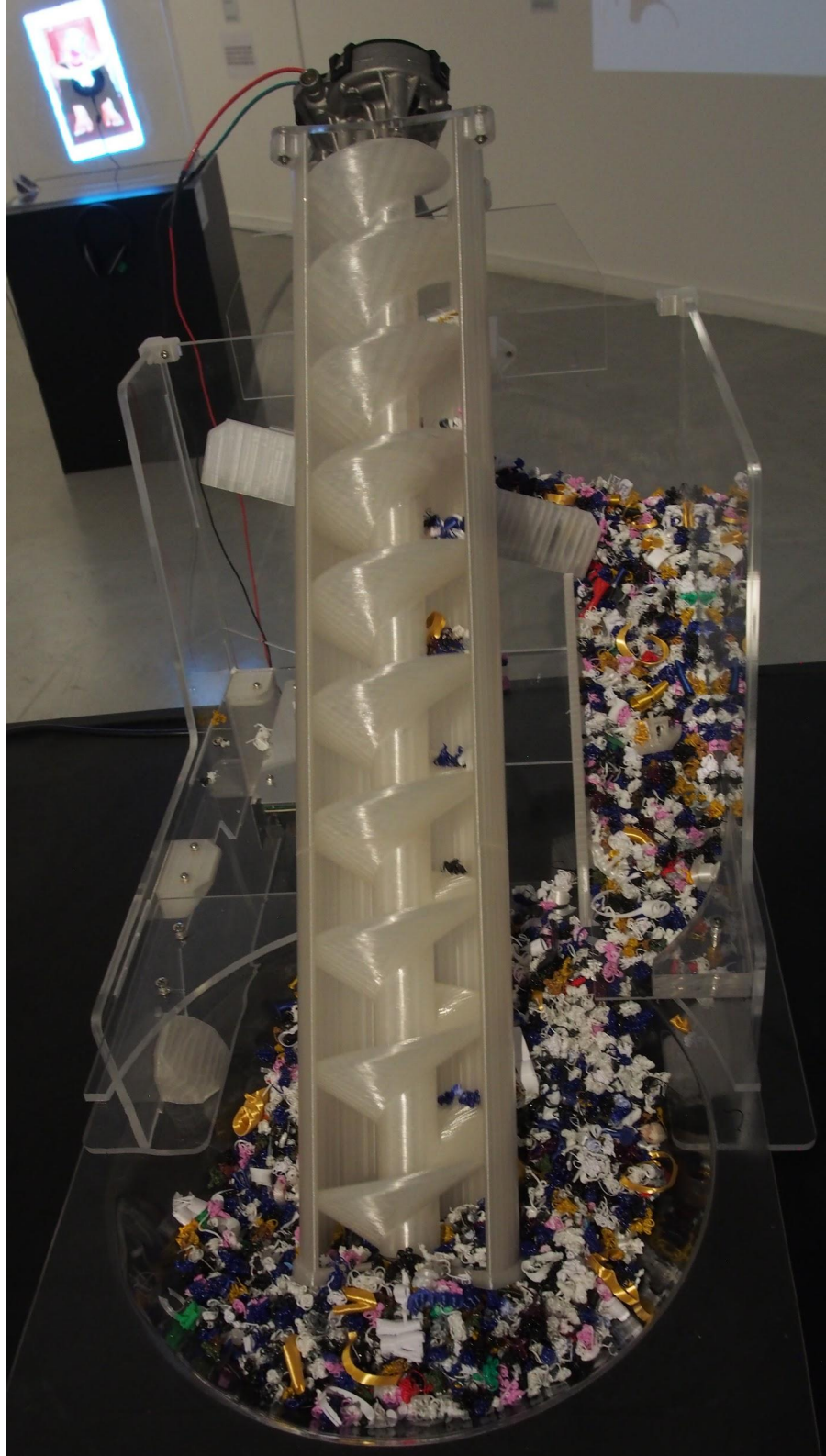












3D Levitation Object

Tania Fraga, 2023



