



DESIGN
ARTE 23
TECNOLOGIA



Universidade Anhembi Morumbi
Programa de Pós-Graduação em Design
Área de Concentração Design, Arte e Tecnologia

4 Simpósio de Design, Arte e Tecnologia (4_DAT)

Organização

Gilbertto Prado, Universidade Anhembi Morumbi
Mirtes Marins de Oliveira, Universidade Anhembi Morumbi
Suzete Venturelli, Universidade Anhembi Morumbi

Comissão Científica

Adérito Fernandes Marcos - University of Saint Joseph - Macao
Ana Mae Barbosa, Universidade Anhembi Morumbi
Andréa Catrópa, Universidade Anhembi Morumbi
Beth Wada, Universidade Anhembi Morumbi
Christine Mello, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Cristiane Mesquita, Universidade Anhembi Morumbi
Emilio Martinez - Universidade Politécnica de Valencia, Espanha
Jorge La Ferla, Universidade de Buenos Aires, Argentina
Mariela Yeregui, University of California, Estados Unidos
Milton Sogabe, Universidade Anhembi Morumbi
Mirian Nogueira Tavares, Universidade do Algarve, Portugal
Reynaldo Thompson, Universidad de Guanajuato, México
Tirtha Mukhopadhyay, Universidad de Guanajuato, México

Anais 4 Simpósio de Design, Arte e Tecnologia (4_DAT) - Volume 4

ISSN 2675-9004

Site: http://ppgdesign.com.br/?page_id=5669

Apresentação

O Encontro DAT – Design, Arte e Tecnologia – do Programa de Pós-Graduação em Design toda Universidade Anhembi Morumbi (UAM), tem por meta reunir pensadores de universidades nacionais e internacionais com foco específico nos setores culturais e tecnológicos criativos que desenvolvam pesquisas, projetos, ideias, inovação e atividades empreendedoras. Explora o potencial de diluir as fronteiras entre design, arte e tecnologia com referência específica para discutir a criatividade em design e tecnologia – examinando como a tecnologia digital é abordada pelos artistas e designers.

Sumário	
Resumo dos palestrantes	
Adérito Fernandes Marcos	7
Christa Sommerer	9
Resumos das comunicações	
Alberto de Campo	10
Alessandra Lucia Bochio; Marina Bortoluz Polidoro	11
Ana Avelar	13
César Baio	14
Clarissa Ribeiro	15
Claudia Costa Pederson	17
Cláudio Bueno	18
Coral Michelin	19
Daniel Seda	20
Daniela Bousso	21
Débora Gasparetto	23
Denise Ágassi	24
Eduardo de Jesus; Alessandra Bergamaschi	25
Emilio Martínez	26
Iain Mott	27
Jarbas Jácome	29
Jorge La Ferla	30
Julián Jaramillo Arango	31
Lucas Bambozzi	33
Maria Luiza Fragoso	35
Marcus Bastos	37
Maria Manuela Lopes	38
Mariel Szlifman	39
Marília Bergamo	41
Maura Grimaldi	44
Monica Tavares; Juliana Henno	45
Nara Cristina Santos	47
Pat Badani	49
Paulo Bernardino	52
Priscila Arantes	54
Regina Barbosa Ramos	56
Reynaldo Thompson	58
Rodolfo Ward	59
Valzeli Sampaio	62
Victor Valentim	64
Walmeri Ribeiro	65
Resumos dos Seleccionados	
Alessandro Cammilo; Sérgio Nesteriuk	68
Andréa dos Anjos Moreiras; Milton Sogabe	69
Camila Luiza Guerra; Mirtes Marins	71
Christina Elias; Priscila Arantes	72
Cristiane Alves; Mirtes Marins	74

Daniel de Jesus de Souza Prazeres; Suzete Venturelli	76
Djalma Macedo de Albuquerque; Gilberto Prado	77
Fabio Ritter Antunes	79
Felipe Luvizotto; Gisela Belluzzo de Campos	80
Felipe Mariani de Andrade	82
Hamilton Carraro Junior; Priscila Arantes	84
Hemilly Brugnara Lara; Gilberto Prado	86
Jack Holmer; Suzete Venturelli	88
Jean Carlos de Oliveira; Priscila Arantes	89
Kelly Silva de Oliveira; Suzete Venturelli	90
Luiz Guilherme de Brito Arduino; Andréa Catrópa da Silva	92
Mércia de Assis Albuquerque; Suzete Venturelli	93
Mirca Bonano; Mirtes Marins	94
Nélson Caramico; Suzete Venturelli	95
Nicolas Andres Gualtieri; Gisela Belluzzo de Campos	97
Pedro Podboy Monfort	99
Renan Vieira Andrade; Priscila Arantes	100
Sabrina Ribeiro; Priscila Arantes	101
Valéria C. Barbosa; Priscila Arantes	102
Thiara Araújo Vieira de Andrade; Andréa Catrópa	104
Tereza Cristina Sousa Alux	106
Programação	108
Vídeos	112

Resumos dos palestrantes

A narrativa digital pessoal audiovisual como ferramenta de identidade e afirmação sócio-cultural
The audiovisual personal digital narrative as a tool of identity and socio-cultural affirmation

Adérito Fernandes Marcos

Resumo

De entre os milhões de pequenas narrativas pessoais audiovisuais criadas todos os dias com o clássico telefone portátil, um número crescente destas incide sobre aspectos da vida pessoal e da comunidade onde se inserem os seus intervenientes. Quando partilhadas em contexto e na rede global, estas pequenas histórias podem constituir-se como instrumentos ad hoc de afirmação pessoal, social, étnica e cultural - fragmentos fundamentais para a promoção e salvaguarda da diversidade cultural e das minorias. Esta palestra apresentará uma reflexão crítica acerca da importância da narrativa pessoal em vários contextos, dando especial ênfase à intervenção social e a promoção e salvaguarda da diversidade cultural à luz do desenvolvimento humano sustentável previsto na Declaração Universal sobre Diversidade Cultural da UNESCO.

Palavras-chave: Narrativa digital, identidade, diversidade

Abstract

Among the millions of short personal audiovisual narratives created every day with the classic mobile phone, an increasing number of these focus on aspects of the private lives and communities of the people involved. When shared in context and on the global network, these short stories can become ad hoc tools of personal, social, ethnic and cultural affirmation - key fragments for promoting and safeguarding cultural diversity and minorities. This talk will critically reflect on the importance of personal narrative in various contexts, with particular emphasis on social intervention and the promotion and safeguarding of cultural diversity in the light of sustainable human development as envisaged in UNESCO's Universal Declaration on Cultural Diversity.

Keywords: Digital narrative, identity, diversity

Mini bio

Adérito Fernandes-Marcos graduated in Comp. Engineering from the Nova University of Lisbon (1992); holds a PhD summa cum laude in Engineering (Comp. Graphics) from the Technical University of Darmstadt, Germany (1997); PhD in Comp. Engineering (via Equiv.) (2000) and full professorship Aggregation in Tech. and Information Systems from the University of Minho, Portugal (2008). In 2019 he was awarded with the honorific title of professor honoris causa from UNIVEM, Marília, São Paulo, Brazil.

The Artwork as a Living System - a 30 years retrospective exhibition by Sommerer & Mignonneau

Christa Sommerer

Since 30 years Christa Sommerer and Laurent Mignonneau collaborate to create interactive art installations which combine natural and artificial environments. "They design their projects with open, random, evolutionary systems of interaction in which each visitor generates unique and unrepeatable three-dimensional images in real time. In their works art becomes a perceptible experience in which the user explores organic and artificial nature in an intuitive way, transmitting the idea that, as people, we are both an integral part and the co-creators of living systems, whether they are natural or artificial." (Karin Ohlenschläger). In 2019 we were approached by the curator Karin Ohlenschläger to realize a 30 years retrospective exhibition of our interactive media art works. For the title Karin chose "The Artwork as a Living System," which is based on a paper we wrote together with the Japanese curator Machiko Kusahara in 1996. In this paper we laid out our artwork principle which combines user interaction with life-like algorithms and natural interfaces. The retrospective exhibition focuses on 14+ mostly interactive artworks that display artificial growth, evolution, generative design and A-Life. In this talk we will give a detailed overview of these art works and discuss aspects of nature and the intricate relationship and interaction between humans and their environment. We will also introduce the newly published book Christa Sommerer & Laurent Mignonneau: The Artwork as a Living System 1992-2022, edited by Karin Ohlenschläger, Peter Weibel and Alfred Weidinger which was published at the MIT Press in 2023.

More information at:

<https://mitpress.mit.edu/9780262048156/christa-sommerer-and-laurent-mignonneau/>.

Biography Christa Sommerer and Laurent Mignonneau

Christa Sommerer and Laurent Mignonneau are internationally renowned media artists, researchers and pioneers of interactive art. They worked in the US and 10 years in Japan, in 2004 they set up the department for Interface Cultures at the University of Art and Design in Linz, Austria where they are both professors.

Christa Sommerer and Laurent Mignonneau created 50 pioneering interactive artworks that have been exhibited in around 380 international exhibitions. They received numerous awards, including the 2021 Austrian State Art Award, the 2016 ARCO BEEP Award in Madrid, the 2012 Wu Guanzhong Art and Science Innovation Award from the People's Republic of China and the 1994 Golden Nica Prix Ars Electronica Award.

More information is available at: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/>

Resumos dos convidados

14 Years of experiments in generative / computational art

Alberto de Campo

Abstract

Since 2009, I have been teaching Computational Art at the Berlin University of the Arts, to quite diverse groups of students: backgrounds vary from media arts to visual arts to music, architecture, computer science, dance, and many others. This wide range of skill sets in the groups has allowed us to experiment with realising complex group projects, often beginning only with loose ideas as starting points, and trusting that the process will take us someplace interesting. One of our goals in creating artworks is to make nontrivial systems, as second order cybernetics would call them: processes that can generate surprises, best at multiple levels, both for audiences that experience or interact with them, and ideally also for the authors of the processes. This gave the community around my class its name: The Society for Nontrivial Pursuits, <https://s4ntp.org>. For this presentation, I would like to review a few of these pieces and projects, reflect on what we learned from which project's experimental process, and I will report how the current semester project progresses, which is about cross-connecting some of them, in the spirit of experimenting with earlier experiments.

keywords: Computational Art, second-order cybernetics, experimental education

Mini bio

Alberto de Campo is a sound artist and computational artist with a background in music; he is a professor for Computational Art at Berlin University of the Arts.

Pensar a arte na internet hoje: reflexões críticas a partir da prática com estudantes de graduação

Thinking about art on the Internet today: critical reflections based on practice with undergraduate students

Alessandra Lucia Bochio; Marina Bortoluz Polidoro

Resumo

Este trabalho apresenta reflexões teóricas aliadas à experiência prática em projeto de pesquisa e extensão sobre o impacto dos meios digitais no campo das artes visuais em relação à disciplina Laboratório de Arte e Telemática, que ministramos no curso de Artes Visuais. A Plataforma Verter foi lançada em 2019 e é vivenciada como um lugar para experimentação prática das possibilidades criativas e colaborativas dos meios digitais, em especial da/na internet. O objetivo desta comunicação é pensar a arte na internet na atualidade e mais precisamente: como posicionar o termo telemática hoje, quando fala-se em pós-internet? Em 2018, discutimos o termo pós-digital na arte, compreendendo-o a partir da popularização das tecnologias digitais e da incorporação dessas em larga escala. Uma consequência disso é a presença das mesmas nos processos artísticos parecer naturalizada. O termo pós-internet e, principalmente uma produção artística desenvolvida neste contexto, vem sendo discutida a partir da inevitabilidade da presença das tecnologias digitais e da conexão em nosso cotidiano. Assim, vê-se igualmente uma transformação no campo da arte produzida na internet. O processo de plataformação da rede e seu domínio pelas big tech produziu consequências críticas como a padronização dos conteúdos, a linearização da navegação, a gerência da visibilidade pelos algoritmos, a vigilância e coleta de dados, o excesso de informação em fluxo contínuo ligados à uma economia da atenção. Dado este contexto, propomos pensar como é possível usar a rede como espaço de experimentação e circulação da arte digital?

Palavras-chaves: Arte digital; Internet arte; Telemática; Plataforma Verter

Abstract

This work presents theoretical reflections combined with practical experience in a research and extension project about the impact of digital media in the field of visual arts in relation to the Art and Telematics Laboratory course, which we teach in the undergraduate course in Visual Arts. The Verter Platform was launched in 2019 and is experienced as a place for practical experimentation of the creative and collaborative possibilities of digital media, especially of/on the internet. The purpose of this communication is to think about art on the internet today and more precisely: how to position the term telematics today, when talking about post-internet? In 2018, we discussed the term post-digital in art, understanding it from the popularization of digital technologies and their incorporation on a large scale. A consequence of this is that their presence in artistic processes seems naturalized. The term post-internet, and mainly an artistic production developed in this context, has been discussed from the inevitability of the presence of digital technologies and connection in our daily lives. Thus, we also see a transformation in the field of art produced on the internet. The network platforming process and its dominance by big tech produced critical consequences such as the standardization of contents, the linearization of navigation, the management of visibility by algorithms, surveillance and data collection, the excess of information in continuous flow linked to an attention economy. Given this context, we propose to think about how

it is possible to use the network as a space for experimentation and circulation of digital art?

Keywords: Digital Art; Internet art; Telematics; Verter Platform

Mini bio

Alessandra Lucia Bochio. Artista, pesquisadora e professora do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Doutora em Artes Visuais pela ECA/USP. Como artista se dedica a trabalhos audiovisuais colaborativos.

Marina Bortoluz Polidoro. Artista, pesquisadora e professora do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Doutora em Artes Visuais - Poéticas Visuais pelo PPGAV-UFRGS.

Curadoria situada, exposições online

Ana Avelar

Resumo

A ideia de uma curadoria situada baseia-se no termo “saberes situados”, cunhado por Donna Haraway. *Grosso modo*, a teórica defende a inexistência de uma observação incondicional, dado que todo processo de aquisição de conhecimento acontece a partir de um “aparelho de produção corporal”. Concordamos com a curadora eslovena Zdenka Badovinac que nenhuma curadoria é “objetiva” ou “imparcial” ou “neutra”. Sendo assim, toda curadoria, entendida como um lugar de produção de conhecimento, está imbuída das condições que a cercam. Diante disso, uma curadoria que se pretende “situada” deve levar em conta onde ela está localizada e quem a produz para realizar um trabalho autocrítico de realização de exposições. Curadorias que ocorrem na web necessariamente estão sujeitas ao lugar no qual se dão, como qualquer outras. O “olhar” que as produz é tão parcial quanto qualquer outro; partimos do princípio de que é necessário assumir criticamente essa parcialidade intrínseca do processo curatorial. Nesta comunicação, pretendo discutir essa ideia, trazendo ainda alguns estudos de caso de exposições online realizadas por meu grupo de pesquisa, Academia de Curadoria.

Palavras-chave: curadoria; exposições online; saberes situados; donna haraway; processo curatorial

Abstract

The idea of situated curatorial practice is based on the term “situated knowledge”, coined by Donna Haraway. Roughly speaking, Haraway defends the inexistence of an unconditional observation, given that the entire process of knowledge acquisition takes place in “apparatus of bodily production”. We agree with Slovenian curator Zdenka Badovinac that no curation is “objective” or “impartial” or “neutral”. Therefore, all curatorial practice, understood as a place of knowledge production, is imbued with the conditions that surround it. Thus, a curatorship that intends to be “situated” must consider where it is located and who produces it in order to carry out a self-critical work of delivering exhibitions. Curatorial work that takes place on the web necessarily obey this environment, like any other. The “gaze” that produces them is as partial as any other; we start from the principle that it is necessary to critically assume this intrinsic partiality of the curatorial process. In this communication, I intend to discuss this idea, also bringing some case studies of online exhibitions carried out by my research group, Academia de Curadoria.

Keywords: curatorial practices; online exhibitions; situated knowledge; donna haraway; curatorial process

Mini-bio

Professora de Teoria, Crítica e História da Arte, Departamento de Artes Visuais, Universidade de Brasília – UnB. Doutora pela ECA/USP. É curadora e crítica, com foco em arte contemporânea no Brasil. Atualmente, é responsável pelo Programa de Intervenções do Museu da Inconfidência – MdINC/IBRAM, em Ouro Preto.

Professor of Theory, Criticism and History of Art, Department of Visual Arts, University of Brasília – UnB. She is a curator and critic, focusing on contemporary art in Brazil. Currently, she is also responsible for the Intervention Program at the Museu da Inconfidência – MdINC/IBRAM, in Ouro Preto.

Poéticas interespecies: a arte e a vida diante do antropoceno
Interspecies poetics: art and life in the face of the Anthropocene

César Baio

Resumo

Nas primeiras décadas do século XXI as relações entre tecnologia, natureza e sociedade vem se reconfigurando de maneira vertiginosa, transformando radicalmente paradigmas e práticas culturais que foram construídas ao longo da modernidade. Os sistemas informacionais tornam-se pervasivos e, ao mesmo tempo, assumem escala global, atingindo capacidades sobre-humanas de processamento de dados (big data) e de análise de padrões e predição (Inteligência Artificial). Estas transformações colocam em questão a estabilidade sociopolítica em escala local e global. Ao mesmo tempo, as perspectivas desenhadas por Donna Haraway e Jason Moore colocam as tecnologias da informação no centro das discussões sobre as mudanças climáticas e o antropoceno. A apresentação coloca esse contexto em discussão a partir da produção artística do coletivo Cesar & Lois, colocando em questão abordagens críticas e criativas que buscam reposicionar as relações que a humanidade estabelece com as formas de vida não humanas e com as tecnologias.

Palavras-chave: Poéticas interespecies, arte e vida, antropoceno

Abstract

In the first decades of the 21st century, the relationships between technology, nature and society have been reconfiguring in a vertiginous way, radically transforming paradigms and cultural practices that were built throughout modernity. Information systems become pervasive and take on a global scale, reaching superhuman capacities for data processing (big data) and pattern analysis and prediction (Artificial Intelligence). These transformations call into question socio-political stability on a local and global scale. At the same time, the perspectives outlined by Donna Haraway and Jason Moore place information technologies at the center of discussions on climate change and the Anthropocene. The presentation puts this context under discussion based on the artistic production of the Cesar & Lois collective, calling into question critical and creative approaches that seek to reposition the relationships that humanity establishes with non-human forms of life and with technologies.

Keywords: Interspecies poetics, art and life, Anthropocene

Mini bio

Cesar Baio é doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. É professor do Instituto de Artes da UNICAMP e parte da dupla artística Cesar & Lois.

NX Natureza Estendida: Caleidoscópico Cross-Escalar
Presentation Titled: XN Extend Nature: Cross-Scale Kaleidoscopic

Clarissa Ribeiro

Resumo

Evitando o dualismo embutido nos discursos relacionados ao “humano e não-humano”, convido a comunidade Retina 2023 a explorar o que todos têm em comum, de átomos a primatas e árvores — a informação que podemos trocar atravessando escalas, criptografadas em moléculas que moldam realidades, considerando a noção de uma Natureza Estendida XN (termo cunhado pela autora) como o ápice da revolução contemporânea que gira em torno da arte, da ciência e da tecnologia, emaranhadas, indistinguíveis — uma revolução que pode nos levar ao extermínio total ou ao caminho de volta a estratégias de sobrevivência menos agressivas no esforço de consertar uma simbiose planetária partida. A partir desta perspectiva, compartilho meu progresso relacionado ao projeto “Tubos (micro-bólides)” (2023) — um experimento que dá continuidade à série “Inalando Consciência” (2018-em andamento), estendendo o projeto “Trago Seu Microbioma de Volta” (2022) em que coloquei cartazes em árvores, impressos em papel A4 e com um código QR destacável. Seguindo o link para a hashtag #webringyourmicrobiomeback no Instagram, pedestres podem acessar informações sobre as árvores e as colônias microbianas em suas cascas, fotografadas após crescerem por 48 horas em pequenas placas de Petri. Para o projeto “Tubos” (2023), lembrando o ensaio experimental de Stephen Hugh-Jones que reúne referências a tubos que surgem na etnografia da Amazônia, exploro o tubo “como categoria conceitual implícita e modo de pensar, agir e ordenar o mundo” onde “fluxos de alimento, fluidos corporais, ar, água, fumaça, fala [...]” aparecem como manifestações de um mesmo tipo de coisa”. Tubo, tubos, como micro-bólides, em referência à série de objetos de Helio Oiticica, que podem ser possuídos ou inflamados pela cor; “Tubos de ensaio” colocados nas árvores como caleidoscópios microbiológicos, convidando os olhos a experimentar uma explosão em escala cruzada - bolas de fogo unicelulares; nuvem bioquímica.

Palavras-chave: Natureza Estendida (NX); bólido; micro-bólido; tubos; inalando consciência; armazenamento de informações em moléculas; nuvem química.

Abstract

Escaping the dualism embedded in “human and non-human” related discourses, I invite the Retina 2023 community to explore what all have in common, from atoms to apes and trees — the information we can exchange by transversing scales, encrypted in molecules that shape realities, delving into the notion of an XN Extended Nature (term coined by the author) as the pinnacle of a contemporary revolution that revolves art, science and technology, all enmeshed, indistinguishable — a revolution that can either lead us to total extermination or to our way back to more integrative living strategies in our effort to fix a broken planetary symbiosis. From this perspective . I share my progress related to the project “Tubes (micro-bolides)” (2023) — an experiment that continues the series “Inhaling Consciousness” (2018-ongoing), extending the project “We Bring Your Microbiome Back”(2022) for which I placed pole posters in trees, printed on A4 paper and having a tear off QR code. Following the link to the hashtag #webringyourmicrobiomeback on Instagram, pedestrians can access information on the trees and their fellow bark microbial colonies, photographed after growing for 48 hours on small petri dishes. For “Tubes” (2023), recalling Stephen Hugh-Jones’ experimental essay that brings together scattered references to tubes that crop up in the ethnography of Amazonia, I explore ‘tube’ “as an implicit conceptual category and way of thinking,

acting, and ordering the world” where “flows of food, bodily fluids, air, water, smoke, speech [...]” appear as manifestations of the same kind of stuff”; tube, tubes, as microbolides in reference to Helio Oiticica series of objects that would be possessed or inflamed by color; “Test tubes” placed on trees as microbiological kaleidoscopes, inviting the eyes to experience cross-scale explosion —single-celled fireballs.

Key words: Extended nature (XN) ; bolide; micro-bolide; tubes; inhaling consciousness; Molecular data storage; chemical cloud.

Mini bio

Clarissa Ribeiro (Roy Ascott Studio, Xangai) é uma artista multimídia e pesquisadora com interesse em processos informacionais em escala cruzada e dinâmicas de comunicação que impactam e moldam fenômenos emergentes em escala macro. Em seus projetos mais recentes, ela explora a metafísica da visualização da informação em estratégias morfogênicas subversivas que acolhem o anímico para navegar ecologias como cosmologias.

Life-as-it-could-be: Interspecifics' Codex Virtualis_Genesis

Claudia Costa Pederson

Abstract

This presentation discusses *Codex Virtualis_Genesis* (2020-2022) as an artistic engagement of artificial life (AL) that explores the nature of informational life as a symbiotic process. Created by Mexico City-based transnational collective Interspecifics (INT), this work follows on from the expanded notions of life central to the field of artificial life, including organic, inorganic, material, and virtual forms. According to its founder, Christopher Langton, “there is nothing . . . that restricts biology to carbon-based life; it is simply the only kind of life that has been available to study”. From this perspective, Langton proposed in the late 1990s that AL be dedicated, as he put it, to speculating “. . . beyond *life-as-we-know-it* into the realm of *life-as-it could-be*”. This discussion examines *Codex Virtualis_Genesis* in light of Langton’s proposal as a speculative inquiry into a symbiotic view of life, and as well in contrast to notions of artificial life art as a predominantly technophilic practice. Instead connected to the speculative imagination, the synthetic life forms of *Codex Virtualis_Genesis* offer a glimpse into life otherwise: as an interspecific relation.

Mini bio

Claudia Costa Pederson received a PhD. in Art History and Visual Studies from Cornell University. She is the author of *Gaming Utopia, Ludic Worlds in Art, Design, and Media* (Indiana University Press, 2021), and recipient of the Andy Warhol Arts Writers Grant 2022.

Design e Convivialidade
Design and Conviviality

Cláudio Bueno

Resumo

Como membro d'O grupo inteiro, ao lado de Carol Tonetti, Ligia Nobre e Vitor Cesar, o artista, curador, professor e designer Cláudio Bueno concentrará sua fala na produção artística deste grupo desde 2014, tendo como ênfase o design para a convivialidade. Baseados em São Paulo, Brasil, O grupo inteiro procura multiplicar caminhos e criar condições para diálogos públicos por meio de proposições político-estéticas, informadas por diferentes redes, plataformas e projetos realizados por cada um de seus membros e colaboradores, abordando as múltiplas dimensões das infraestruturas e modos de convivialidade. O grupo colabora com diferentes coletividades, realizando instalações, exposições, processos baseados em pesquisa, programas públicos e educacionais, design gráfico, plataformas e aplicações online, entre outros.

Palavras-chave: arte, design, convivialidade

Abstract

As a member of O grupo inteiro, alongside Carol Tonetti, Ligia Nobre, and Vitor Cesar, the artist, curator, professor, and designer Cláudio Bueno will focus his speech on the artistic production of this group since 2014 – with a particular emphasis on design for conviviality. Based in São Paulo, Brazil, since 2014, O grupo inteiro has positioned itself as a crossroads. It thus seeks to multiply paths and establish conditions for public dialogues through political-aesthetic propositions informed by different networks, platforms, and projects realized by its members and collaborators, addressing the multidimensions of infrastructure and modes of conviviality. We aim at hosting and collaborating with heterogeneity of collectivities through installations and exhibitions, research-based processes, graphics, online platforms and applications, and public and educational programs.

Keywords: art, design, conviviality

Mini bio

Cláudio Bueno é artista, curador e designer. É professor no departamento de Artes da Universidade da Califórnia, Santa Cruz, onde leciona no programa de M.F.A. "Environmental Art and Social Practice". É co-fundador das plataformas 'Intervalo-Escola', 'Explode!' e 'O grupo inteiro'. Participa de residências, prêmios, exposições e palestras nacionais e internacionais. É doutor em Artes Visuais pela USP, Universidade de São Paulo. Dentre suas pesquisas mais recentes interessam as noções de convivialidade e modos de vida coletiva, bem como as infraestruturas tecnológicas globais e seus impactos na vida e na Terra hoje.

Utopias selvagens e digitais decoloniais

Coral Michelin

Resumo:

Com o avanço da inteligência artificial multiplicam-se os debates sobre os perigos de seu uso indiscriminado e incontrolado. Os algoritmos usados para informar as diferentes IAs — desde aquelas voltadas para o reconhecimento facial até as responsáveis por produzirem criações “artísticas” — são, frequentemente, programados por sujeitos cujas visões de mundo carregam inúmeros preconceitos. Nesse contexto, cabe empreendermos a descolonização de nossas subjetividades, para que possamos retroalimentar o artificial, o virtual e/ou o digital com conceitos, imagens e dados que possam reprogramar esses espaços rumo ao que chamo de utopias selvagens: imagens positivas de futuros ancestrais, onde tenhamos regenerado nossas formas de ser-no-mundo e ser-com-o-mundo.

Title:

Wild utopias and decolonial digitals

Summary:

With the advancement of artificial intelligence, debates on the dangers of its indiscriminate and uncontrolled use multiply. The algorithms used to inform the different AIs — from those focused on facial recognition to those responsible for producing “artistic” creations — are often programmed by people (subjects) whose worldviews carry numerous prejudices. In this context, it is up to us to undertake the decolonization of our subjectivities, so that we can feed back the artificial, the virtual and/or the digital with concepts, images and data that can reprogram these spaces towards what I call wild utopias: positive images of ancestral futures, where we have regenerated our ways of being-in-the-world and being-with-the-world.

Modelos mentais na Arte
Concept of mental models

Daniel Seda

Resumo

O conceito de modelos mentais parece ser relativamente recente. Durante minha pesquisa criativa dos últimos anos fiz uso deste conceito de forma livre até conseguir cristalizar uma definição mais precisa. Esta apresentação se propõe a apresentar e discutir este conceito e sua aplicação nas artes tecnológicas.

Palavras-chave: impressão 3D, modelo mental, matéria programável, fabricação digital, arte interativa

Abstract

The concept of mental models seems to be relatively recent. During my creative research over the last few years I used this concept loosely until I managed to crystallize a more precise definition. This presentation proposes to present and discuss this concept and its application in the technological arts.

Keywords: 3D printing, mental model, programmable matter, digital fabrication, interactive art

Mini bio

É artista multimídia, educador e escritor. Doutorando pelo PPGA do IA-UNESP. Mestre em Artes Visuais pela UNESP, 2018. Bacharel em Educação Artística pela Unicamp, 1998. Educador de Tecnologias e Artes do SESC Avenida Paulista.

As subjetividades militantes na arte do Século XXI Militant subjectivities in 21st century art.

Daniela Bousso

Resumo

A apresentação com o título acima aborda uma pequena parte de minha pesquisa de pós-doutorado concluído em 2022 na UNESP, no campo da Teoria, Crítica e História da Arte. Ela terá a duração de 20' e vai apontar 4 dos temas mais recorrentes da produção artística na arte contemporânea hoje:

- Arte e embates com a tecnologia
- Arte e linhagens construtivas
- Arte e espaço público
- Arte e questões de raça e gênero

Breves exemplos de cada vertente serão introdutórios. Em seguida será aprofundado o tema Raça e Gênero, abordando a produção artística dos povos indígenas, e as obras de artistas que trabalham com questões referentes às diásporas e ao colonialismo na arte contemporânea. A partir da visão da teórica americana Nancy Fraser, que trabalhou com o tema da redistribuição e do reconhecimento, trabalharemos questões como **ética** e **moralidade**, abordando **diferenças** sociais e **minorias** raciais, étnicas e sexuais. Segundo alguns teóricos, distribuição e moralidade jamais se encontrariam, portanto não podem ser combinados de forma coerente sem incorrerem em uma esquizofrenia filosófica. Na contramão desta forma de pensar, a teórica tece uma série de problematizações que buscam “desafiar essa presunção de incompatibilidade”. Ela parte da ideia de que é possível sim integrar redistribuição e reconhecimento sem sucumbir à referida esquizofrenia. Como isso se torna possível? Qual a estratégia para romper com o modelo padrão de reconhecimento que no frígido dos ovos seria a identidade? Estas questões complexas serão trabalhadas a partir de uma análise que confronta como os artistas e o sistema das artes lidam com estas questões. Como os artistas encaram o seu fazer artístico dentro de um sistema de artes corroborado pelo mercado de arte? Como escapar a mecanismos de hierarquia e dominação de determinados grupos sociais? Como podem ser trabalhados os processos de subjetivação no sentido de evitarmos pressões morais que conformam a identidade a uma cultura da imposição? E, por fim, como evitar situações de opressão e subordinação? Estas e outras questões serão abordadas e analisadas em relação às relações de produção na arte contemporânea atual durante a minha apresentação.

Palavras-chave: ética, moral, diferenças, minorias, arte contemporânea

Abstract

The presentation with the title above addresses a small part of my postdoctoral research completed in 2022 at UNESP, in the field of Theory, Criticism and History of Art.

It will last 20' and will point out 4 of the most recurrent themes of artistic production in contemporary art today:

- Art and clashes with technology
- Art and constructive lineages
- Art and public space
- Art and issues of race and gender

Brief examples of each strand will be introductory.

Next, the theme Race and Gender will be deepened, approaching the artistic production of indigenous peoples, and the works of artists who work with issues related to diasporas and colonialism in contemporary art.

From the vision of the American theoretician Nancy Fraser, who worked with the theme of redistribution and recognition, we will work on issues such as **ethics** and **morality**, addressing social **differences** and racial, ethnic, and sexual **minorities**.

According to some theorists, distribution and morality would never meet, so they cannot be coherently combined without incurring philosophical schizophrenia.

Contrary to this way of thinking, Fraser weaves a series of problematizations that seek to “challenge this presumption of incompatibility”.

It starts from the idea that it is possible to integrate redistribution and recognition without succumbing to the aforementioned schizophrenia.

How does this become possible? What is the strategy for breaking with the standard model of recognition that, after all, would be identity?

These complex issues will be worked on from an analysis that confronts how artists and the arts system deal with these issues.

How do artists face their artistic work within an arts system supported by the art market?

How to escape mechanisms of hierarchy and domination of certain social groups?

How can subjectivation processes be worked on to avoid moral pressures that conform identity to a culture of imposition?

And finally, how to avoid situations of oppression and subordination? These and other questions will be addressed and analyzed from the perspective of production relations in current contemporary art.

Keywords: ethics, morality, differences, minorities, contemporary art.

Mini bio

Pós doutora em Artes Visuais, Daniela Bousso é curadora, crítica de artes visuais, docente e dirigente cultural. Organizou mais de 500 eventos artísticos ao longo da sua trajetória, tais como: simpósios, exposições, festivais, prêmios, documentação de acervos museológicos, editais públicos, registros audiovisuais e publicações. Sua atuação é voltada à pesquisa em artes visuais e à criação e articulação de curadorias e projetos para arte e cultura contemporâneas. Colabora com o Canal Contemporâneo e com a Revista Select.

Trajetos e projetos em Design/Arte/Ciência/Tecnologia
Paths and projects in Design/Art/Science/Technology

Débora Gasparetto

Resumo

O presente texto aborda a produção artística/desenhística da autora nas conexões do Design com a Arte, Ciência e Tecnologia. Tem o objetivo de demonstrar, por meio da prática projetual, os caminhos interdisciplinares seguidos no curso de Desenho Industrial da UFSM, tanto nos grupos de pesquisa, quanto no Laboratório de Interfaces e nas disciplinas de História da Arte I e II. A metodologia da pesquisa utilizada é baseada na teoria aplicada à prática projetual, na resolução de problemas e na relação mestre-aprendiz. O método projetual adotado nos projetos selecionados para esta apresentação é intitulado 5I's (Gasparetto, 2020), com foco no design de interfaces centradas no usuário e na UX (User Experience). Como resultado temos obras/projetos/trabalhos que flertam com o ativismo em relação à natureza e a resolução de problemas reais.

Palavras-chave: Design, UX, método projetual

Abstract

This text approach the artistic/drawing production of the author in the connections between Design, Art, Science and Technology. It aims to demonstrate, through design practice, the interdisciplinary paths followed in the Industrial Design course at UFSM, in research groups, like this the Interfaces Laboratory, and in the disciplines of History of Art I and II. The research methodology used is based on theory applied to design practice, problem solving and the master-apprentice relationship. The design method adopted in the projects selected for this presentation is titled 5I's (Gasparetto, 2020), focusing on the interface design user-centered and UX (User Experience). As a result, we have artworks/projects/works that flirt with activism in relation to nature and the resolution of real problems.

Keywords: Design, UX, design method

Mini bio

Professora Adjunta no Departamento de Desenho Industrial/UFSM (2015-). Prof^ª Colaboradora junto ao PPGART/UFSM (2017). Doutora em Artes Visuais pelo PPGAV/UFRGS (2012 - 2016), em História, Teoria e Crítica de Arte, na linha de pesquisa Relações sistêmicas da arte, com bolsa CAPES/REUNI (2012-2015). Mestre em Artes Visuais pelo PPGART/UFSM (2010-2012), na linha Arte e Tecnologia, com ênfase em História, Teoria e Crítica da Arte, com Bolsa CAPES. Débora é líder de pesquisa dos Grupos Arte Digital e Ativismo e Design|Ciência|Tecnologia/Cnpq. Bacharel em Publicidade e Propaganda pela UFSM (2005). Em 2017 organizou a publicação Design+ Arte | Ciência| Tecnologia: conexões teórico-práticas, publicada pela editora do PPGART/UFSM. Em 2014 publicou o livro "O 'curto-circuito' da arte digital no Brasil", projeto financiado pelo Pro-Cultura RS - FAC das Artes, o qual inclui a organização de entrevistas do e-book "Arte-ciência-tecnologia: o sistema da arte em perspectiva". Atuou como professora junto ao Curso de Comunicação Social UNIJUI-RS (2012).

://capsuladotempo.net
://timecapsule.net

Denise Ágassi

Resumo

Como preservar a memória da net arte brasileira? Esta apresentação propõe uma reflexão sobre acervos digitais considerando a própria natureza do meio, e também, as particularidades dessas obras. Para tanto, vamos ver como trabalhos históricos de net arte são conservados e apresentados até hoje, mesmo com a mudança contínua dos sistemas e tecnologias em um meio tão instável, como a internet e os meios de comunicação. A apresentação de alguns acervos e as diferentes formas de acesso e reprodução das obras como emulação, replicagem, cópia ou outros procedimentos artísticos, apontam alguns caminhos possíveis para solucionarmos essas questões que são tão atuais, tanto para o campo da arte, como também para a vida contemporânea. Esta proposta é uma busca de memória e contextualização de um período fértil de produção de obras impactadas pelas novas tecnologias e outras que se seguiram o mesmo desafio de se constituírem em um ambiente instável e de difícil absorção pelos circuitos de arte tradicionais. O intuito é resgatar a memória da net arte produzida no Brasil, desde o início das operações ligadas à Internet nos anos 1990 até os dias de hoje, e criar estratégias para que essa história possa ser acessada novamente no futuro, mesmo que seja através da criação de uma //cápsuladotempo.

palavras-chave: arte contemporânea, net arte, rede, internet, meios de comunicação, memória

Abstract

How to preserve the memory of Brazilian net art? This presentation proposes a reflection on digital collections considering the very nature of the medium, and also, the particularities of these works. To do so, let's see how historical works of net art are conserved and presented until today, even with the continuous change of systems and technologies in such an unstable medium as the internet and the media. The presentation of some collections and the different ways of accessing and reproducing the works, such as emulation, replication, copying or other artistic procedures, point to some possible ways to solve these issues that are so current, both for the field of art, as well as for the contemporary life. This proposal is a search for memory and contextualization of a fertile period of production of works impacted by new technologies and others that followed the same challenge of constituting an unstable environment and difficult to absorb by traditional art circuits. The aim is to rescue the memory of net art produced in Brazil, from the beginning of operations connected to the Internet in the 1990s to the present day, and to create strategies so that this history can be accessed again in the future, even if it is through the creation from a //timecapsule.net .

keywords: contemporary art, net art, web art, internet, media, memory.

Mini bio

Artista multimídia e pesquisadora. Atua em estruturas em redes que se relacionam com as dimensões físicas, energéticas, mentais e digitais, do corpo e do planeta. Autora do livro “Redes energéticas do corpo – Arte | Medicina chinesa | Net arte | Ateliê-consulta”.

22ª Bienal SESC_Videobrasil
22nd Bienal SESC_Videobrasil

Eduardo de Jesus; Alessandra Bergamaschi

Resumo

A 22ª Bienal SESC_Videobrasil celebra em 2023 sua trajetória de 40 anos de atividade e tem o poema de Waly Salomão como inspiração: “A memória é uma ilha de edição”. A exposição paralela (ou a mostra histórica) Especial 40 anos é um arquivo vivo, um espaço de ativação, reverberação e possíveis mergulhos no acervo composto por mais de 3 mil obras. Uma rememoração que coloca as obras em uma série de novos diálogos e aproximações contemporâneas, em um processo performativo que deflagra novas camadas de sentido, nas frestas entre o presente e o tempo histórico. Vamos mostrar o processo de construção da exposição que tenta contar, em múltiplos eixos e cruzamentos, a história do Videobrasil. Para tanto colocamos em diálogo questões históricas e conceituais aproximando curadoria, design e pesquisa.

Palavras-chave: Videobrasil, memória, curadoria

Abstract

In 2023, the 22nd Bienal SESC_Videobrasil celebrates its 40-year history and is inspired by the poem by Waly Salomão: “Memory is an editing island”. The parallel exhibition (or historical exhibition) Especial 40 anos is a living archive, a space for activation, reverberation and possible dives into the collection composed of more than 3,000 works. A remembrance that places the works in a series of new dialogues and contemporary approaches, in a performative process that triggers new layers of meaning, in the gaps between the present and historical time. We will show the construction process of the exhibition that tries to tell, in multiple axes and intersections, the history of Videobrasil. To do so, we put historical and conceptual issues in dialogue, bringing curation, design and research closer together.

Keywords: Videobrasil, memory, curatorship

Mini bio

Alessandra Bergamaschi é pesquisadora e curadora, Doutora em História da Arte pela PUC-Rio (2020). A sua pesquisa sobre a historicidade e as formas da imagem em movimento inclui a programação de mostras e programas de vídeo. Publicou artigos em revistas como *Ars* (São Paulo), *Revista Rosa*, *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento* e *Concinnitas*, entre outras.

Eduardo de Jesus é professor do Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG. Suas pesquisas focam nas relações entre espaço, território e imagem em movimento. Organizou “Walter Zanini - Vanguardas, desmaterialização e tecnologias na arte” (Martins Fontes, 2018) e “Estratégias da arte em uma era de catástrofes” (Cobogó, 2017).

Trasdutor Ecomedia. Tecnología, arte, ecología

Emilio Martínez

La tecnología es una herramienta al servicio del arte que permite hacer visible parte de la realidad más allá de sus primeras impresiones. El grupo de investigación artística Laboratorio de Luz de la Universitat Politècnica de València nos aventuramos con el prototipo "Trasdutor transmedia" en la visibilización de la actividad humana alterando las condiciones naturales, a partir del registro de las ondas electromagnéticas en su diferentes manifestaciones. Con esta obra estudiamos un ecosistema natural privilegiado como es La Marjal del Moro en Valencia, un espacio húmedo característico del litoral mediterráneo y como la actividad antropogénica interfiere con él y lo modifica.

Palabras clave: Tecnología, arte, ecología

Mini bio

EMILIO MARTÍNEZ <http://espai214.org/>

Artista y profesor Catedrático del Departamento de Escultura, BBAA / Universidad Politécnica Valencia, España. Es integrante del grupo de investigación Laboratorio de Luz con el que desarrolla distintos proyectos de interrelación arte y tecnología. Ha organizado el evento de arte público Cabanyal Portes Obertes desde 2005 hasta 2014. En 2011 realizaron juntamente con Lupe Frigols y Bia Santos la coordinación de Proyecto Cabanyal Archivo Vivo (<http://www.cabanyalarchivovivo.es/>), premio Europa Nostra en la categoría Educación, formación y sensibilización.

Mosca: Software ambisônico para sonoplastia e aplicações de realidade virtual e arte locativa

Mosca: Ambisonic software for sound design, virtual reality and locative arts applications

Iain Mott

Resumo

Mosca é uma classe de extensão ambisônica da linguagem de síntese de som SuperCollider. Ele disponibiliza uma interface gráfica do usuário para criar paisagens sonoras tridimensionais dinâmicas e integra várias bibliotecas ambisônicas, fornecendo, para cada fonte de som, qualidades diferentes de espacialização e graus de precisão. Mosca também disponibiliza vários recursos para reproduzir campos sonoros em sistemas de alto-falantes e fones de ouvido. Mosca é totalmente interativo em tempo real. Os parâmetros de espacialização são acessíveis a outros softwares por meio de mensagens OSC e, embora Mosca possa ser usado independentemente de outros processos de síntese do SuperCollider, ele também pode interagir diretamente com esses processos para criar interações morfológicas complexas em relação ao posicionamento espacial e movimento de fontes sonoras. Mosca pode ser usado em aplicações de artes locativas, particularmente quando os campos sonoros são decodificados para fones de ouvido. Isso é pelo registro da localização espacial do ouvinte de forma que o ouvinte se mova pelo campo sonoro criado. Além disso, em aplicações de realidade virtual ou arte locativa, o headtracking é usado para girar o campo sonoro de acordo com a orientação do ouvinte. O projeto do autor Botânica é apresentado como um exemplo de projeto de arte sonora locativa usando Mosca.

Palavras-chave: Paisagem Sonora, headtracking, Mosca

Abstract

Mosca is an ambisonic extension class to the sound synthesis language SuperCollider. It provides a graphical user interface to author dynamic 3-dimensional soundscapes and integrates several ambisonic libraries, providing different qualities of spatialisation and degrees of precision, on a per-sound-source basis. It also provides various resources to reproduce authored sound fields on loudspeaker systems and headphones. Mosca is fully interactive in realtime. The parameters of spatialisation are accessible to other softwares via OSC messaging and while Mosca can be used independently of other SuperCollider synthesis processes, it may also interact directly with these processes to create complex morphological interactions with spatial positioning and movement of sound sources. Mosca may be used in locative arts applications, particularly when sound fields are decoded for headphones. This is achieved by registering the spatial location of the listener such that the listener moves through the authored sound field. Additionally, in locative arts or virtual reality applications, headtracking is used to rotate the sound field in accordance with the orientation of the listener. The author's project Botanica is presented as an example of a locative sound art project using Mosca.

Keyword: Landsound, headtracking, Mosca

Mini bio

Artista sonoro inglês-australiano e professor adjunto no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB) na área de sonoplastia teatral e voz e performance.

Integra na linha Teatro Pândego e Novas Mídias, o grupo de pesquisa do CNPq LATA, Laboratório de Teatro de Formas Animadas. Possui pós-doutorado pela Universidade de Aveiro, Portugal (2022) intitulado "O Fantasma Acústico: Ambisonics e ilusões dos séculos passados", doutorado pela University of Wollongong, Austrália (2010) intitulado Sound Installation and Self-listening e graduação, Bachelor of Science (BSc) em microbiologia, da University of Queensland (1986). Concluiu ainda Graduate Diploma in Music Technology (especialização em tecnologia da música contemporânea) na La Trobe University, Melbourne (1990). Seu projeto "Cerrado Ambisônico: Pesquisa acústica-espacial do cerrado sob a perspectiva das artes cênicas" foi deferido pela Chamada Universal - MCTI/CNPq Nº 14/2013. Um dos resultados desta pesquisa foi o software "Mosca" para sonoplastia ambisonica, uma forma "surround sound". O software é uma extensão da linguagem de sonoplastia e composição "SuperCollider" e está em desenvolvimento ativo em colaboração com Thibaud Keller da Universidade de Bordeaux. O software está sendo utilizado em concertos e performances internacionais, mais recentemente pelo compositor francês Christophe Havel no Planetário de Madri em outubro de 2019. Outro projeto atual é "A Telefonista", uma performance e instalação com a performer Simone Reis, patrocinado pelo Fundo de Apoio à Cultura do FAC DF.

Um caso de solução de Arte aplicada à Tecnologia A case of an art solution applied to technology

Jarbas Jácome

Resumo

Nesta apresentação discutiremos sobre como soluções surgidas no contexto das Artes acabam sendo aplicadas em soluções tecnológicas. Proponho iniciarmos uma discussão partindo de um caso em que vivenciei a experiência de aplicar uma técnica simples de animação interativa num projeto de Realidade Virtual(RV) interativa. Em 2019, iniciei a pesquisa de doutorado no CIn-UFPE, como bolsista da Samsung numa parceria entre o Voxar Labs (<https://voxarlabs.cin.ufpe.br/>) e Mustic (<https://mustic.cin.ufpe.br/>). Como primeiro projeto no laboratório, participei das ideias e desenvolvimento do VirtuAtlas (<https://youtu.be/z4GNQhvfKDE>), um sistema para auxílio no ensino de Anatomia utilizando RV. Tivemos a ideia de uma funcionalidade que permite o posicionamento de um plano de corte com movimentação de um grau de liberdade num dos eixos do cérebro. Com a movimentação do plano de corte em um eixo, deslizando livremente, a pessoa pode navegar por uma sequência de exames de tomografia computadorizada (TC de crânio). Para implementar essa solução em Unity 3D, utilizei um algoritmo simples de animação interativa que ensinava aos estudantes de Artes Visuais do CAHL-UFRB desde 2011. Casos como este demonstram que o trabalho em conjunto entre artistas e cientistas da tecnologia trazem benefícios para as duas áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Arte e Tecnologia, Interatividade, Realidade Virtual, Animação Interativa. Title: A Case of Art Solution Applied to Technology

Abstract

In this presentation we will discuss how solutions arising in the context of the Arts end up being applied in technological solutions. I propose that we start a discussion starting from a case in which I had the experience of applying a simple interactive animation technique in an interactive Virtual Reality (VR) project. In 2019, I started my doctoral research at CIn-UFPE, as a Samsung fellow in a partnership between Voxar Labs (<https://voxarlabs.cin.ufpe.br/>) and Mustic (<https://mustic.cin.ufpe.br/>). As the first project in the laboratory, I participated in the ideation and development of VirtuAtlas (<https://youtu.be/z4GNQhvfKDE>), a system to help teach Anatomy using VR. We had the idea of a feature that allows the positioning of a cutting plane with movement of a degree of freedom in one of the axes of the brain. By moving the cutting plane on an axis, sliding freely, the person can navigate through a sequence of computed tomography (cranial CT) scans. To implement this solution in Unity 3D, I used a simple interactive animation algorithm that I have been teaching Visual Arts students at CAHL-UFRB since 2011. Cases like this demonstrate that working together between artists and technology scientists brings benefits to both areas of knowledge.

Keywords: Art and Technology, Interactivity, Virtual Reality, Interactive Animation.

Mini bio

Jarbas Jácome é doutorando em Ciência da Computação pelo CIn-UFPE, pesquisando realidade aumentada, realidade virtual, computação gráfica, computação musical e sistemas interativos de tempo real para processamento audiovisual integrado. Desde 2011, é professor nos cursos de Artes Visuais do CAHL-UFRB.
Audiovisuales de América Latina

La hibridez de soportes, dispositivos, lenguajes y sus modos de representación

Jorge La Ferla

Resumen

Seguir pensando el audiovisual de nuestro continente implica considerar la hibridez de soportes, dispositivos, lenguajes y sus modos de representación. Estos "otros cines", expandidos y transversales, que fueron marcando tendencias en el siglo pasado de reformularon bajo el actual simulacro informático del volviendo a modificarse la concepción y procesos de una obra. En ese contexto se plantean diversas lecturas que resultan de una visión comparada, transnacional e intermedial. Ismail Xavier, viene proponiendo un una perspectiva de estudios comparativos supranacionales que trascienden las firmes fronteras que se establecieron en torno al cine continental. Y fue Arlindo Machado quien amplió el panorama con lecturas comparativas y transversales que van del cine de largo metraje al de autor, del cine experimental al video arte, de los nuevos medios a variables en el campo del arte contemporáneo, por ejemplo bajo la práctica de la instalación. Nos remitimos a las investigaciones del colectivo, "Plataforma Extremidades", liderado por Christine Melo, en relación a concebir estos cruces de disciplinas en estudios críticos los cuales a su vez incluyen la producción de obras audiovisuales y editoriales en forma de ensayo.

Palabras clave: Audiovisual / América Latina / Otros Cines / Transversalidades / Intermediaidad

Mini bio

Jorge La Ferla. Investigador en artes y medios audiovisuales. Es profesor titular de la Universidad del Cine. Desde 1982 se inicia como maestro asistente de la Universidad de Pittsburgh y en 2022 se retira como Jefe de Cátedra de la Universidad de Buenos Aires habiendo impartido clases en diversas universidades del continente. Ha publicado libros sobre artes y medios audiovisuales en Argentina, Brasil, Colombia y México. Sus últimos trabajos como autor, son: *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora* (Manantial, 2009); *neoTrópico. Caja Negra y otros microrrelatos* junto a Gerardo Suter (2018) y *Circuito Alameda*, junto a Gilberto Prado (2019) INBAL, México. Ha compilado, junto a Mariel Szlifman, el libro de cátedra, *Intermitencias. Ensayos sobre una praxis académica*, Buenos Aires (2021) Ha programado y presentado muestras de cine, video y multimedia en América, Europa y Medio Oriente y ha curado exposiciones en Argentina (Andrés Denegri y José Alejandro Restrepo), México (Gilberto Prado y Gerardo Suter) y en Uruguay (Irina Raffo).

Invariante
Invariant

Julián Jaramillo Arango

Resumen

Se reporta en esta presentación el proceso creativo de Invariante (2023), una obra cinematográfica de realidad virtual que propone una experiencia de inmersión en el Páramo de Sumapaz. La pieza constituye uno de los resultados del proyecto de investigación-creación "Escucha Ancestral, Paisajes Sonoros, Audiovisiones y Oídos no-humanos"² y fue desarrollada por el Semillero de Investigación en Medios Inmersivos VR&360 de la Facultad de Comunicación y Lenguaje de la Pontificia Universidad Javeriana junto a la artista Luisa Roa en Bogotá, Colombia. En las salidas de campo realizadas en conjunto al Páramo de Sumapaz se integraron diferentes técnicas de captura, procesamiento y sincronización de imágenes esféricas y sonidos espacializados. Invariante explora las vibraciones propias del Páramo, que contienen un tiempo paralelo al tiempo humano. En estas resonancias y ecos, es posible hablar del tiempo o las temporalidades, que han transcurrido y discurrido en ese lugar. En esta acción un cuerpo que carga un dispositivo electrónico y artesanal asciende uno de los trechos del Páramo, llevando cantos que llaman nuevamente al tiempo de la escucha y al encuentro con agentes no-humanos y humanos. Aquí confluyen dos nociones paisajísticas: la del viento junto con las sonoridades no humanas (aves, plantas, insectos, rocas, agua...) y la de los cantos humanos, que viajan sobre la espalda de un cuerpo humano que los moviliza. Se discutirán pormenorizadamente aspectos de la conceptualización, pre-producción y realización de la obra poniendo en contexto las nociones, métodos y técnicas de realidad virtual incorporadas en la pieza.

Abstract

In this presentation the creative process of Invariante (2023), a cinematic virtual reality work that proposes an immersion experience in the Páramo de Sumapaz, is reported. The piece is one of the results of the research-creation project called "Ancestral Listening, Soundscapes, Audiovisions and Non-human Ears" and was developed by the Immersive Media Research Group VR&360 of the Faculty of Communication and Language at the Pontifical Javeriana University together with the artist Luisa Roa in Bogotá, Colombia. In the field work carried out at the Páramo de Sumapaz, different techniques for capturing, processing and synchronizing spherical images and spatialized sounds were integrated. Invariante explores the vibrations of the Páramo, which contain a time parallel to the human one. In these resonances and echoes, it is possible to talk about time or temporalities, which have elapsed and spent in that place. In this action a body that carries an electronic and handmade device climbs one of the Páramo's nook, carrying songs that call again to the time of listening and meeting with non-human and human agents. Here two landscape notions come together: that of the wind together with non-human sounds (birds, plants, insects, rocks, water...) and that of human songs, which travel on the back of a human body that mobilizes them. Aspects of the conceptualization, pre-production and realization of the work will be discussed in detail, putting into context the notions, methods and techniques of virtual reality incorporated in the piece.

Mini bio

Julián Jaramillo Arango. Artista, pesquisador e educador. Professor assistente no Departamento de Comunicação da Pontificia Universidade Javeriana em Bogotá, PhD da ECA/USP e MA em Multimeios da Unicamp. Seu trabalho oscila entre a sonologia,

o design de interfaces e a arte sonora. jaramillo.julian@javeriana.edu.co
<https://sonologiacolombia.wordpress.com/>

Lucas Bambozzi

Resumo

A apresentação aborda simuladores e agregadores de imagens utilizados como estudos para o filme *Lavra* (2021). Na paisagem que circunda Belo Horizonte, a mineração quase sempre ocupa o alto das montanhas. Não era vista facilmente até que começaram a surgir formas de visão aérea mais acessíveis, cartografias viabilizadas por dispositivos pessoais, veículos aéreos de empresas de escrutínio territorial ou ultraleves, helicópteros, drones e ferramentas como o Google Earth Studio, afrontando o controle do espaço aéreo por parte das mineradoras. Se antes as mineradoras usurpavam de forma velada as entranhas da terra, a “danação” da paisagem passou a ser recentemente de conhecimento muito mais amplo, evidenciando barragens mal construídas e pouco cuidadas. O que há de visível nessas montanhas já não pode esconder aquilo que Achille Mbembe chama de perda de “continuidade entre o céu e a terra”, uma zona da paisagem onde acontece a devastação dos recursos de terra, água, espaço aéreo – também sonoro, olfativo – que se intromete nos olhos como poeira de minério de ferro suspenso no ar. Em uma espécie de lógica reversa, os vídeos foram realizados com as “máquinas de ver” atuais, simulando formas de voo diversas, passeios rasantes ou espirais por onde antes era espaço de controle do estado. Não utilizam inteligência artificial em sua constituição, mas se valem dos mais recentes algoritmos de *stitching* como forma de proporcionar continuidade, movimento fluido e realismo. Aqui foram usadas para retratar crateras de extração de minério de ferro de grandes mineradoras multinacionais, espalhadas para além das fronteiras do estado, para além do visível no horizonte das minas gerais.

Palavras-chave: agregadores de imagens, earth studio, simuladores de voo, crateras, danação, máquinas de visão, engenharia reversa, velocidade e política, lavra, Achille Mbembe, Paul Virilio.

Abstract

The presentation addresses image simulators and aggregators used as studies for the film *Lavra* (2021). In the landscape that surrounds Belo Horizonte, mining occupies the top of the mountains. It was not easily seen until more accessible forms of aerial vision began to emerge, cartography made possible by personal devices, aerial vehicles from scrutiny companies or helicopters, drones and tools such as Google Earth Studio, confronting the control of airspace by part of the mining companies. If before, the miners usurped the bowels of the earth in a veiled way, the “damage” of the landscape has recently become widely known, showing poorly built and poorly maintained dams. What is visible in these mountains can no longer hide what Achille Mbembe calls the loss of “continuity between heaven and earth”, an area of the landscape where the devastation of land, water and landscape resources takes place, including its sounds and smells, intruding on the eyes like iron ore dust suspended in the air. Resources. In a kind of reverse engineering, the videos were made with current “viewing machines”, simulating different forms of flight, skimming walks or spirals through what used to be a space controlled by the state. They do not exactly use artificial intelligence in their constitution, but use the latest stitching algorithms as a way to provide continuity, fluid movement and realism. Here they were used to portray iron ore extraction craters of large multinational mining companies, spread beyond the state borders, beyond what is visible on the horizon of Minas Gerais.

Keywords: stitching techniques, image aggregators, simulation flight, earth studio, craters, damnation, vision machines, reverse engineering, speed and politics, Achille Mbembe, Paul Virilio

Mini bio

Lucas Bambozzi. Artista multimídia, com trabalhos exibidos em mais de 40 países. Foi um dos iniciadores do Festival arte.mov e curador dos projetos Labmovel, Multitude, Visualismo e AVXLab. Possui Mphil pela Universidade de Plymouth, Inglaterra e é doutor em Ciências pela FAUUSP. É professor na FAAP.

Arte e Natureza. Inteligências Possíveis
Art and Nature. Possible Intelligences

Maria Luiza Fragoso

Resumo

A edição de 2022 do evento Hiperorgânicos, promovido pelo NANO – Núcleo de Arte e Novas Organismos (PPGAV/EBA/UFRJ), propôs o tema Cosmogonias Vegetais e Arte. Tivemos como perspectiva discutir e promover experiências a partir de trabalhos artísticos que oferecessem uma percepção do mundo através de outros olhos, no caso de plantas. É uma provocação no sentido de procurar entender o mundo a partir de novas sensações e, para isso, deslocar nosso olhar humano para outras naturezas. Durante o evento tivemos a participação de inúmeros artistas e nesta comunicação desejo trazer uma discussão que foi provocada pelos artistas Carl Smith e Olga Kisseleva. Smith acredita na possibilidade de hackear o “unwelt” de outras espécies, e nos apresenta uma metodologia construída num sistema de design que tenta criar uma compreensão de uma inteligência alternativa pela experiência direta do corpo. Kisseleva apresenta o projeto EDEN, ao tentar criar um novo Jardim do Éden, que dentre outras aventuras, possibilita a comunicação entre árvores por meio da arte e tecnologias inovadoras. Ambos caminham na direção de um encontro ampliado entre espécies, que corrobora com os princípios do projeto Nós Abelhas, de minha autoria. O que podem significar essas experiências especulativas, sensoriais e artísticas para os avanços na compreensão de outras inteligências possíveis? O que esse conhecimento pode representar no universo simbólico contemporâneo? Que sensibilidades são essas que podemos resgatar para promover uma inteligência híbrida? Estariam essas tecnologias do sensível resguardadas pelos conhecimentos de povos tradicionais?

Palavras-chave: Arte, Design, inteligência, Experiências Especulativas, Hibridismo

Abstract

The 2022 edition of the Hiperorgânicos event, promoted by NANO – Núcleo de Arte e Novas Organismos (PPGAV/EBA/UFRJ), proposed the theme Vegetal Cosmogonies and Art. We had the intention to discuss and promote experiences from artistic works that offered a perception of the world through other eyes, in this case of plants. It is a provocation in the sense of trying to understand the world from new sensations and, for that, shift our human gaze to other natures. During the event we had the participation of numerous artists and in this communication I want to bring a discussion that was provoked by the artists Carl Smith and Olga Kisseleva. Smith believes in the possibility of hacking the “unwelt” of other species, and presents us with a methodology built on a design system that tries to create an understanding of an alternative intelligence through direct experience of the body. Kisseleva presents the EDEN project, trying to create a new Garden of Eden, which, among other adventures, enables communication between trees through art and innovative technologies. Both are heading towards an expanded encounter between species, which corroborates the principles of the Nós Abelhas project, which I authored. What might these speculative, sensory, and artistic experiences mean for advances in understanding other possible intelligences? What can this knowledge represent in the contemporary symbolic universe? What are these sensitivities that we can rescue to promote a hybrid intelligence? Would these sensitive technologies be protected by the knowledge of traditional peoples?

Keywords: Art, Design, intelligence, Speculative Experiences, Hybridism

Mini bio

Maria Luiza Fragoso é doutora em Artes e Multimídia, professora do Departamento de Comunicação Visual da EBA/UFRJ onde coordena o Núcleo de Arte e Novos Organismos. Desenvolve trabalhos entre arte, natureza e tecnologia e a interação entre saberes tradicionais e saberes científicos.

Arqueologia e Tendências do Audiovisual ao Vivo Archaeology and Trends of Live Audiovisual

Marcus Bastos

Resumo

Apesar de ser uma linguagem extremamente contemporânea, o audiovisual ao vivo tem passados remotos fascinantes. O surgimento dos órgãos de cor permite entender o desenvolvimento de um pensamento sobre o diálogo entre imagem e som, que vai amadurecendo ao longo dos anos. Este plano da intersemiose audiovisual constitui uma antecipação de possibilidades que vão se consolidar ao longo do século XX. O universo dos órgãos de cor vai se desdobrar na visual music, que explora estas possibilidades a partir do campo cinemático. São experimentações que vão concretizar e ampliar muitas das possibilidades imaginadas, ou mesmo esboçadas, na longa trajetória do audiovisual ao vivo. Estas experimentações pioneiras permitem antecipar algo do que vai acontecer na cena contemporânea, apesar desta ser mais heterogênea do que a aventura do audiovisual abstrato que a precede. Ao transitar dos precursores às tendências contemporâneas, é possível ter um panorama amplo do audiovisual ao vivo, em todas as suas manifestações.

Palavras-chave: Arqueologia, audiovisual, intersemiose

Abstract

Despite being an extremely contemporary language, the live audiovisual has fascinating remote pasts. The emergence of the colour organs allows us to understand the development of a thought on the dialogue between image and sound, which will mature over the years. This plane of audiovisual intersemiosis constitutes an anticipation of possibilities that will be consolidated throughout the 20th century. The universe of colour organs will unfold in visual music, which explores these possibilities from the cinematic field. These are experimentations that will concretize and amplify many of the possibilities imagined, or even outlined, in the long trajectory of the live audiovisual. These pioneering experiments allow us to anticipate something of what will happen on the contemporary scene, despite it being more heterogeneous than the adventure of the abstract audiovisual that preceded it. By moving from the precursors to contemporary trends, it is possible to have a broad panorama of live audiovisual, in all its manifestations.

Keywords: Archeology, audiovisual, intersemiosis

Mini bio

Marcus Bastos é Livre Docente em Comunicação e Artes pela PUC-SP, onde é professor vinculado ao Departamento de Artes, desde 2003, e ao programa de pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, desde 2012.

Viver ao Vivo – Criação, Curadoria e Mediação de Arte
Viver ao Vivo – Creation, Curatorship and Artistic Cediation

Maria Manuela Lopes

Resumo

Para além da criação artística e da curadoria como práticas estabelecidas no mundo da arte, a mediação de arte tornou-se mais relevante nas últimas décadas, tanto nos discursos políticos como nos institucionais, revelando uma necessidade pragmática e formativa que garanta a atenção crescente de públicos para a cultura. Nesta apresentação proponho uma reflexão sobre as vertentes de criação, curadoria e mediação do projeto “Viver ao Vivo: com Tempo no Centro” realizado nos anos 2021 e 2022 em três municípios do interior de Portugal. O desafio de levar Arte Contemporânea a locais de baixa densidade populacional e a adaptação de projetos de curadoria e exposição a locais variados, por vezes ajustando a edifícios patrimoniais exigiu flexibilidade, cooperação e processos de mediação programados localmente. Pretendo partilhar estratégias e soluções que permitiram uma aprendizagem cultural no cenário pandémico e pós pandémico do projeto.

Palavras Chave: Arte, Criação, Curadoria, Mediação de Arte, Participação.

Abstract

In addition to artistic creation and curatorship as established practices in the world of art, art's mediation strategy has become more relevant in recent decades, both in political and institutional discourses, revealing a pragmatic and formative need that guarantees the growing attention of publics for the culture. In this presentation I propose a reflection on the aspects of creation, curation and mediation of the project “Viver ao Vivo: com Tempo no Centro” carried out in the years 2021 and 2022 in three municipalities in the interior of Portugal. The challenge of taking Contemporary Art to places with low population density and adjusting curatorial and exhibition projects to different locations, sometimes adapting to heritage buildings, required flexibility, cooperation and locally programmed mediation processes. I intend to share strategies and solutions that allowed cultural learning in the pandemic and post-pandemic scenario of the project.

Keywords: Art, Creation, Curatorship, Art Mediation, Participation.

Mini bio

Professora Adjunta UTC de Artes Visuais. Escola Superior de Educação do Politécnico do Porto. Instituto de Investigação e Inovação em Saúde, i3S – Universidade do Porto. Instituto de Investigação Design Media e Cultura ID+ - Universidade de Aveiro. Centro de Investigação e Inovação em Educação – Politécnico do Porto. Artista visual com prática inter/transdisciplinar; Professora Adjunta de Artes Visuais da ESE-PP e investigadora do i3S, ID+ e InED ESE-PP. Diretora Adjunta das residências artísticas: Ectopia e Cultivamos Cultura. Pertence à Direção da Academia Internacional de Música “Aquiles Delle Vigne”, organiza festivais de renome internacional e eventos multidisciplinares.

Derivas virtuales. Navegando el paisaje urbano y expositivo Virtual drifts. Navigating the urban and exhibition landscape

Mariel Szlifman

Resumen

El presente trabajo propone una reflexión en torno al proyecto transmedia en curso "Derivas Virtuales" (Programa UBATIC, Citep): un mapeo local, físico y digital, centrado en el paisaje mediático y cultural de Buenos Aires que nace dentro de la Cátedra La Ferla (Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo). El mismo consolida una revisión de más de 10 años de trabajo académico, a partir de la relectura del archivo propio vinculado a recorridos urbanos y museísticos, y deviene en el desarrollo de una serie de objetos culturales. Se compone de una obra interactiva en la red, una publicación y una exposición de arte (a realizarse en agosto de 2023, con trabajos seleccionados por una convocatoria abierta) para la construcción de una narrativa transmedia que, desde el rol de docentes y curadoras, vincula: investigación, producción y circulación entre estudiantes, artistas, diseñadores y público. A través de la navegación por tres soportes (internet, editorial, expositivo) se invita a transitar una cartografía reimaginada que potencia la memoria social y cultural de Buenos Aires, para poner en movimiento archivos mediáticos de la Cátedra a partir de un "arte de la memoria". El proceso de trabajo incluye el análisis crítico de espacios de arte, exhibiciones y contextos urbanos desde una metodología y un conjunto de clasificaciones que elaboramos dentro de las asignaturas ("Teoría de los Medios" y "Diseño Transmedia y Arte Contemporáneo") y de diversos proyectos de investigación SI FADU (2016-2022). Por consiguiente, el proyecto se sustenta en conceptos teóricos como el "museo imaginario" y distintas estrategias curatoriales a partir de los repositorios digitales, considerando el impacto de la pandemia en el consumo virtual de la exposición de arte y, por consiguiente, en la educación vinculada a estos contenidos. Teniendo en cuenta la arquitectura compleja del proyecto, se problematizan las nociones sobre las narrativas *transmedia* a partir de la "cultura de la convergencia" y el lenguaje de los nuevos medios. En ese sentido, el proyecto propone que los estudiantes de la Cátedra participen a modo de prosumidores, activando la narrativa desde distintos componentes; al mismo tiempo que genera vínculos institucionales con los espacios de arte y el entramado cultural de la ciudad. De este modo, se propone discutir sobre las problemáticas que se suceden en las etapas de investigación y producción, reflexionando sobre la metodología aplicada a "Derivas virtuales".

Palabras clave: Archivos, arte contemporáneo, ciudad

Abstract

This paper proposes a reflection on the ongoing transmedia project "Derivas Virtuales" (UBATIC Program, Citep): a local, physical and digital mapping, focused on the media and cultural landscape of Buenos Aires, emerged within the Cátedra La Ferla (University of Buenos Aires, Faculty of Architecture, Design and Urbanism). It consolidates a review of more than 10 years of academic work, from the re-reading of its own archive linked to urban and museum tours, and becomes the development of a series of cultural objects. It consists of an interactive work on the web, a publication and an art exhibition (to be held in August 2023, with works selected through an open call) for the construction of a transmedia narrative that, from the role of teachers and curators, link up research, production and circulation among students, artists, designers and the public. Through the navigation of three media supports (internet, editorial, exhibition) we are invite to travel through a reimagined cartography that enhances the social and cultural memory of Buenos Aires, to trigger the media archives of the Cátedra La Ferla from an "art of

memory". The work process includes the critical analysis of art spaces, exhibitions and urban contexts from a methodology and a set of classifications that we developed within the subjects ("Media Theory" and "Transmedia Design and Contemporary Art") and various research projects from SI FADU (2016-2022). Therefore, the project is supported by theoretical concepts such as the "imaginary museum" and different curatorial strategies from digital repositories, considering the impact of the pandemic in the virtual consumption of art exhibition and, consequently, in the education linked to these contents. Taking into account the complex architecture of the project, the notions of transmedia narratives are problematized from the "culture of convergence" and the language of new media. In this sense, the project proposes that the students of the subjects participate as prosumers, activating the narrative from different components; at the same time it generates institutional links with art spaces and the framework of the city. In this way, it is proposed to discuss the problems that occur in the stages of research and production, reflecting on the methodology applied to "Virtual Drifts".

Keywords: Archives, contemporary art, city

Mini bio

Mg. en Diseño Comunicacional y Diseñadora Gráfica (FADU, UBA). Profesora universitaria en diseño, arte y medios. Como diseñadora independiente, trabaja con artistas e instituciones culturales. Forma parte del área de comunicación y contenidos de Fundación IDA (Investigación en Diseño Argentino).

Marília Bergamo

Resumo

Este artigo aborda o projeto de design de uma estrutura robótica de arte conceitual inspirada na planta *Aristolochia Gigantea*. Conhecida como Papo-de-Peru, a planta é nativa do Brasil. O comportamento exibido durante o processo de reprodução será privilegiado no design em detrimento de sua morfologia. No entanto, algumas características morfológicas são essenciais para o conceito, como o grande tamanho da flor. O comportamento a ser explorado é que a flor atrai polinizadores por meio da simulação de cheiro e luz. Uma vez desenhado, o polinizador fica preso dentro da flor por vinte e quatro horas. Durante esse tempo, as partes femininas da flor ficam receptivas ao pólen que pode estar preso no animal e, depois disso, a flor muda de feminina para masculina, despeja o pólen no animal e libera a saída. Como artista, imagino esse comportamento como uma condição, não exclusiva, mas culturalmente atribuída às mulheres, principalmente em sociedades dominadas por homens: estar presa na reprodução. Ao gerar uma nova vida, muitas mulheres abandonam seus projetos e ambições para que seus descendentes tenham uma chance de sobreviver. Novamente, esta condição é por vezes transferida para a mulher com menos condições de criar os filhos de outra, no abandono dos seus ou na imposição deste às avós. Com base nas ideias apresentadas, discuto como essas premissas se refletem no projeto e na construção de uma rede de algumas flores e da instalação interativa.

Palavras-chave: Plantas Robóticas, Sistemas, Arte Conceitual, Instalação Interativa

Abstract

This article discusses the design project of a concept art robotic structure inspired by the plant *Aristolochia Gigantea*. Known as Papo-de-Peru, the plant is native to Brazil. The behaviour displayed during the reproduction process will be privileged in the design to the detriment of its morphology. However, some morphological characteristics are essential for the concept, such as the large size of the flower. The behaviour to be explored is that the flower attracts pollinators by scent and light simulation. Once drawn, the pollinator is trapped inside the flower for twenty-four hours. During that time, the female parts of the flower are receptive to pollen that may be trapped in the animal, and after that, the flower changes from female to male, dumps pollen on the animal, and releases the exit. As an artist, I imagine this behaviour as a condition, not exclusive, but culturally attributed to women, especially in male-dominated societies: being trapped in reproduction. While generating a new life, many women abandon their projects and ambitions so that their descendants have a chance to survive. Again, this condition is sometimes transferred to the woman with fewer conditions to raise the children of another, in the abandonment of her own or the imposition of this on the grandmothers. Based on these presented ideas, I discuss how these assumptions are reflected in the design and construction of a network of some flowers and the interactive installation.

Robotic Plants, Systems, Conceptual Art, Interactive Installation

Mini Bio

Marília Bergamo procura produzir obras de arte que exploram e experimentam a tecnologia refletindo sobre o conceito de evolução, complexidade, robótica e vida

artificial. Rompendo as fronteiras da Ciência, Tecnologia e Arte, sua produção explora tanto o científico quanto o poético.

Saxa loquuntur, um olhar para a obsolescência e a geologia das mídias
Saxa loquuntur, a look at media obsolescence and geology

Maura Grimaldi

Resumo

Essa apresentação analisa a curta-metragem saxa loquuntur (2022) de Maura Grimaldi em diálogo com os estudos no campo da Arqueologia das Mídias e da Geologia das Mídias. O filme narra, em forma de diálogo, o encontro de Elizabeth e a Geóloga, demonstrando uma atração ímpar pelo mundo lítico. Em forma ensaística e errante, atravessam conceitos no campo das ciências naturais para abordar os movimentos migratórios e as analogias entre os corpos humanos e os rochosos. Esse ensaio fílmico utiliza captações em película 16mm para contemplar o mundo mineral como metodologia e como tema. A narrativa busca uma aproximação polissêmica das pedras e atenta para as formas como elas foram representadas na literatura e nas artes visuais em diferentes momentos. A partir dessa obra, pretende-se questionar as implicações de se trabalhar com materiais e mídias em desaparecimento no campo das artes, observando uma espécie de contra-temporalidade e desaceleração. Para tanto, teremos a Arqueologia das Mídias (Strauven 2013, Elsaesser 2018) como metodologia, uma vez que esta seria capaz de identificar os trânsitos entre a contemporaneidade e as mídias remotas, e levando em consideração as ponderações de Jussi Parikka em A Geology of media (2015). Nessa obra, o autor está interessado "nas conexões das tecnologias de mídia, sua materialidade, hardware e energia, com a natureza geofísica", e portanto, pondera sobre como a natureza e os seus recursos estão implicados na constituição dos nossos dispositivos informacionais.

Palavras-chaves: matérias fílmicas, obsolescência, reinvenção, geologia das mídias.

Abstract

This presentation analyzes the short film saxa loquuntur (2022) by Maura Grimaldi in dialogue with studies in the field of Media Archeology and Media Geology. The film narrates, in the form of a dialogue, the encounter between Elizabeth and the Geologist, demonstrating a unique attraction for the lithic world. In essayistic and wandering form, they cross concepts in the field of natural sciences to address migratory movements and the analogies between human and rocky bodies. This filmic essay uses captures on 16mm film to contemplate the mineral world as a methodology and as a theme. The narrative seeks a polysemic approach to stones and pays attention to the ways in which they were represented in literature and visual arts at different times. Based on this work, we intend to question the implications of working with disappearing materials and media in the field of arts, observing a kind of counter-temporality and deceleration. To do so, we will have Media Archeology (Strauven 2013, Elsaesser 2018) as a methodology, since it would be able to identify the transits between contemporaneity and remote media, and taking into account the considerations of Jussi Parikka in A Geology of media (2015). In this work, the author is interested "in the connections of media technologies, their materiality, hardware and energy, with geophysical nature", and therefore, ponders on how nature and its resources are involved in the constitution of our informational devices.

Keywords: film materials, obsolescence, reinvention, media geology.

Mini-bio

Maura Grimaldi transita entre a pesquisa acadêmica e a prática artística, abordando temas relacionados às tecnologias obsoletas a partir da experimentação com dispositivos óticos. É mestre em Artes Visuais pela ECA-USP e atualmente realiza o seu Doutorado na Universidade Nova de Lisboa.

Próteses de baixo custo viabilizadas por projetos open design e tecnologias de manufatura aditiva

Low-cost prostheses made possible by open design projects and additive manufacturing technologies

Monica Tavares; Juliana Henno

Resumo

Próteses de membro superior se tornaram acessíveis com a disponibilização on-line de projetos open design a serem executados por meio da tecnologia aditiva de fabricação digital. A acessibilidade ocorre tanto no nível dos projetos de modelagem disponíveis em variados repositórios de projetos, como na materialização da prótese a baixo custo em material plástico resistente. Nesta categoria de prótese, a funcionalidade é assegurada pelo acionamento mecânico de operações, produzidas por meio de tirantes de tração que permitem as articulações de cotovelo, punho ou dedo e a capacidade de segurar um objeto. A acessibilidade a este tipo de prótese de membro superior se mostra como um potencial transformacional, pois assegura a crianças e adultos ampliar suas funções motoras e, conseqüentemente, fortalecer sua autoestima. Este artigo tem como objetivo expor as vantagens e desvantagens da utilização de próteses executadas a partir do open design e materializadas por meio da modelagem e fabricação digitais. Em primeiro lugar, apresentaremos o contexto do uso deste tipo de tecnologia assistiva no âmbito brasileiro; em segundo, daremos a conhecer as potencialidades do open design e da tecnologia de manufatura aditiva; em terceiro lugar, exporemos, de modo geral, os distintos tipos de prótese e, mais especificamente, traremos três exemplos da categoria de prótese, aqui analisada, desenvolvidos em FabLabs brasileiros; por fim, evidenciaremos os prós e contras inerentes à utilização desse tipo de prótese, com vistas a elucidar implicações estéticas e funcionais decorrentes do uso de próteses materializadas com base no open design e na tecnologia aditiva de fabricação digital.

Palavras-Chave: Tecnologia assistiva; open design, fabricação digital; FabLab; prótese de membro superior.

Abstract

Próteses de membro superior se tornaram acessíveis com a disponibilização on-line de projetos open design a serem executados por meio da tecnologia aditiva de fabricação digital. A acessibilidade ocorre tanto no nível dos projetos de modelagem disponíveis em variados repositórios de projetos, como na materialização da prótese a baixo custo em material plástico resistente. Nesta categoria de prótese, a funcionalidade é assegurada pelo acionamento mecânico de operações, produzidas por meio de tirantes de tração que permitem as articulações de cotovelo, punho ou dedo e a capacidade de segurar um objeto. A acessibilidade a este tipo de prótese de membro superior se mostra como um potencial transformacional, pois assegura a crianças e adultos ampliar suas funções motoras e, conseqüentemente, fortalecer sua autoestima. Este artigo tem como objetivo expor as vantagens e desvantagens da utilização de próteses executadas a partir do open design e materializadas por meio da modelagem e fabricação digitais. Em primeiro lugar, apresentaremos o contexto do uso deste tipo de tecnologia assistiva no âmbito brasileiro; em segundo, daremos a conhecer as potencialidades do open design e da tecnologia de manufatura aditiva; em terceiro lugar, exporemos, de modo geral, os distintos tipos de prótese e, mais especificamente, traremos três exemplos da categoria de prótese, aqui analisada, desenvolvidos em FabLabs brasileiros; por fim, evidenciaremos os prós e contras inerentes à utilização desse tipo de prótese, com vistas a elucidar implicações estéticas e funcionais decorrentes do uso de próteses materializadas com base no open design e na tecnologia aditiva de fabricação digital.

Palavras-Chave: Tecnologia assistiva; open design, fabricação digital; FabLab; prótese de membro superior.

Abstract

Upper limb prostheses became accessible with the online availability of open design projects to be executed through additive digital fabrication technology. Accessibility occurs both at the level of modeling projects available in various project repositories, and in the materialization of the prosthesis at low cost in resistant plastic material. In this category of prosthesis, functionality is ensured by the mechanical activation of operations, produced by means of traction rods that allow elbow, wrist or finger joints and the ability to hold an object. Accessibility to this type of upper limb prosthesis is shown to have transformational potential, as it ensures that children and adults expand their motor functions and, consequently, strengthen their self-esteem. This article aims to expose the advantages and disadvantages of using prostheses executed from open design and materialized through digital modeling and fabrication. First, we will present the context of the use of this type of assistive technology in the Brazilian context; second, we will show the potential of open design and additive manufacturing technology; thirdly, we will expose, in general, the different types of prosthesis and, more specifically, we will bring three examples of the prosthesis category, analyzed here, developed in Brazilian FabLabs; finally, we will highlight the pros and cons inherent to the use of this type of prosthesis, with a view to elucidating aesthetic and functional implications arising from the use of materialized prostheses based on open design and additive technology of digital fabrication.

Keywords: Assistive technology; open design, digital fabrication; FabLab; upper limb prosthesis

Mini bio

Monica Tavares. É arquiteta pela Faculdade de Arquitetura da UFBA, Mestre em multimeios pela Unicamp e Doutora em Artes pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Possui livros e pesquisas que tratam das discussões sobre arte e tecnologia. Professora na área de Multimídia do Departamento de Artes Plásticas/ECA da USP.

Juliana Henno. Graduada em Desenho Industrial pela FAAP (2004) trabalhou nas áreas de design gráfico e design de produto em agências e editoras. De modo a se aprofundar nas áreas da arte, do design e das novas mídias realizou seu Mestrado (2010) e Doutorado (2016) em Poéticas Visuais na ECA-USP.

LABART 18 anos: uma contribuição a Arte Contemporânea, Ciência e Tecnologia
LABART 18 years: a contribution to Contemporary Art, Science and Technology

Nara Cristina Santos

Resumo

A História, Teoria e Crítica da Arte tem seu percurso reconhecido nas IES junto aos grupos de pesquisa e laboratórios universitários onde as atividades são desenvolvidas, experienciadas e compartilhadas, entre docentes e discentes, artistas e teóricos, brasileiros e estrangeiros, cuja produção contribui para a discussão na área das Artes. Esta é a trajetória do LABART, Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais da Universidade Federal de Santa Maria, que nos últimos 18 anos tem colaborado para a formação acadêmica em HTC, na graduação e pós-graduação, a partir das Artes Visuais, da Ciência e da Tecnologia, através de diferentes conceitos, como o da transdisciplinaridade. O caminho vivenciado pelo laboratório pode ser entendido em 3 fases distintas: 2005 a 2010 - de afirmação do campo da Arte e Tecnologia, na graduação e na linha de pesquisa de mesmo nome na pós-graduação, com ênfase em HTC; 2011 a 2016 - de ampliação aos estudos transdisciplinares em Arte Ciência e Tecnologia com o projeto do Museu ACT/UFSM, com ênfase em HTC e Curadoria; 2017 a 2023 - com a consolidação do ensino, pesquisa e extensão na área de ACT, com inauguração do MACT e ênfase em HTC e Museologia. Durante este período de quase duas décadas muitos eventos entre mostras e festivais, idealizados pelo LABART, reuniram inúmeros artistas brasileiros reconhecidos internacionalmente, e apresentados neste artigo, cujas obras recentes integram a emergente História da Arte Contemporânea, em diálogo com a Ciência e a Tecnologia.

Palavras-chave: História-Teoria-Crítica: Arte Contemporânea; Arte-Ciência-Tecnologia; LABART; Transdisciplinaridade.

Abstract

History, Theory and Art Criticism has its path recognized in IES along with research groups and university laboratories where activities are developed, experienced and shared, between professors and students, artists and theorists, Brazilians and foreigners, whose production contributes to the discussion in the area of the Arts. This is the trajectory of LABART, the Research Laboratory in Contemporary Art, Technology and Digital Media at the Federal University of Santa Maria, which in the last 18 years has collaborated with academic training in HTC, at undergraduate and graduate levels, from the Arts Visual, Science and Technology, through different concepts, such as transdisciplinarity. The path experienced by the laboratory can be understood in 3 distinct phases: 2005 to 2010 - of affirmation of the field of Art and Technology, in graduation and in the line of research of the same name in post-graduation, with emphasis on HTC; 2011 to 2016 - expansion to transdisciplinary studies in Art Science and Technology with the ACT/UFSM Museum project, with emphasis on HTC and Curatorship; 2017 to 2023 - with the consolidation of teaching, research and extension in the ACT area, with the inauguration of MACT and emphasis on HTC and Museology. During this period of almost two decades, many events, including exhibitions and festivals, created by LABART, brought together numerous internationally recognized Brazilian artists, and presented in this article, whose recent works are part of the emerging History of Contemporary Art, in dialogue with Science and Technology.

Keywords: History-Theory-Criticism: Contemporary Art; Art-Science-Technology; LABART; Transdisciplinarity

Mini bio

Nara Cristina Santos. Pós-doutorado em Artes Visuais/UFRJ (2013). Doutora em Artes Visuais/UFRGS (2004), DSE Paris VIII (2001). Professora do DART/UFSM, atua no PPGART. Pesquisadora em História, Teoria, Crítica e Curadoria com ênfase em Arte, Ciência, Tecnologia. Coordena a área de Artes no MACT/UFSM.

Ecosystems / Future Food / BichEden
Ecosistemas / Alimentos del Futuro / BichEden

Pat Badani

Abstract

I develop an argument distinguishing “food art” from ‘food-through-art’ showcasing projects that promote an alternative worldview fueled by the utopian premise that art can facilitate reflexivity and influence behavior to address change. ‘Food-through-art’ projects imbue the experience of food with critical meanings: cultural, social, and political. They contribute to knowledge building about spaces of opposition and tension. With this in mind, I’ll discuss my current work “BichEDEN” in collaboration with Mariel Martinez and fertilized by different streams of thought related to the restoration of ecosystems.

Resumen

Desarrollo un argumento que distingue el "arte de la comida" de los proyectos de exhibición de "comida a través del arte" que promueven una cosmovisión alternativa alimentada por la premisa utópica de que el arte puede facilitar la reflexividad e influir en el comportamiento humano para abordar el cambio. Los proyectos de 'comida a través del arte' imbuyen la experiencia de la comida con significados críticos: culturales, sociales y políticos. Contribuyen a la construcción de conocimiento sobre espacios de oposición y tensión. Con esto en mente, hablaré de mi obra en curso “BichEDEN”, en colaboración con Mariel Martínez y fertilizado por diferentes corrientes de pensamiento relacionadas con la restauración de ecosistemas.

Mini bio

Pat Badani draws from the fields of art, science, and technology to explore the intersectionality of environmental and social justice issues. She often uses food to create artistic arguments that blend aesthetics and criticism, charting connections between theories related to art as object, as medium, and art as critique of political and technological networks. Badani exhibits and discusses projects broadly in North and South America, Europe, and Asia, and has participated in international symposia with her essays and talks in over 15 countries including at the Institute of Cultural Studies ZHdK Zurich (Switzerland); iDAT Plymouth University (U.K.); Art/Sci Center + Lab, UCLA (USA); NYU Steinhardt School of Culture, N.Y. (USA); SPARKS ACM Siggraph (USA); Kungl. Konsthögskolan/KKH, (Sweden); Università di Bologna (Italy); Universidad de Caldas, (Colombia); and Universidade Anhembi Morumbi (Brazil). Projects have been distinguished with critical essays published in English, Spanish and French in anthologies and journals, and with over 20 awards and commissions by the Canada Council for the Arts; Illinois Arts Council; DCASE; National Endowment for the Arts Fellowship @ MacDowell, the Robert Heineken Trust; and recognized with nominations by Creative Capital, Art Matters, and AWAW, in the U.S.A.

O design social e sustentabilidade nos projetos de ensino e extensão do curso de moda
Social design and sustainability in teaching and extension projects of the fashion course

Ana Paula Furlan

Resumo

O presente artigo aborda um relato de caso, mostrando o Design Social e a Sustentabilidade como ferramentas para o processo de Ensino e Aprendizagem no Curso de Moda por meio dos Projetos de Ensino e Extensão. As discussões acerca do Design Social e da Sustentabilidade no ensino dos Cursos de Moda ainda é incipiente. Por sua efemeridade, a moda tem produtos de entrada e saída rápida das coleções, é o fluxo de sua cadeia têxtil, e, por mais cautela que se tenha no momento da escolha de matérias-primas e materiais para que uma coleção tenha um ciclo de vida mais extenso, o curto período das coleções acaba induzindo o curto uso das roupas e o descarte precoce acaba acontecendo. Este ciclo que envolve o mercado da moda a coloca no patamar das indústrias que mais causa danos ao ambiente. O designer de moda fica responsável por oferecer produtos de vida mais longa e propor soluções para o reaproveitamento dos descartes de resíduos das empresas de confecção. A sustentabilidade é alicerçada por quatro dimensões ou pilares: ambiental, econômico, social e cultural. O pilar social foi base para que o Projeto Naninhas do Bem pudesse “ampliar a relação solidária dos alunos de Moda com crianças em estado de vulnerabilidade social, contribuindo não só para o aprimoramento técnico desses futuros profissionais, mas também, contribuindo para o fomento de sua consciência cidadã.” Participaram do Projeto alunos do 6º semestre do Curso de Bacharelado em Moda de uma IES privada, situada na cidade de Maringá – PR.

Palavras-chave: Projetos de Ensino e Extensão, Design Social, Ensino de Moda, Sustentabilidade.

Abstract

This article addresses a case report, showing Social Design and Sustainability as tools for the Teaching and Learning process in the Fashion Course through Teaching and Extension Projects. Discussions about Social Design and Sustainability in the teaching of Fashion Courses are still incipient. Due to its ephemerality, fashion has products that enter and exit the collections quickly, it is the flow of its textile chain, and, no matter how careful one is when choosing raw materials and materials so that a collection has a cycle of longer life, the short period of the collections ends up inducing the short use of the clothes and the premature disposal ends up happening. This cycle that involves the fashion market places it at the level of the industries that cause the most damage to the environment. The fashion designer is responsible for offering products with a longer life span and proposing solutions for reusing waste from clothing companies. Sustainability is based on four dimensions or pillars: environmental, economic, social and cultural. The social pillar was the basis for the Naninhas do Bem Project to “expand the supportive relationship of Fashion students with children in a state of social vulnerability, contributing not only to the technical improvement of these future professionals, but also, contributing to the promotion of their citizen conscience.” Students from the 6th semester of the Bachelor's Degree in Fashion at a private HEI, located in the city of Maringá - PR, participated in the Project.

Mini bio

Doutoranda em Design - Universidade Anhembi Morumbi. Mestre em Educação - UEM. Graduação em Moda - Universidade Cesumar de Maringá. Professora e Coordenadora dos Cursos Superiores de Tecnologia em Design de Moda, Comunicação e Mídias e Publicidade e Propaganda Universidade Cesumar de Maringá.

(O)GLOSSÁRIO (A)SOLIDÃO: à minha imagem e semelhança
(THE)GLOSSARY (THE)SOLITUDE: in my image and likeness.

Paulo Bernardino

Resumo

Este texto, que reflete o projeto que lhe deu origem, pretende explorar a interseção da tecnologia com as artes plásticas/visuais, respondendo ao ambiente, à paisagem, investigando a coexistência da natureza com o sintético e o «criado» pelo homem. Questionando os conceitos de natureza e cultura, procurando respeito por todos os organismos e géneros, explorando hibridização de linguagens, materiais sintéticos e naturais a partir de modelação tradicional e da impressão/modelação 3D em espaço virtual. Glossário da Solidão, através de metáforas, explora equilíbrios e paradoxos como a preocupação em criar novas formas de vida, ao mesmo tempo em que se negligencia as existentes - era do Antropoceno, com dificuldades ambientais, de saúde pública, de toxicidade e de exploração massiva de recursos, implica uma reflexão sobre a evolução e permanência da espécie. A escolha do fazer, do esforço, para contribuir para essa preservação é mais premente do que nunca. Essa demanda da atenção para o olhar, para a beleza, para a fragilidade simbiótica dos sistemas de vida (naturais, sociais e políticos), são o assunto, a missão do Glossário da Solidão. O projeto é um segundo ciclo do desenvolvimento de uma série de esculturas sobre a Solidão, uma personagem feminina (bonobo), híbrida, em situações de «quase» isolamento, que nos remete para uma reflexão sobre a evolução, o corpo e a presença, num universo de sistemas complexos e inteligentes que se veem cada vez mais afastados das origens.

Palavras-Chave: Solidão; Bonobo; Espelho; Jogo; Performance; Antropoceno

Abstract

This text, which reflects the project that gave rise to it, aims to explore the intersection of technology with the plastic/visual arts, responding to the environment, the landscape, investigating the coexistence of nature with the synthetic and the "created" by man. Questioning the concepts of nature and culture, seeking respect for all organisms and genres, exploring hybridization of languages, synthetic and natural materials from traditional modelling and 3D printing/modelling in virtual space. Glossary of Solitude, through metaphors, explores balances and paradoxes such as the concern to create new forms of life, while neglecting the existing ones - the age of the Anthropocene, with environmental, public health, toxicity and massive exploitation of resources difficulties, implies a reflection on the evolution and permanence of the species. The choice of doing, of the effort, to contribute to this preservation is more pressing than ever. This demand for attention to the look, to the beauty, to the symbiotic fragility of life systems (natural, social and political), are the subject, the mission of the Glossary of Solitude. The project is a second cycle in the development of a series of sculptures on Solitude, a female character (bonobo), hybrid, in situations of "almost" isolation, that leads us to a reflection on evolution, the body and presence, in a universe of complex and intelligent systems that are increasingly far from their origins.

Keywords: Solitude; Bonobo; Mirror; Game; Performance; Anthropocene

Mini bio

ARTISTA/Professor Associado - Diretor Mestrado Criação Artística Contemporânea; Equipa Coordenação Programa Doutoral Criação Artística – Univ. Aveiro; Org./Coord./Comiss. Residências Artísticas/Workshop “à volta da terra”; Org./Coord. ARTECH2021; Grupo Investigação: Praxis and Poiesis. Publica:

OPERACIONALIDADES VISUAIS; Expo: Glossário da Solidão (V.N.Gaia; Aveiro; Odemira); Solitude Fictions (Porto); JORNADAS DE DESENHO Centro; (BE) COMING MARVÃO; Acquired Immunity (ARS ELECTRONICA).

Arte, memória e poder: um olhar sobre o acervo do MAC-USP
Art, memory and power: an overview of the MAC-USP collection

Priscila Arantes

Resumo

A relação entre memória e poder é tema do livro *Tempos Fraturados*, publicado pelo historiador marxista Eric Hobsbawm, tomado como título da nova exposição de longa duração do MAC USP (2023-2028). No capítulo *Arte e Poder*, Hobsbawm discute as relações sociopolíticas construídas por meio dos vínculos entre arte e poder, afirmando que a arte foi, ao longo da história, utilizada muitas vezes para reforçar os poderes do Estado e dos governantes. Fazendo um pequeno deslocamento histórico, podemos pensar que a formação do acervo do MAC USP é atravessada, também, por jogos de poder, especialmente se olharmos para o conjunto de obras doadas pelo magnata estadunidense Nelson Rockefeller ao antigo museu de arte moderna em São Paulo em 1946 e transferidas, no início dos anos 60, para a inauguração do MAC. Treze destas obras estão presentes no sétimo andar de *Tempos Fraturados* e serviram como ponto de partida para a construção da exposição. Elas reverberam de forma diversa por toda a mostra criando diálogos com outros jogos de poder e com experiências políticas, culturais e históricas diversas. O foco da presente palestra circunscreve-se no sexto andar da mostra, mais especialmente no agrupamento “Violência” e “Retrato” fundamentais para entendermos não somente alguns dos vetores sociais, culturais e políticos que marcaram os anos iniciais das atividades do MACUSP, mas os diálogos com o contexto dos anos 2000.

Palavras-chave: arte, memória, poder, acervo, museu

Abstract

The relationship between memory and power is the theme of the book "Fractured Times" by Marxist historian Eric Hobsbawm, which serves as the title of the new long-term exhibition at MAC USP (2023-2028). In the chapter "Art and Power," Hobsbawm discusses the sociopolitical relationships constructed through the links between art and power, asserting that art has often been used throughout history to reinforce the powers of the state and its rulers. Taking a small historical shift, we can also consider that the formation of the MAC USP collection is influenced by power games, especially if we look at the set of works donated by American magnate Nelson Rockefeller to the former museum of modern art in São Paulo in 1946 and transferred in the early 1960s for the inauguration of MAC. Thirteen of these works are present on the seventh floor of "Fractured Times" and served as a starting point for the construction of the exhibition. They reverberate in diverse ways throughout the show, creating dialogues with other power games and with diverse political, cultural, and historical experiences. The focus of this lecture is on the sixth floor of the exhibition, more specifically in the grouping of "Violence" and "Portrait," essential for understanding not only some of the social, cultural, and political vectors that marked the initial years of MAC USP's activities but also the dialogues with the context of the 2000s.

Keywords: art, memory, power, collection, museum

Mini bio

Professora do PPg em Design / UAM e do Departamento de Artes da PUC-SP. Pós doutora pela Unicamp e Penn State University é crítica e curadora no campo da arte

contemporânea, pesquisadora convidada do MAC-USP e pesquisadora colaboradora no projeto Temático Fapesp Acervos digitais e Pesquisa. É líder do grupo de pesquisa CNPq Design, Arte e Memória. Seus temas de interesse são: arte, tecnologias da memória, jogos de poder, acervo e ativismo.

Presentes!: os pañuelos das Mães da Praça de Mayo como artefatos têxteis de resistência

Gifts!: the pañuelos of the Mothers of Plaza de Mayo as textile artifacts of resistance

Regina Barbosa Ramos

Resumo

Durante as ditaduras cívico-militares instauradas em diferentes países da América Latina no século XX identificamos a produção de artefatos têxteis que, a seu modo faziam frente à narrativa desenhada por aqueles que ocupavam as posições de poder. São conhecidas as *arpilleras* no Chile, que reportavam, a partir da apropriação de técnicas e formatos tradicionais, as prisões, torturas, desaparecimentos e as dificuldades em que a população se encontrava e os meios oficiais não noticiavam. Também é um exemplo de apropriação chilena a dança da *cueca sola* em que o lenço branco compartilhado na coreografia da *cueca*, pendendo em uma só mão denuncia a absurdidade da ausência do par da dançarina. No Brasil, não identificamos ações coletivas, mas a denúncia realizada pela estilista mineira Zuzu Angel por meio dos desfiles apresentados na embaixada brasileira em Nova Iorque, tratando da perda de seu próprio filho, acabou por colocá-la também entre as pessoas vitimadas pela ditadura. O artefato sobre o qual nos debruçamos, contudo, é o *pañuelo blanco* usado pelas Mães da Praça de Mayo, grupo formado por mulheres familiares de detidos-desaparecidos pelos agentes da ditadura na Argentina. Interessa-nos por ser um objeto cotidiano, simples, desviado de seu uso primário para tornar-se artefato de resistência ao materializar as ausências daqueles por quais buscavam, e, também, pelo seu caráter permanente na História e paisagem argentinas, uma vez que, há 46 anos tem sido símbolo de todas as lutas pela verdade e pela justiça.

Palavras-chave: Artefatos têxteis de resistência; *Pañuelos*; História social da Moda

Abstract

During the civic-military dictatorships established in different Latin American countries in the 20th century, we identified the production of textile artifacts that, in their own way, confronted the narrative designed by those who occupied positions of power. The *arpilleras* in Chile are well known, and were used to report, based on the appropriation of traditional techniques and formats, arrests, torture, disappearances and the difficulties faced by the population that the official media did not report. Also an example of Chilean appropriation is the *cueca sola* dance, in which the white handkerchief shared in the *cueca* choreography, hanging from one hand, denounces the absurdity of the absence of the dancer's partner. In Brazil, we did not identify collective actions, but the statement made by the stylist from Minas Gerais Zuzu Angel through the fashion show presented at the Brazilian embassy in New York, dealing with the loss of her own son, ended up also placing her among the people victimized by the dictatorship. The artifact we are focusing on, however, is the *pañuelo blanco* used by the Mothers of Plaza de Mayo, a group formed by women whose family members were among of those detained-disappeared by agents of the dictatorship in Argentina. We are interested because it is an everyday, simple object, diverted from its primary use to become an artifact of resistance by materializing the absences of those they sought, and also because of its permanent presence in Argentinian history and landscape, since, for 46 years it has been a symbol of all struggles for truth and justice.

Keywords: Textile artifacts of resistance; *Pañuelos*; Social History of Fashion

Mini bio

Regina Barbosa Ramos é Professora, Pesquisadora, Designer e Ilustradora. Doutora e Mestre em Design pelo PPG-Design da Universidade Anhembi Morumbi (São Paulo) e Bacharel em Negócios da Moda – habilitação em Design pela UAM- SP. É professora da Pós-Graduação em Fashion Law da universidade Mackenzie (desde 2021) e da Escola Alef Peretz (desde 2019).

Experimentation in Digital Art Experimentación en Arte Digital

Reynaldo Thompson

Abstract

In this conference, we shall refer once again to approaching digital art with a sense of critical reflection, now that AI gains momentum and comes to its point of overwhelming no return - the non-regressive alterity which might break forth in the technosphere and is most likely to create a certain kind of reorientation through a stalemate, as in the calm before the storm. The technosphere, which is already under breach of separation of access precipitated by ecologies of production and consumption, is defined by this always one-sided incline of the media and its anxieties. The lack of access or deprivation of technological instruments may create absolute separation of cultural self-esteem in the world. What a large chunk of digital art promoted and upheld in the Eurocentric discourse ignores or is unconscious of, is the fact that no technocratic civilization has gone further in the world without its beliefs in ancestors – a creed that is defined somewhere in the entrainment history of the individual's development, bonded by emotive behaviors which lie at the root of allegiances and culturally sensitive performances. This passionate reflex towards the living continuum of history has been fed into AI channels – that is how the glory of digital practices are defined in underprivileged economies. Once again, we refer to a specific project from Mexico, the acoustics of indigenous musical AI. Another instance of the same emotively sensitized, Cloud Computing resources that evolved in experimental arts of the mandala or chakra in India, and elsewhere. The authors discuss some examples of abstract animation, algorithmic art, computer generated conceptual-musical or aural performances in this vein of argument.

Resumen

En esta conferencia, abordaremos una vez más el arte digital con un sentido de reflexión crítica, ahora que la Inteligencia Artificial gana impulso y llega a un punto abrumador de no retorno: la alteridad no regresiva que podría estallar en la tecnosfera y es más probable que cree cierto tipo de reorientación a través de un punto muerto, como en la calma que precede a la tormenta. La tecnosfera, que ya está bajo la ruptura de acceso precipitada por las ecologías de producción y consumo, se define por esta inclinación siempre unilateral de los medios y sus ansiedades. La falta de acceso o privación de instrumentos tecnológicos puede crear una separación absoluta de la autoestima cultural en el mundo. Lo que una gran parte del arte digital promovido y defendido en el discurso eurocéntrico ignora o no es consciente es el hecho de que ninguna civilización tecnocrática ha ido más lejos en el mundo sin sus creencias en los antepasados, un credo que se define en algún lugar de la historia de arrastre del desarrollo del individuo, unido por comportamientos emotivos que se encuentran en la raíz de lealtades y actuaciones culturalmente sensibles. Este reflejo apasionado hacia el continuo vivo de la historia se ha alimentado en los canales de la Inteligencia Artificial: así es como se define la gloria de las prácticas digitales en las economías desfavorecidas. Una vez más, nos referimos al contexto específico de México, la acústica de la IA musical indígena. Otro ejemplo de los mismos recursos de computación en la nube sensibilizados emocionalmente que evolucionaron en las artes experimentales del mandala o chakra en la India y en otros lugares. Los autores discuten algunos ejemplos de animación abstracta, arte algorítmico, performances conceptuales-musicales o auditivas generadas por computadora en esta línea argumental.

Mini bio

Reynaldo Thompson realiza un arte multidisciplinar en el que tienen cabida la pintura, la fotografía, la creación digital, la performance o el videoarte. Cursa estudios de Arquitectura en la Universidad de Guanajuato (México) y en Universidad Laval de Québec (Canadá). Tras realizar estudios de posgrado en la Escuela Superior de

Arquitectura de la Universitat Politècnica de Catalunya, realiza el Doctorado en Artes y Humanidades, con la especialidad de Estudios Estéticos en la Universidad de Texas en Dallas (Estados Unidos). Ha coordinado la Escuela de Artes Digitales de la Universidad de Guanajuato, donde desarrolla en la actualidad su actividad docente, que combina con su labor como comisario de exposiciones, conferenciante y escritor.

Arte, inovação, tecnologia e natureza
Art, innovation, technology and nature.

Rodolfo Ward

Partindo do pensamento do o filósofo alemão de origem coreana, Byung-Chul Han (2021), que faz reflexão sobre o tempo em que vivemos quando diz: “com uma certa vertigem, o mundo material, feito de átomos e moléculas, de coisas que podemos tocar e cheirar, está se dissolvendo em um mundo de informação, de não-coisas”. O mundo digital está cada vez mais hibridizado com o que ainda consideramos o mundo real, a ponto de se confundir, tornando a existência cada vez mais intangível e fugaz. Nesta pesquisa de doutorado que estou realizando na Universidade de Brasília - UnB com período sanduíche na Universidade da Califórnia, Los Angeles - UCLA, com financiamento do Conselho Nacional de Pesquisa - CNPq estamos estudando e experimentando técnicas e teorias sobre a disciplina estética, trabalhando precisamente na linha limítrofe da intersecção que une ela aos campos das ciências sociais e humanas. Quais são as estéticas da era digital, conectividade, convergência? Também, como ponto de partida deste trabalho, a imprescindibilidade, a emergência de se buscar, a partir da perspectiva latino-americana, novos tipos de relação entre arte, tecnologia, inovação, sociedade e natureza que superem a atual polarização progresso versus preservação e tecnologia versus natureza. Queremos com esse projeto expandir o entendimento sobre como práticas e pensamentos artísticos podem gerar esse diálogo sustentável e inovador, a partir da perspectiva do Sul Global, mais especificamente, latino-americana, promovendo reforma do pensamento sobre os tópicos mencionados.

Palavras Chave:

Arte, Tecnologia, Inovação, Cibercultura, Cultura Digital.

Abstract

Starting from the thinking of the German philosopher of Korean origin, Byung-Chul Han (2021), who reflects on the time we live in when he says: “with a certain vertigo, the material world, made of atoms and molecules, of things that we can touch and smell, is dissolving into a world of information, of non-things”. The digital world is increasingly hybridized with what we still consider the real world, to the point of becoming confused, making existence increasingly intangible and fleeting. In this doctoral research that I am carrying out at the University of Brasília - UnB with a sandwich period at the University of California, Los Angeles - UCLA, with funding from the National Research Council - CNPq, we are studying and experimenting with techniques and theories on the aesthetic discipline, working precisely on the boundary line of the intersection that unites it to the fields of social sciences and humanities. What are the aesthetics of the digital age, connectivity, convergence? Also, as a starting point for this work, the indispensability, the emergence of seeking, from the Latin American perspective, new types of relationship between art, technology, innovation, society and nature that overcome the current polarization progress versus preservation and technology versus nature. With this project, we want to expand the understanding of how artistic practices and thoughts can generate this sustainable and innovative dialogue, from the perspective of the Global South, more specifically, Latin America, promoting thought reform on the mentioned topics.

Key words:

Art, Technology, Innovation, Cyberculture, Digital Culture.

Mini bio

Artista, produtor cultural e pesquisador transdisciplinar. Doutorando em Artes Visuais (período sanduíche na UCLA) e Mestre em Arte Contemporânea pela linha de pesquisa, Arte e Tecnologia, da Universidade de Brasília - UnB (2019). Pós-Graduado em Relações Internacionais pelo Instituto de Relações Internacionais IREL/UnB (2020). Pós-Graduado em Análise Política e Políticas Públicas pelo Instituto de Ciência Política - IPOL/UnB (2018).

Arte e processos derivantes
Derived art and processes

Valzeli Sampaio

Resumo

Vivemos tempos turbulentos nessa primeira metade do século XXI, em todos os espaços de trocas simbólicas no mundo ordinário como nos espaços e sistemas da arte. Partindo da compreensão de que a arte contemporânea propõe releituras sobre o que é a arte. Valorizando tanto a peça quanto a percepção do artista no processo de criação, ou seja, o processo criativo é integrado à obra. A gênese da obra passa implicar a passagem do tempo e do avanço criativo, sobre organismos e ambientes. Aproximando-nos do pensamento de Donna Haraway e sua interface com o pensamento de Alfred North Whitehead, e sua doutrina cosmológica pressupõem a importância do tempo e da mudança no processo ou fluxo temporal, no qual surgem constantemente novas entidades. Esse modo de entender o processo criativo nos leva perguntar: qual o lugar que se inscreve a obra? Muitas perguntas se interpõem entre o ato de criar e o ato de teorizar esse ato de criar... Qual a questão epistemológica que se coloca a partir do seu criador sobre o ato de criar? Quais as condições sob as quais se pode produzir o conhecimento científico do ponto de vista do ato de criação? Quais seriam os modos para alcançá-lo? Qual a essência dessa questão posta? Quais as propriedades mais gerais do ser do ato de criar? O artista, seja qual for o seu meio de expressão, apresenta ao público o resultado de uma caminhada individual, própria e que não pode ser repetida.

Palavras-chave: Arte e conhecimento, ato de criar, gênese da obra

Abstract

We live in turbulent times in the first half of the 21st century, in all spaces of symbolic exchanges in the ordinary world as well as in art spaces and systems. Starting from the understanding that contemporary art proposes reinterpretations of what art is. Valuing both the piece and the artist's perception in the creation process, that is, the creative process is integrated into the work. The genesis of the work implies the passage of time and the creative advance over organisms and environments. Approaching the thought of Donna Haraway and her interface with the thought of Alfred North Whitehead, and her cosmological doctrine presuppose the importance of time and change in the process or temporal flow, in which new entities constantly appear. This way of understanding the creative process leads us to ask: what is the place where the work is inscribed? Many questions are interposed between the act of creating and the act of theorizing this act of creating... What is the epistemological question that arises from its creator about the act of creating? What are the conditions under which scientific knowledge can be produced from the point of view of the act of creation? What would be the ways to achieve it? What is the essence of this posed question? What are the most general properties of being in the act of creating? The artist, whatever his means of expression, presents the public with the result of an individual journey, one that cannot be repeated.

Keywords: Art and knowledge, act of creating, genesis of the work

Mini bio

Artista visual, produtora e curadora independente. Tem experiência na área de produção, pesquisa e crítica em Artes, com ênfase em arte contemporânea, design e novas mídias, atuando principalmente nos seguintes temas: cultura visual, processo de criação, semiótica, novas mídias, poéticas e performances digitais, video e arte contemporânea. Desenvolve pesquisa intitulada "Territórios Híbridos" sobre as relações de hibridação nos processos criativos contemporâneos. Coordena Grupo de Estudo "Territórios Híbridos", que reúne estudos sobre "Zonas de Resistência na arte contemporânea" e estudos e desenvolvimento de poéticas digitais no "Laboratório de Experimentação Eletrônico Digital - LEED". Doutora e mestre em Comunicação e Semiótica (PUC/SP) e Pós-Doutorado em Poéticas Digitais (ECA/USP). Atualmente é professora adjunto da Universidade Federal do Pará, na Faculdade de Artes Visuais do Instituto de Ciências da Arte (ICA/UFPA). Professora do Mestrado em Artes do ICA. Membro do Conselho Acadêmico e Editorial da Revista Eletrônica Art& (<http://www.revista.art.br>) e da Revista Concinnitas (<http://www.concinnitas.uerj.br/>).

Criatividade computacional e codificação criativa: agenciamentos no processo co-criativo entre artista e computador.

Victor Valentim

Resumo

A arte computacional de nossos tempos está em constante evolução no aspecto do agenciamento da criatividade e através das aspirações dos artistas e das suas interações com os meios técnicos que são empregados para criação de obras, conceitos, estéticas e reflexões sobre as possíveis poéticas que se relacionam com experiências inovadoras e criativas. A criatividade computacional e a codificação criativa como centro de um debate na arte computacional opera como um vasto campo de descobertas e suas aplicações devem ser compreendidas como mais um dos anseios do artista programador, que está mergulhado também como agente transformador e em transformação neste ecossistema de inovações e possibilidades que os meios técnicos estão vivenciando de forma acelerada neste século. O desenvolvimento de estudos interdisciplinares com áreas de pesquisa que envolvem o contexto artístico e criativo mergulhado na computação e nos estudos da integração interartes digitais, apontando para atuais cenários os quais a interação humano computador (IHC) contribui conceitualmente para o desenvolvimento e ampliação de processos criativos compartilhados entre o artista programador e as metodologias de aprendizado de máquina e inteligências artificiais aplicadas à criação visual e sonora generativa de nossos tempos.

Palavras-Chave: Criatividade Computacional, Codificação Criativa, Agenciamento Criativo, Cosmotécnica

Abstract

The computational art of our times is constantly evolving in the aspect of agency of creativity and through the aspirations of artists and their interactions with the technical means that are employed to create works, concepts, aesthetics and reflections on the possible poetics that relate to innovative and creative experiences. Computational creativity and creative coding as the center of a debate in computational art operates as a vast field of discovery and its applications must be understood as one more of the longings of the programmer artist, who is also immersed as a transforming and changing agent in this ecosystem of innovations and possibilities that technical media are experiencing in an accelerated way in this century. The development of interdisciplinary studies with areas of involving the artistic and creative context immersed in computing and in the studies of in the studies of digital inter-art integration, pointing to current scenarios in which human computer interaction (HCI) conceptually contributes to the development and expansion of creative processes shared between the artist programmer and the methodologies of machine learning and artificial intelligences applied to the generative visual and sound creation of our times.

Keywords: Computational Creativity, Creative Coding, Creative Agencying, Cosmotechinics.

Mini bio

Victor Valentim é professor do CECULT/UFRB, artista programador e produtor musical. Doutorando em Poéticas Tecnológicas no PPGARTES/UFMG, Mestre em Arte e Tecnologia pelo PPGARTES/UnB, graduado em Composição Musical pela UnB.
Mundo Matéria: Arte em tempo de crise

Mundo Matéria: Arte em tempo de crise
World of Matter: Art in time of Crisis

Walmeri Ribeiro

Resumo

Diante da atual crise global, especialmente no contexto brasileiro de colonização e exploração excessiva de seus recursos naturais, a plataforma Territórios Sensíveis vem estabelecendo, desde 2014, colaborações entre artistas-pesquisadores, cientistas, ambientalistas e comunidades locais em todo o Brasil. Com foco nos impactos das mudanças climáticas e nos modos de vida contemporâneos, essas colaborações buscam diferentes modos de coexistência e cocriação entre seres humanos e entidades não humanas, fortalecendo formas ético-políticas e participativas de fazer arte. Apresentando alguns projetos desenvolvidos pela plataforma, entre eles Territórios Sensíveis|Baía de Guanabara e Goj t̃y Urussanga, esta comunicação baseia-se nas perguntas: 1. Qual é o potencial das artes frente ao contexto no qual vivemos? 2. Quais as relações entre arte, ciência e tecnologia urgente para os nossos tempos? Com essas perguntas abordarei conceitos como: Corpo poroso, experiência e conhecimento corporificados, ecologia emergente nas/das práticas artísticas.

Palavras-Chave: Artes, Mudanças climáticas, Territórios Sensíveis, Experiência, Conhecimento corporificado.

Abstract

In face of the current global crisis, especially within the Brazilian context of colonisation and excessive exploitation of its natural resources, the Sensitive Territories platform has been establishing, since 2014, collaborations amongst artist-researchers, graduated and undergraduate students, scientists, environmentalists, and local communities across Brazil. By focusing on the impacts of climate change and contemporary ways of living, these collaborations have been proposing different modes of co-existence and co-creation between humans and nonhuman entities, by strengthening ethical-political and participatory ways of making art. Presenting some projects developed by the platform, among them Sensitive Territories| Guanabara Bay and Goj t̃y Urussanga, this communication is based on the questions: 1. what is the potential of arts in the context in which we live? 2. what are the relations between art, science and technology urgent for our times? With these questions I will approach concepts such as: Porous body, embodied experience and knowledge, emerging ecology in/of artistic practices.

Key-words: Arts, Climate Change, Sensitive Territories, Experience, Embodied Knowledge.

Mini bio

Walmeri Ribeiro é artista-pesquisadora, professora da Universidade Federal Fluminense, onde coordena o Laboratório de Pesquisa em Performance, Mídia Arte e Questões Ambientais - BrisaLAB. Pós-doutora pela Concordia University, é bolsista de pesquisa FAPERJ. Desde 2014, desenvolve o projeto Territórios Sensíveis, com financiamento do Prince Claus Fund e Goethe Institut (2019|2020) e FAPERJ (2019-2023). www.territoriossensiveis.com

Resumos dos selecionados

O design como recurso para reduzir a interferência da transição do atendimento humano para robótico no universo do atendimento ao cliente
Design as a resource to reduce the interference of the transition from human to robotic service in the universe of customer service

Alessandro Cammilo; Sérgio Nesteriuk

Resumo

Com as constantes mudanças na tecnologia, uma das áreas mais afetadas é o atendimento ao cliente, incluindo a comunicação pré, durante e pós-atendimento. As empresas estão optando cada vez mais por chatbots baseados em algoritmos para substituir os atendentes humanos, o que pode levar a uma falta de empatia e à condução ineficiente do atendimento, resultando em problemas para os clientes que, em alguns casos, podem chegar a extremos. O envolvimento da área de design é um dos pontos cruciais na experiência do usuário (UX), que, baseado em diversos contextos, pode envolver uma interface e um processo complexo na construção do sistema de fluxos. Isso permite que perguntas e respostas sejam direcionadas para uma melhor compreensão de qual caminho seguir e, conseqüentemente, a resposta que o cliente necessita. Nesse processo, é fundamental utilizar a tecnologia para o ensino, além de apoiar o ensino cognitivo, lógico e emocional do aluno graduando em design, tornando-o adaptativo ao mercado e útil para a sociedade. Os tópicos a seguir fazem parte de uma pesquisa acadêmica sobre a experiência do usuário em meios de comunicação e redes sociais. 1. Busca por experiências: nesta etapa, foram coletadas informações sobre como as pessoas se comportam ao usar diferentes plataformas de comunicação e redes sociais. Isso envolveu a observação e registro de seus comportamentos, interesses e necessidades. 2. Análise de entrevistas: foram realizadas entrevistas com usuários para entender como eles se sentem ao usar as plataformas e quais são suas expectativas em relação às experiências oferecidas. As entrevistas foram registradas e transcritas para análise posterior. 3. Busca de ambientes para o design e sua experiência do usuário: nesta etapa, foram pesquisados os ambientes mais adequados para a criação de uma experiência do usuário eficaz. Isso envolveu a análise de diferentes layouts, fluxos de informações e elementos visuais. Essas etapas são importantes para entender como as pessoas usam e interagem com as plataformas digitais e como essas informações podem ser usadas para melhorar a experiência do usuário.

Palavras-chaves: Sistema de resposta, chatbots, ambiente digital, design, fluxo de informação

Abstract

With the constant changes in technology, one of the areas most affected is customer service, including pre-, during and post-service communication. Companies are increasingly opting for algorithm-based chatbots to replace human agents, which can lead to a lack of empathy and inefficient handling of customer service, resulting in problems for customers that, in some cases, can reach extremes. . The involvement of the design area is one of the crucial points in the user experience (UX), which, based on different contexts, can involve an interface and a complex process in the construction of the flow system. This allows questions and answers to be directed towards a better understanding of which way to go and, consequently, the answer the customer needs. In this process, it is essential to use technology for teaching, in addition to supporting the cognitive, logical and emotional teaching of students graduating in design, making them adaptable to the market and useful to society. The following topics are part of academic research on user experience in media and social networks. 1. Search for experiences:

in this step, information was collected about how people behave when using different communication platforms and social networks. This involved observing and recording their behaviors, interests and needs. 2. Interview analysis: interviews were conducted with users to understand how they feel when using the platforms and what their expectations are in relation to the experiences offered. The interviews were recorded and transcribed for later analysis. 3. Search for environments for the design and its user experience: in this step, the most suitable environments for creating an effective user experience were researched. This involved analyzing different layouts, information flows and visual elements. These steps are important for understanding how people use and interact with digital platforms and how this information can be used to improve the user experience.

Keywords: Response system, chatbots, digital environment, design, information flow

Mini bio

Doutorando pela CAPES, pesquisador, professor e designer com experiência em áreas como online, web, EaD e gráfica. Que busca melhorar a produção ética da tecnologia com métodos de aprendizagem que envolvam o design e áreas afins.

A APLICAÇÃO DO ECODESIGN DE EMPRESAS DE MODA *UPCYCLING*:
PROPOSTA DE PROTOCOLO METODOLÓGICA
THE APPLICATION OF ECODESIGN OF *UPCYCLING* FASHION COMPANIES:
PROPOSAL OF A METHODOLOGICAL PROTOCOLO

Andréa dos Anjos Moreiras; Milton Sogabe

Resumo

O Planeta não tem mais condições de suportar o modelo atual de produção de produtos e de consumo, a economia global está abalada, motivada pela poluição, escassez de água, deflorestação e as alterações climáticas, causados pelo uso excessivo de recursos naturais e a enorme geração de resíduos. Novos conceitos e tecnologias desafiam os modelos de negócio padrão. A criatividade nunca foi tão importante e o design pode contribuir na construção de futuros mais sustentáveis por meio de uma abordagem circular e inovadora a partir de um novo olhar sobre materiais e processos, oferecendo alternativas em termos de soluções mais ecológicas, especialmente na indústria da moda. A Moda é estética, mas também deve ser ética e naturalmente evolutiva. Esta pesquisa será qualitativa e descritiva e irá contextualizar o modelo econômico linear seguido pela moda atualmente, especialmente o *fast fashion*, e a importância da moda na sociedade e na economia. Será apresentado o crescimento da Moda Sustentável no Brasil e o novo modelo de economia já adotado por poucas empresas no setor chamado Economia Circular. A lente teórica será o Ecodesign, por se tratar de uma forma de “fazer design” mais ecológico. A metodologia será estudo de caso da empresa Comas, com triangulação gerada a partir de observação direta dos processos; entrevista e aplicação de questionários e pesquisa documental. O resultado final esperado é a formatação de um protocolo para auxiliar empresas que desejam começar sua jornada de Moda Sustentável com foco em Economia Circular.

Palavras-chaves: Ecodesign; Upcycling; Moda Sustentável; Economia Circular.

Abstract

The planet is no longer able to sustain the current model of product production and consumption. The global economy is shaken, driven by pollution, water scarcity, deforestation, and climate change caused by the excessive use of natural resources and the enormous generation of waste. New concepts and technologies challenge standard business models. Creativity has never been so important, and design can contribute to the construction of more sustainable futures through a circular and innovative approach, with a fresh perspective on materials and processes, offering alternatives in terms of more ecological solutions, especially in the fashion industry. Fashion is aesthetic, but it must also be ethical and naturally evolving. This research will be qualitative and descriptive, contextualizing the linear economic model followed by the fashion industry, particularly fast fashion, and the importance of fashion in society and the economy. The growth of Sustainable Fashion in Brazil and the new economic model already adopted by a few companies in the sector, called Circular Economy, will be presented.

The theoretical lens will be Ecodesign, as it represents a more ecological approach to design. The methodology will involve a case study of the company Comas, with triangulation generated through direct observation of processes, interviews, questionnaires, and documentary research. The expected final outcome is the development of a protocol to assist companies that wish to embark on their journey of Sustainable Fashion with a focus on Circular Economy.

Keywords: Ecodesign; Upcycling; Sustainable Fashion; Circular Economy.

Mini bio

Andréa dos Anjos Moreiras

Doutoranda em Design Universidade Anhembi Morumbi, Mestre Gestão Ambiental e Sustentabilidade Universidade Nove de Julho, Módulo Internacional de Mestrado Frankfurt University of Applied Sciences. Graduada Processos Gerenciais Fundação Getúlio Vargas, Formação em Sustentabilidade e Moda University of the Arts London.

Design de mobiliário: aporofobia
Furniture design: aporophobia

Camila Luiza Guerra; Mirtes Marins

Resumo

O texto aborda a questão da aporofobia, neologismo que representa o medo ou aversão aos pobres e desvalidos, e como ela se manifesta no design de mobiliário urbano e na arquitetura das cidades. Com o crescimento das cidades, a disparidade entre as classes sociais se intensificou, refletindo na exclusão e na segregação de pessoas nos espaços públicos. O projeto destaca a importância de um mobiliário urbano pensado para que valorize os espaços públicos e as pessoas que os utilizam. Identifica as fragilidades dos espaços urbanos e propõe soluções viáveis para evitar atos de vandalismo e inibir a aporofobia, garantindo a segurança das pessoas que frequentam determinada região. Além disso, o projeto apresenta a arquitetura hostil como uma ideia ultrapassada, que tem como objetivo impedir a permanência de pessoas, especialmente daquelas em situação de rua, em bancos de praças, espaços residuais em fachadas e demais áreas livres do espaço público. Essa abordagem é vista como uma especulação imobiliária que valoriza o entorno e aumenta o valor dos imóveis da região, resultando em gentrificação. Por fim, o mobiliário tem como premissa nesse estudo, enfatizar a importância da inclusão e da construção de uma cidade que seja acolhedora para todos os seus habitantes.

Palavras-chave: Design; mobiliário; mobiliário urbano; gentrificação.

Abstract

The text addresses the issue of aporophobia, a neologism that represents the fear or aversion to the poor and the destitute, and how it manifests itself in the design of urban furniture and the architecture of cities. With the growth of cities, the disparity between social classes has intensified, reflecting in the exclusion and segregation of people in public spaces. The text highlights the importance of urban furniture designed for everyone, which values public spaces and the people who use them. It identifies the weaknesses of urban spaces and proposes viable solutions to prevent acts of vandalism and inhibit aporophobia, ensuring the safety of people who frequent a certain area. Additionally, the text presents hostile architecture as an outdated idea that aims to prevent people, especially those in homeless situations, from staying in park benches, residual spaces in facades, and other open areas of public space. This approach is seen as a real estate speculation that values the surroundings and increases the value of properties in the region, resulting in gentrification. Finally, the text emphasizes the importance of inclusion and the construction of a city that is welcoming to all its inhabitants.

Keywords: Design; furniture; urban furniture; gentrification

Mini bio

Graduada em Arquitetura e Urbanismo na (UAM 2017), especialista em Gestão de Projetos (UAM 2021), Atualmente é mestranda em Design na UAM. Atua como professora assistente dos cursos de Arquitetura e Urbanismo e Design de Interiores, auxiliando em disciplinas práticas.

Diários de um minuto: Um acervo digital das performances cotidianas de uma mulher
One-minute diaries: A digital collection of a woman's everyday performances

Christina Elias; Priscila Arantes

Resumo

O objetivo desta pesquisa é desenvolver um acervo digital online contendo uma série de vídeo-performances de curta duração – diários de um minuto - em que o texto falado forma uma trilha sonora para uma narrativa visual de movimento. Nesses breves diários, se procura dar forma a pensamentos, ideias, sentimentos, sensações, vivências e imagens durante anos descritos em cadernos físicos ou que simplesmente não chegaram a tomar forma de discurso, ficando suprimidos ou escondidos nos tecidos do corpo. Uma tentativa de concentrar em minutos, diversas páginas de um diário, diversos dias de uma vida. Entre 2013 e 2015, foram criados cinco vídeos desta série. Nesta pesquisa pós-doutoral, pretendo dar continuidade a este processo realizando ao menos mais cinco vídeos que serão incorporados junto aos demais numa plataforma digital online de acesso livre. A plataforma funcionará também como lugar e meio de desenvolvimento e exposição de reflexões e criações em torno dos novos femininos que se tem delineado na contemporaneidade. Para além disso, essa pesquisa objetiva ampliar as ferramentas de ensino, criação e difusão no campo do Design e das artes do corpo, associando a presença que necessariamente decorre do recurso à performance à virtualidade da tecnologia e da inovação através laboratórios de corpo (Lab corpo) a serem desenvolvidos no quadro desse projeto. O processo de criação será analisado segundo o conceito de reescrituras desenvolvido por Priscila Arantes, no livro *Reescrituras da arte contemporânea: história, arquivo e mídia* (2015), em que o corpo é assumido como um arquivo de memórias a serem transformadas e reescritas.

Palavras-chave: Acervo digital. Performance. Diário. Memória. Reescrituras. Mulher. Corpo. Tecnologia.

Abstract

The aim of this research is to develop an online digital collection containing a series of short-durational video performances – one-minute diaries – in which the spoken text forms a soundtrack for a visual narrative of movement. In these brief diaries, I try to express thoughts, ideas, feelings, sensations, experiences and images that, for years, have been described and written down in physical notebooks or that simply did not take the form of speech, being suppressed or hidden in the tissues of my body. An attempt to concentrate in minutes, several pages of a journal, several days of a lifetime. Since 2013, I have created 5 videos of this series. In this postdoctoral research, I intend to continue this process by creating at least five more videos that will be incorporated into an online digital platform of free access. The platform will also function as place and means of development and exhibition of reflections and creations around the new feminine that has been outlined in contemporary times. In addition, this project aims at expanding the teaching, creation and dissemination tools in the field of Design and the arts of the body, associating the presence that necessarily stems from performance to the virtuality emerging from the use of technology and innovation through practical Body

Labs to be developed within the context of this research. The creation process will be analyzed according to the concept of rescripture developed by Priscila Arantes in the book *Rescriptures of contemporary art: history, archive and media* (2015), where the body is assumed as an archive of memories, to be transformed and rewritten.

Keywords: Digital collection. Performance. Daily. Memory. Rescriptures. Woman. Body. Technology.

Mini bio

Christina Elias. Artista e pesquisadora. Mestrado em Estudos de Movimento pela Royal Central School of Speech and Drama (Universidade de Londres) e Doutorado em Design pela Universidade Anhembi Morumbi (São Paulo). Pós-doutorado na PUC-SP sobre o tema arte, ativismo e feminismo.

Design Expositivo e cultura material: a Casa Museu Ema Klabin como estudo de caso
Exhibition design and material culture: the Casa Museu Ema Klabin as a case study

Cristiane Alves; Mirtes Marins

Resumo

A presente comunicação busca apresentar o design expositivo que opera em uma tipologia singular, a casa museu, caso específico da Casa Museu Ema Klabin, antiga residência da colecionadora Ema Klabin, espaço que exhibe um conjunto de artefatos que podem ser compreendidos pela perspectiva da cultura material. A tipologia casa museu deriva do fato de ter sido uma moradia, portanto, espaço no qual objetos produzidos circulam, são armazenados, exercem funcionalidades diversas e estão sujeitos às modificações introduzidas pelo fator tempo. O campo do design expositivo na sua dimensão projetual revela formas de organização e apresentação de exposições em um sistema institucional que articula um conjunto de objetos, ideias, pessoas e estruturas dentro de um formato expositivo. Partindo dessa premissa podemos investigar como as formas de organizar e expor operam no museu na construção de sentidos, significados e narrativas, podendo ampliar a compreensão acerca da casa museu, espaço no qual, por excelência, a articulação entre sujeitos, objetos, estruturas e ideias se coadunam e se evidenciam devido a própria natureza da tipologia que tem nas personalidades, edifício, territórios e artefatos, o cerne de sua natureza. Nessa perspectiva, o design expositivo concorre para que seja adensada mais uma camada de cultura material: as formas que compõem a materialidade da exposição. Para tal, nos apoiamos em autores como Ulpiano Bezerra de Menezes, no campo da museologia, Igor Kopytoff e Rafael Cardoso acerca da produção e circulação de cultura material e Pablo Lafuente e Mirtes Marins de Oliveira no campo do design expositivo.

Palavras-chave: design expositivo, cultura material, casa museu.

Abstract

The present communication seeks to present the exhibition design that operates in a singular typology, the house museum, a specific case of the House Museum Ema Klabin, a former residence of the collector Ema Klabin, a space that displays a set of artifacts that can be understood from the perspective of material culture. The museum-house typology derives from the fact that it was a house, therefore, a space in which produced objects circulate, are stored, exercise different functions, and are subject to the modifications introduced by the time factor. The field of exhibition design in its projectual dimension reveals forms of organization and presentation of exhibitions in an institutional system that articulates a set of objects, ideas, people, and structures within an exhibition format. Based on this premise, we can investigate how the ways of organizing and exhibiting operate in the museum in the construction of meanings, meanings, and narratives, which can broaden the understanding of the museum house, a space in which, par excellence, the articulation between subjects, objects, structures, and ideas are consistent and stand out due to the very nature of the typology that has in the personalities, building, territories and artifacts, the core of its nature. In this perspective, the exhibition design contributes to the consolidation of another layer of material culture: the forms that make up the materiality of the exhibition. To this end, we rely on authors such as Ulpiano Bezerra de Menezes, in the field of museology, Igor Kopytoff and Rafael Cardoso on the production and circulation of material culture, and Pablo Lafuente and Mirtes Marins de Oliveira in the field of exhibition design.

Keywords: exhibition design, material culture, museum house.

Mini bio

Cristiane Alves. Mestranda no PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Possui Pós-graduação em Arte Crítica e Curadoria pela PUC-São Paulo e em Educação em Museus pelo MAC-USP. É graduada em Licenciatura em Educação Artística pela Universidade São Judas Tadeu (USJT). ORCID 0000-0002-1110-4783. crisalves1970@yahoo.com.br

Manifesto da natureza
Nature's manifest

Daniel de Jesus de Souza Prazeres; Suzete Venturelli

Resumo

O presente artigo busca refletir sobre a natureza e o ativismo na cidade inteligente, questionando o planejamento, administração e organização dos espaços urbanos que envolvem a tecnologia, buscando maior eficiência e lucro para as instituições e alguns grupos sociais. As ações sustentáveis ou de preservação são vistas como um ataque ao definir a natureza como uma entidade separada e imutável. Nesse sentido o texto apresenta uma breve conceituação do termo criado pelo autor "Natur.vismo", que consiste na união das palavras "natureza" e "ativismo", entendido como uma construção social, conforme apresentado por Bruno Latour e Edward O. Wilson. O Manifesto da Natureza, compreende o contexto das cidades com o objetivo principal de conscientizar a população, especialmente os grupos sociais que, diante da necessidade de sobrevivência, se afastam das decisões. Através do manifesto, busca-se impulsionador o debate cultural e social acerca dos acontecimentos urbanos.

Palavras-chave: Natureza, Cidade, Ativismo, Desigualdades sociais

Abstract

The article reflect on nature and activism in the smart city, questioning the planning, administration, and organization of urban spaces involving technology. The goal is to examine whether these efforts primarily prioritize efficiency and profit for institutions and certain social groups, rather than sustainable or preservation actions. Often, such actions are viewed as an attack on the notion of nature, as they imply that it is a separate and unchanging entity. In this regard, the text introduces the term "Natur.vism," coined by the author, which combines the words "nature" and "activism." It is used to depict nature as a social construct, as proposed by Bruno Latour and Edward O. Wilson. The Nature Manifesto encapsulates the urban context, aiming to raise awareness among the population, particularly among social groups who are often excluded from decision-making processes due to their struggle for survival. Through this manifesto, the intention is to stimulate cultural and social debates surrounding urban events.

Keywords: Nature, City, Activism, Social inequalities

Mini bio

Daniel Prazeres. Arquiteto e Urbanista, doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi (2022), Bolsista PPGDesign UAM – PROSUP-CAPES. Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Especialização em Gestão de Projetos e Design de Interiores. Docente da Faculdade Belas Artes e SENAC.
dprazer@danielprazer.com.br

Suzete Venturelli. Professora e artista_designer computacional da Universidade Anhembi Morumbi (PPGDesign) e Universidade de Brasília (PPGAV). Pesquisadora do CNPq. Coordena o MediaLab/UAM. Participa de congressos e exposições nacionais e internacionais.

Processos de criação, sistematização e apresentação da meteorologia do Jornal Nacional

Processes for creating, systematizing and presenting the Jornal Nacional's meteorology

Djalma Macedo de Albuquerque; Gilberto Prado

Resumo

Esta dissertação busca o entendimento sobre os desdobramentos que o avanço tecnológico proporcionou nos processos de criação, sistematização e apresentação da previsão do tempo na televisão brasileira. O objeto de estudo da pesquisa é a análise de como os dados meteorológicos são transformados em representações visuais, dando suporte a narrativa do quadro Previsão do Tempo no Jornal Nacional, exibido diariamente, há mais de 30 anos. O recorte do trabalho será o período de 2 de abril de 1991, até o dia 08 de abril de 2012, quando a automação de dados proporcionou uma nova forma de apresentar o conteúdo. A linha de pesquisa, através do Design: Meios interativos e emergentes, busca aumentar a base de conhecimento em práticas do design de informação neste segmento, descrevendo a forma de utilização dos dados meteorológicos, como suporte de informação. O método de pesquisa é a análise comparativa e exploratória de 41 programas, que permitirá a verificação dos estágios de aperfeiçoamento e evolução do produto. A pesquisa secundária está direcionada para análise dos autores ligados ao design de informação, infografia e visualização de dados, para categorizar o trabalho ao tema, confrontando os processos, na busca pela forma eficiente de transmitir a informação com a utilização de elementos visuais, infográficos, mapas, gráficos, tabelas, diagramas, realidade aumentada e cenário virtual. O trabalho está dividido em 3 capítulos: Visualização da Informação; Evolução do Quadro; Automação de Dados.

Palavras-chave: meteorologia; design de informação; visualização de dados; comunicação.

Abstract

This dissertation seeks to understand the developments that technological advances have provided in the processes of creation, systematization and presentation of weather forecasts on Brazilian television. The object of study of the research is the analysis of how meteorological data are transformed into visual representations, supporting the narrative of the Weather forecast segment in program Jornal Nacional, shown daily for over 30 years. The cut of the work will be the period from April 2, 1991, until April 8, 2012, when data automation provided a new way of presenting content. The line of research, through Design: Interactive and emerging media, seeks to increase the knowledge base in information design practices in this segment, describing the way of using meteorological data, as information support. The research method is the comparative and exploratory analysis of 41 programs, which will allow the verification of the stages of improvement and evolution of the product. The secondary research is directed towards the analysis of authors linked to information design, infographics and data visualization, to categorize the work to the theme, confronting the processes, in the search for the efficient way of transmitting the information with the use of visual elements, infographics, maps, graphs, tables, diagrams, augmented reality and virtual scenery. The work is divided into 3 chapters: Information Visualization; Evolution of the Framework; Data Automation.

Keywords: meteorology, information design, data visualization, communication.

Mini bio

Mestrando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Especialista em Comunicação Visual e Multimídia e Graduado em Comunicação Social – Jornalismo, pela Universidade São Judas Tadeu. Coordenador do Centro de Design na empresa Globo. Foi Docente na FMU nos Cursos de Design e Multimídia.

O processo de Design Thinking aplicado ao Visagismo The Design Thinking Process Applied to Visagism

Fabio Ritter Antunes

Resumo

Este trabalho explora a aplicação das três etapas do processo do Design Thinking de Tim Brown, que são inspiração, ideação e implementação, no campo do visagismo, com o objetivo de orquestrar a construção criativa na consultoria visagista. O Design Thinking é uma abordagem que busca soluções criativas e inovadoras para problemas complexos, envolvendo empatia com o usuário, colaboração e pensamento iterativo. Ao aplicar essas metodologias à consultoria visagista, existe a possibilidade de compreender melhor as expectativas e necessidades dos clientes em relação ao seu desejo imagético, levando em consideração suas origens culturais e a diversidade de saberes que influenciam seu modo de se expressar. Ao explorar as conexões desse processo, onde a inspiração é a compreensão das necessidades do cliente, a ideação é o processo de gerar ideias criativas e a implementação é o teste, garantimos e geramos sentidos e significados de forma mais clara para o cliente. Nesse contexto, as metodologias de Design Thinking podem ser aplicadas para ajudar os profissionais visagistas a entenderem melhor os desejos, necessidades e diferentes culturas e saberes que influenciam o gosto e o desejo imagético pessoal de seus clientes. Isso pode levar a soluções mais assertivas, criativas e inovadoras, que levam em consideração a individualidade, a diversidade cultural e o processo de alfabetização visual de cada cliente.

Palavras chaves: visagismo, design thinking, visage, design

Abstract

This paper explores the application of Tim Brown's three stages of the Design Thinking process - inspiration, ideation, and implementation - in the field of visagism, with the aim of orchestrating creative construction in visagist consultancy. Design Thinking is an approach that seeks creative and innovative solutions to complex problems, involving empathy with the user, collaboration, and iterative thinking. By applying these methodologies to visagist consultancy, there is a possibility of better understanding clients' expectations and needs regarding their imagistic desire, taking into account their cultural origins and the diversity of knowledge that influences their way of expressing themselves. By exploring the connections of this process, where inspiration is the understanding of the client's needs, ideation is the process of generating creative ideas, and implementation is the test, we ensure and generate clearer meanings and senses for the client. In this context, Design Thinking methodologies can be applied to help visagist professionals better understand the desires, needs, and different cultures and knowledge that influence their clients' personal imagistic taste and desire. This can lead to more assertive, creative, and innovative solutions, taking into account the individuality, cultural diversity, and visual literacy process of each client.

Keywords: visagism, design thinking, visage, design.

Mini bio

Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Professor na UAM de São Paulo, é autor do livro "visagismo acadêmico no século XXI" e fundador da Revista Visagismo, além de co-autor de um livro sobre docência no ensino superior.

As representações gráficas e narrativas da polifonia uma história em quadrinhos experimental
The graphic and narrative representations of polyphony an experimental comic book

Felipe Luvizotto; Gisela Belluzzo de Campos

Resumo

Este estudo se concentra, a partir de desdobramentos de uma pesquisa de Doutorado na área de design, no conceito de polifonia, de origem musical, e o seu emprego na linguagem das HQs seja sob o ponto de vista narrativo quanto nos seus modos de representação gráfica para, a partir dela, verificar conexões possíveis com outras linguagens em que o tempo é ingrediente transformador, como a música e o vídeo. Partindo de desafios propostos ao longo do processo de desenvolvimento de uma história em quadrinhos comprometida com a história e memória de um determinado tempo e lugar, narrada por diferentes personagens, propõe-se verificar o papel do design como elemento estratégico para a condução da leitura e reconhecimento das diferentes vozes que compõem uma história para vislumbrar a polifonia como um caminho possível na relação com outras linguagens temporais como o vídeo, animação e a música, entregando a HQ em questão, contornos experimentais. Neste percurso, é levantada a hipótese de que o design pode assumir um papel de destaque na identificação de vozes polifônicas e na fruição da história, além de, considerando a experiência cinematográfica em relação ao som (que sai da tela e preenche outros espaços), a tridimensionalidade emerge como uma possibilidade para, além de sua representação polifônica, promover encontros entre os quadrinhos e outras linguagens.

Palavras-chave: design; história em quadrinhos; polifonia; tempo; linguagens

Abstract

This study focuses, based on the developments of a Doctoral research in the field of design, on the concept of polyphony, of musical origin, and its use in the language of comics, both from the narrative point of view and in its modes of graphic representation. to, from it, verify possible connections with other languages in which time is a transforming ingredient, such as music and video. Starting from challenges posed throughout the development process of a comic book committed to the history and memory of a certain time and place, narrated by different characters, it is proposed to verify the role of design as a strategic element for conducting reading and recognition of the different voices that make up a story to envision polyphony as a possible path in the relationship with other temporal languages such as video, animation and music, giving the comic in question experimental contours. Along the way, the hypothesis is raised that design can assume a prominent role in the identification of polyphonic voices and in the fruition of history, in addition to, considering the cinematographic experience in relation to sound (which leaves the screen and fills other spaces), three-dimensionality emerges as a possibility, in addition to its polyphonic representation, to promote encounters between comics and other languages.

Keywords: design; comic; polyphony; time; languages.

Mini bio

Carlos Felipe Luvizotto é doutorando em design na Universidade Anhembi Morumbi, na linha de pesquisa Design: Meios Interativos e Emergentes. Graduado em Design pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, especialista em Teorias e Práticas da

Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero e Mestre em Design pela UAM. Atua na área de design gráfico, ilustração, história em quadrinhos e docência em design.

Ética em Game Design: alternativas competitivas para monetizações predatórias Ethics in Game Design: competitive alternatives to predatory monetization

Felipe Mariani de Andrade

Resumo

A monetização de jogos digitais tornou-se um tema altamente controverso nos últimos anos. Enquanto os desenvolvedores e publishers de jogos se esforçam para maximizar os lucros, os jogadores e a sociedade estão cada vez mais preocupados com as implicações éticas de certas práticas de monetização, como loot boxes, microtransações, esquemas pay-to-win e design manipulativo. A pesquisa almeja alcançar um comparativo entre técnicas de monetização predatórias e controversas, e métodos transparentes e éticos, com o objetivo de determinar, junto com exemplos e dados de mercado, se é possível obter o mesmo ou maior lucro a longo prazo com formas de monetização que não tragam experiências negativas para o usuário. E também determinar se existe procura e demanda entre jogadores e desenvolvedores de jogos por tais alternativas. A hipótese desse estudo é se formas éticas de monetização de jogos digitais podem ser competitivas com formas mais predatórias já usadas na indústria de jogos. Esse estudo fará uso de pesquisas relacionadas à ética em jogos, como em artigos de J. Tuomas Harviainen, para entender e determinar o uso filosófico de ética no contexto de jogos e irá se apoiar em artigos de métodos de game design, como o de José P. Zagal, para definir e explorar estratégias de monetização em jogos digitais.

Palavras-chave: Design, Monetização, Games

Abstract

The monetization of digital games has become a highly controversial topic in recent years. As game developers and publishers strive to maximize profits, gamers and society are increasingly concerned about the ethics of certain monetization practices such as loot boxes, microtransactions, pay-to-win schemes and manipulative design. The research aims to achieve a comparison between predatory and controversial monetization techniques, and transparent and ethical methods, with the objective of determining, together with examples and market data, whether it is possible to obtain the same or greater profit in the long term with forms of monetization that do not bring negative experiences to the user. And also determine whether there is demand and demand among gamers and game developers for such alternatives. The hypothesis of this study is whether ethical ways of monetizing digital games can be competitive with more predatory ways already used in the games industry. This study will make use of research related to ethics in games, such as in articles by J. Tuomas Harviainen, to understand and determine the philosophical use of ethics in the context of games and will rely on articles on game design methods, such as José P. Zagal, to define and explore monetization strategies in digital games.

Keywords: Design, Monetization, Games

Mini bio

Felipe Mariani de Andrade é formado em Design de Games na Universidade Anhembi Morumbi. Possui experiência em programação de jogos digitais e experiências artísticas. É apaixonado por jogos, pelo mundo digital e pela ética e transparência.

Produção de peças utilizando impressão 3D

Production of parts using 3D printing

Guilherme Menegasso; Gisela Belluzzo de Campos

Resumo

O projeto busca explorar a relação entre o estudante de graduação e a impressão 3D no ambiente do Fab Lab Mauá. A produção de peças utilizando impressão 3D requer um desenvolvimento de habilidades relacionadas. Identificar no modelo possíveis problemas de impressão se torna o trabalho do técnico do Fab Lab, uma vez que os estudantes tem dificuldade em entender o que há de errado. A representação bidimensional do modelo não é de rápido entendimento para o aluno que passa brevemente pelo Fab Lab. Neste caso, buscamos na realidade aumentada uma maneira de representar no mundo manual o modelo 3D antes mesmo da impressão, assim podemos manipular a geometria representada em espaço tridimensional, visualizando suas características de maneira intuitiva, utilizando de um objeto com marcadores para transferir o movimento para o modelo em realidade aumentada, auxiliando o processo de aprendizado da impressão 3D. Uma versão dessa ferramenta será posta a teste no laboratório. Podendo medir o impacto que a realidade aumentada tem na compreensão dos estudantes. Na primeira parte, estamos estudando como a simbologia afeta o usuário, levando em consideração os tipos de linguagens são utilizadas e os símbolos que precisam ser decifrados ao decorer do processo de impressão 3D. Explorando como uma metodologia "mão na massa" e lúdica influencia a mente humana, gerando momentos positivos que reforçam o aprendizado.

Palavras-chave: Impressão 3D; Realidade aumentada; Experiência do usuário

Abstract

This thesis seeks to explore the relationship between under graduation students and 3D printing in the Fab Lab Mauá. The printing of parts using 3D printers requires learning related skills. Identifying printing problems is assigned to the Fab Lab technician, as the students have a lack of understanding on what is wrong. The bi-dimensional representation is not clear enough for the students who spend little time at the Fab Lab. We look into augmented reality as a way to visualize 3D models before printing so we are able to manipulate and explore the 3D geometry more intuitively, using a 3D marker in the manual world to translate its movements to the 3D object in augmented reality. We are proposing similar tool to be tested in the Fab Lab so we can measure the impact it has on the learning process of the students. The first step is studying the semiology and the user, taking into account what types of languages and symbols need to understand during the 3D printing process. Exploring how a hands-on methodology influences human mind, creating positive emotions that stimulates learning.

Keywords: 3D printing; Augmented Reality; User experience

Mini bio

Mestrando em Design com a pesquisa em realidade aumentada e impressão 3D, pela Universidade Anhembi Morumbi. Graduação em Design pelo Instituto Mauá de Tecnologia. Trabalha como técnico no Fab Lab Mauá onde auxilia os estudantes e professores com projetos.

DESIGN DE VIGILÂNCIA E COLECIONISMO DE DADOS: UM OLHAR TECNOESTÉTICO SOBRE A ARTE DIGITAL GENERATIVA

Hamilton Carraro Junior; Priscila Arantes

Resumo

Muito além de viabilizar soluções entre os mundos da técnica e da estética - como recurso para superar as limitações humanas diante das leis naturais -, o design se configurado, a partir das inovações tecnológicas, como um importante artifício para vigilância das experiências humanas, e para o uso destas informações como matéria-prima para geração de previsões em diversos setores da sociedade, incluindo as comportamentais e as artísticas. Na atualidade, dados são colecionados e armazenados por diversas plataformas e meios digitais, com ou sem consentimento, gerando enormes bancos de dados (*Big Data*), que viabilizam novas nuances de controle, de interação e de processos comerciais e artísticos, amplamente influenciados pela “inteligência das máquinas”. A partir da análise da produção de artistas como: Giselle Beiguelman: *Botannica Tirannica* (2022); Cibelli Cavalli Bastos: *Série Subjective Consistency vs Elan Vital* (2021) e Vitória Cribb: *Vigilante_extended* (2022), estas questões podem ser exploradas. Tal produção permite discutir as nuances resultantes dos processos de categorização, rastreamento e seleção de informação, que fomentam uma nova forma de colonialismo, o colonialismo de dados. Além disto, tais obras definem uma estética própria, resultado da relação homem-máquina e que, por diversos motivos, fomentam iniciativas artísticas que sugerem novas leituras a partir de iniciativas de ativismos digital. Além disto, estas abordagens artísticas permitem demonstrar a exploração dos meandros e lacunas existentes na opacidade intrínseca dos processos estatístico, nativos da operação das máquinas, em consonância com a margem de indeterminação presente na relação homem-máquina que viabiliza uma espécie de realidade virtual alternativa, caracterizando abordagens tecnoestética.

Palavras-chave: Design de Vigilância, Colecionismo de dados, tecnoestética, arte digital generativa.

Abstract

Far beyond enabling solutions between the worlds of technique and aesthetics - as a resource to overcome human limitations in the face of natural laws -, design is configured, from technological innovations, as an important artifice for the surveillance of human experiences, and for the use of this information as raw material for generating predictions in various sectors of society, including behavioral and artistic ones. Currently, data is collected and stored by various platforms and digital means, with or without consent, generating huge databases (*Big Data*), which enable new nuances of control, interaction and commercial and artistic processes, largely influenced by “machine intelligence”. Based on the analysis of the production of artists such as: Giselle Beiguelman: *Botannica Tirannica* (2022); Cibelli Cavalli Bastos: *Série Subjective Consistency vs Elan Vital* (2021) and Vitória Cribb: *Vigilante_extended* (2022), these issues can be explored. Such production allows discussing the nuances resulting from the processes of categorization, tracking and selection of information, which foster a new form of colonialism, data colonialism. In addition, such works define their own aesthetics,

the result of the man-machine relationship and which, for various reasons, encourage artistic initiatives that suggest new readings based on digital activism initiatives. In addition, these artistic approaches allow demonstrating the exploration of meanders and gaps existing in the intrinsic opacity of statistical processes, native to the operation of machines, in line with the margin of indetermination present in the man-machine relationship that enables a kind of alternative virtual reality, characterizing technoaesthetic approaches.

Keywords: Surveillance Design; Data Collecting; Technoaesthetics; Generative Digital Art

Mini bio

Arquiteto e Urbanista - Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP), Mestre em Educação Profissional e Tecnológica - Centro Paula Souza (CETEEPS), Doutorando no PPG em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Docente e Coordenador de grande área na Universidade São Judas.

MODA E SUSTENTABILIDADE: ESTUDO E INSERÇÃO DO PROCESSO DE *UPCYCLING* NO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN DE MODA DO CEFET-MG/ CAMPUS DIVINÓPOLIS

ASHION AND SUSTAINABILITY: STUDY AND INSERTION OF THE *UPCYCLING* PROCESS IN THE BACHELOR'S DEGREE IN FASHION DESIGN AT CEFET-MG/ CAMPUS DIVINÓPOLI

Hemilly Brugnara Lara; Gilberto Prado

Resumo

A presente pesquisa tem como objetivo analisar e estudar o processo de *Upcycling*, que é uma nova tendência do conceito de reciclagem, dentro do Design de Moda, inserindo-o nas disciplinas de planejamento de coleção do curso Bacharelado em Design de Moda do CEFET-MG. O *Upcycling*, surgiu juntamente com o *Dowcycling* e *Recycling* que são todos processos de reciclagem voltados para o desenvolvimento sustentável no qual propõem mudanças nos modos de fabricação. A escolha de analisar este novo processo justifica-se por tratar de uma nova possibilidade de desenvolvimento de produtos sustentáveis na indústria da moda, uma vez que as empresas do setor descartam diariamente muitas toneladas de resíduos têxteis no mundo todo, sejam restos de tecidos ou mesmo peças prontas que não foram vendidas. Serão analisados processo de reciclagens já existentes e as disciplinas de planejamento de coleção (comercial e conceitual), para então propor uma possível inserção dentro destas ementas o processo de *upcycling*, tornando a criação por meio da reciclagem de uma forma mais clara, prática e objetiva. O método de realização desta pesquisa conta com investigação de trabalhos existentes e bibliografia relacionada, estudo prático de *upcycling* em peças básicas, levantamento e análise sobre a criação de coleção no design de moda, processos de reciclagem e produções mais sustentáveis.

Palavras-chave: DESIGN; UPCYCLING; SUSTENTABILIDADE; PROCESSOS DE RECICLAGEM; PLANEJAMENTO DE COLEÇÃO DE MODA.

Abstract

The present research aims to analyze and study the *Upcycling* process, which is a new trend in the concept of recycling, within Fashion Design, inserting it into the collection planning disciplines of the Bachelor of Fashion Design course at CEFET-MG. *Upcycling* emerged together with *Dowcycling* and *Recycling*, which are all recycling processes aimed at sustainable development in which they propose changes in manufacturing methods. The choice to analyze this new process is justified because it deals with a new possibility for the development of sustainable products in the fashion industry, since companies in the sector discard many tons of textile waste daily around the world, whether leftover fabrics or even finished pieces that were not sold. Existing recycling processes and collection planning disciplines (commercial and conceptual), will be analyzed to then propose a possible insertion within these menus the *upcycling* process, making creation through recycling in a clearer, practical and objective way. The method of carrying out this research relies on investigation of existing works and related bibliography, practical study of *upcycling* in basic pieces, survey and analysis on the creation of collection in fashion design, recycling processes and more sustainable productions.

Keywords: DESIGN; UPCYCLING; SUSTAINABILITY; RECYCLING PROCESSES; FASHION COLLECTION PLANNING.

Mini bio

Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Especialista em Design de Moda pelo SENAI CETIQT-RJ. Graduada em DESIGN DE PRODUTO pela Escola de Design da UEMG e em ARTES VISUAIS pela UFMG. Docente no CEFET-MG campus Divinópolis, nos cursos Bacharelado em Design de Moda e Técnico em Produção de Moda.

Ocupação Situação-Desejo: Objetos Digitais Geolocalizados em Realidade Aumentada
Occupation Situation-Desire: Geolocated Digital Objects in Augmented Reality

Jack Holmer; Suzete Venturelli

Resumo

Inserido na linha de pesquisa "Meios Interativos e Emergentes", o presente projeto aborda a técnica da Realidade Aumentada, em conjunto com tecnologias emergentes da terceira década do século XXI, como potencializador estético para execução e suporte de pesquisas em design e arte. A Realidade Aumentada (RA) é uma tecnologia que permite sobrepor informações digitais em um ambiente real, tornando-o interativo e imersivo. A evolução da RA trouxe mais possibilidades expressivas para a arte e o design, permitindo a criação de obras e projetos que interagem com o espaço físico e com o espectador, gerando experiências mistas entre o mundo real e o digital. A obra "Ocupação situação/desejo" é um exemplo empírico da aplicação desses conceitos. A obra utiliza a combinação de Objetos Digitais e Realidade Aumentada para criar uma experiência imersiva que explora a relação entre o corpo (em sua presença e ausência), afetos decoloniais, a imagem e a tecnologia.

Palavras chave: Arte e Design, Realidade Aumentada, presença, decolonização dos afetos.

Abstract

Inserted in the research line "Interactive and Emerging Media", this project addresses the technique of Augmented Reality, along with emerging technologies of the third decade of the 21st century, as an aesthetic enhancer for the execution and support of research in design and art. Augmented Reality (AR) is a technology that allows digital information to be overlaid onto a real environment, making it interactive and immersive. The evolution of AR has brought more expressive possibilities to art and design, allowing for the creation of works and projects that interact with physical space and the viewer, generating mixed experiences between the real and digital worlds. The work "Occupation situation/desire" is an empirical example of the application of these concepts. The work uses a combination of Digital Objects and Augmented Reality to create an immersive experience that explores the relationship between the body (in its presence and absence), decolonial affects, image, and technology.

Keywords: Art and Design, Augmented Reality, Presence, Decolonization of Affects.

Mini bio

Mestre em Comunicação e Linguagens (2008), possui graduação em Licenciatura em Desenho pela Embap (2004) e Doutorando em Design, Arte e Tecnologia pela UAM. Trabalha com Poéticas Tecnológicas desde 2001. Pesquisa Vida Artificial e Robótica através da Semiótica, suas interfaces de interação e a gamificação da contemporaneidade, produzindo Robôs Interativos, Seres Virtuais Autônomos, GameArt, documentários e códigos computacionais. É professor da cadeira de Arte Eletrodigital na Unespar, na Escola de Música e Belas Artes do Paraná, desde 2012. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Arte Digital, e na área de Design, na qual foi coordenador de Projeto Gráfico do Museu Oscar Niemeyer.

Coisa De Preto: A Visibilidade Da Produção Negra No Design Brasileiro

Black Thing: The Visibility of Black Production in Brazilian Design

Jean Carlos de Oliveira; Priscila Arantes

Resumo

Abordar a maneira pela qual o ensino de design visual ainda é praticado no Brasil, sempre privilegiando uma história única, branca e tida como universal - uma prática que termina por invisibilizar tantas outras existentes. Discutir, ainda, a importância do uso das tecnologias, mídias digitais e das redes sociais como propulsoras de novas epistemes e reinvenção do nosso imaginário individual e coletivo. O termo racista “coisa de preto” referido, comumente utilizado na linguagem popular para reduzir, desqualificar e deslegitimar o trabalho e a produção negra, aqui é reapropriado e ressignificado justamente para denunciar este lugar no qual a produção não-branca é tratada, mesmo nos espaços que se afirmam destinados a promoção do respeito à diversidade.

Palavras-chave: design decolonial; mediativismo; epistemologia; branquitude

Abstract

Addressing how the teaching of visual design in Brazil is practiced, always privileging a single, white and universal story - a practice that ends up making so many other existing stories invisible. Also discuss the importance of using technologies, digital media and social networks as drivers of new epistemes and reinvention of our individual and collective imagination. The aforementioned racist term “black thing”, commonly used in popular language to reduce, disqualify and delegitimize black work and production, is here reappropriated and resigned precisely to denounce this place in which non-white production is treated, even in the spaces that claim to be aimed at promoting respect for diversity.

Keywords: decolonial design; mediativism; epistemology; whiteness

Mini bio

Jean Carlos de Oliveira. prof.jeanoliveira@usjt.br

Mestrando em Design, Arte e Tecnologia, pela UAM (SP) e graduado em Tecnologias e Mídias Digitais, com habilitação em Arte e Tecnologia (PUCSP), é professor de Design na Universidade São Judas – São Paulo e pesquisador de referências negras no design brasileiro.

Design de animação para um despertar poético sobre os modos de existência
Animation design for a poetic awakening about the modes of existence

Kelly Silva de Oliveira; Suzete Venturelli

Resumo

A pesquisa em andamento se propõe estudar a relação entre arte, design e realidade, investigando a poética sobre a existência, ou sobre os modos de existência, tendo por base a cosmovisão dos povos originários, em confronto com a vigente na sociedade eurocêntrica. Seguindo a linha de pensamento do filósofo Bruno Latour, compreendo o design como uma forma de elaborar as coisas através do desenho, incluindo entre essas 'coisas' a nossa vida coletiva sobre a Terra. Busco assim, por meio da técnica de animação – que proporciona maior liberdade visual para percorrer um imaginário que transcende o comum – despertar o potencial criativo e a subjetividade para a invenção de novos modos de existir. Conforme o líder indígena Ailton Krenak, precisamos estabelecer “pluriversos” que criem uma predisposição positiva para o estabelecimento de alianças afetivas entre os seres distintos, considerando ‘humanos’ e ‘não-humanos’, os seres visíveis e os invisíveis. No que se refere ao uso das tecnologias audiovisuais, o trabalho da artista Suzete Venturelli é uma referência por unir técnica e poética, inserindo nele as questões socioculturais. O design de animação crítico pode colaborar com a conscientização e popularização de questões e problemas que a realidade social traz na vida cotidiana. Esta pesquisa, quer contribuir nos espaços de reflexão para um despertar poético, criando com a produção audiovisual conexões entre diferentes perspectivas de mundo que possibilitem novas relações entre os seres, o tempo e o espaço.

Palavras-chave: Modos de existência, povos originários, design de animação, alianças afetivas; cosmovisão indígena.

Abstract

The research in progress proposes to study the relationship between art, design and reality, investigating the poetics about existence, or about the modes of existence, based on the cosmovision of the original peoples, in confrontation with the current one in Eurocentric society. Following the line of thought of the philosopher Bruno Latour, I understand design as a way of elaborating things through drawing, including our collective life on Earth among these 'things'. I therefore seek, through the animation technique – which provides greater visual freedom to travel through an imaginary that transcends the common – to awaken the creative potential and subjectivity for the invention of new ways of existing. According to the indigenous leader Ailton Krenak, we need to establish "pluriverses" that create a positive predisposition for the establishment of affective alliances between different beings, considering 'humans' and 'non-humans', visible and invisible beings. With regard to the use of audiovisual technologies, the work of artist Suzete Venturelli is a reference for uniting technique and poetry, including sociocultural issues. Critical animation design can collaborate with the awareness and popularization of issues and problems that social reality brings to everyday life. This research wants to contribute in the spaces of reflection for a poetic awakening, creating with the audiovisual production connections between different perspectives of the world that allow new relationships between beings, time and space.

Keywords: Modes of existence, original peoples, animation design, indigenous cosmovision, affective alliances.

Mini bio

Mestranda em Design, pela Universidade Anhembi Morumbi/SP e bacharel em Artes Visuais pela ECA-USP (2022). Por meio de pesquisa teórica e produção audiovisual, busca aproximar-se da cosmovisão dos povos originários e da sua poética sobre a existência.

Divulgação científica: estudo de caso do canal “Tempero Drag” de Rita Von Hunty no Youtube
Scientific dissemination: case study of Rita Von Hunty’s “Tempero Drag” YouTube channel

Luiz Guilherme de Brito Arduino; Andréa Catrópa da Silva

Resumo

Este trabalho é um recorte de uma pesquisa de doutorado que busca propor um projeto de divulgação de ciência para designers. A partir de um levantamento de projetos e perfis de divulgadores científicos, foi selecionado o canal “Tempero Drag” de Rita Von Hunty (ou Guilherme Terreri Lima Pereira). O objetivo deste estudo é verificar como é feita a comunicação de Rita Von Hunty por meio de seus vídeos no Youtube. Para tanto, foi escolhido o vídeo “Guerra Cultural e Retórica do Ódio”, publicado em seu canal em 25 de novembro de 2022. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, do tipo estudo de caso de uma produção de vídeo para internet. Justifica-se a análise do canal de Rita pela forma como ela divulga ciência nas áreas de humanas, políticas e sociais. A partir de uma base teórica muito bem fundamentada, ela utiliza uma linguagem de fácil entendimento fazendo o uso do humor com referências e memes atuais. No vídeo analisado, Rita contribui para a discussão de uma parte da obra de Rocha (2021) que discute a guerra cultural bolsonarista e retórica do ódio disseminada nos últimos anos no Brasil, principalmente com o protagonismo de Olavo de Carvalho como uma referência “intelectual” de extrema direita. A divulgação de Rita quebra o estereótipo hegemônico do cientista brasileiro (homem, branco, hétero e cis), geralmente relacionado à área da saúde, visto com mais frequência. Cabe destacar ainda que a Drag Queen descomplica as leituras mais densas para que, de forma democrática, haja a compreensão do público que assiste seus vídeos sobre um determinado tema. Palavras-chave: Divulgação científica; Rita Von Hunty; Youtube.

Abstract

This work is part of a doctoral research that seeks to propose a science dissemination project for designers. From a survey of projects and profiles of science popularizers, the channel “Tempero Drag” by Rita Von Hunty (or Guilherme Terreri Lima Pereira) was selected. The objective of this study is to verify how Rita Von Hunty communicates through her videos on Youtube. For that, the video “Guerra Cultural e Retórica do Ódio” was chosen, published on his channel on November 25, 2022. It is a qualitative research, of the case study type of a video production for the internet. The analysis of Rita's channel is justified by the way in which she disseminates science in the human, political and social areas. Based on a very well-founded theoretical basis, she uses language that is easy to understand, making use of humor with current references and memes. In the analyzed video, Rita contributes to the discussion of a part of Rocha's work (2021) that discusses the Bolsonarist cultural war and the rhetoric of hatred disseminated in recent years in Brazil, mainly with the protagonism of Olavo de Carvalho as an “intellectual” reference extreme right. Rita's disclosure breaks the hegemonic stereotype of the Brazilian scientist (male, white, straight and cis), usually related to the health area, seen more frequently. It should also be noted that the Drag Queen makes the denser readings easier so that, in a democratic way, there is an understanding of the public who watches their videos on a certain topic.

Keywords: Scientific dissemination; Rita Von Hunty; Youtube.

Mini bio

Doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM).

Resgate e ressignificação da produção prática no curso de design digital da Universidade Anhembi Morumbi entre 1997 e 2020.
Rescuing and re-signifying the practical production in the digital design course at Anhembi Morumbi University between 1997 and 2020.

Mércia de Assis Albuquerque; Suzete Venturelli

Resumo

O projeto em questão tem como objetivo principal resgatar e organizar a produção prática do curso de design digital, levando em conta a sua complexidade e interdisciplinaridade. Para alcançar esse objetivo, será realizada uma análise crítica sobre o material disponível, a fim de estabelecer relações entre as diferentes linguagens, tecnologias, conceitos, propósitos ou referências, identificando convergências e divergências. A partir dessa análise, serão desenvolvidas soluções e experimentações por meio de tecnologias digitais interativas, que possam viabilizar esse material para outros pesquisadores, profissionais e alunos de design e áreas correlatas. Assim, o projeto busca não apenas tornar visível o esforço de professores, alunos e colaboradores para construir e manter um curso pioneiro, mas também considera a flexibilidade das tecnologias emergentes, principalmente a Internet, em termos técnicos, econômicos e sociais. O objetivo final é proporcionar acesso à informação de qualidade, que possa ser usada para avançar o conhecimento no campo do design digital e áreas correlatas.

Palavras-chave: design digital; design de informação; visualização de dados; interdisciplinaridade;

Abstract

The project in question has as its main objective to rescue and organize the practical production of the digital design course, taking into account its complexity and interdisciplinarity. To achieve this goal, a critical analysis of the available material will be carried out in order to establish relationships between the different languages, technologies, concepts, purposes or references, identifying convergences and divergences. From this analysis, solutions and experimentations will be developed by means of interactive digital technologies, that can make this material viable for other researchers, professionals and students of design and related areas. Thus, the project seeks not only to make visible the effort of teachers, students and collaborators to build and maintain a pioneering course, but also considers the flexibility of emerging technologies, especially the Internet, in technical, economic and social terms. The ultimate goal is to provide access to quality information that can be used to advance knowledge in the field of digital design and related areas.

Keywords: digital design; information design; data visualization; interdisciplinarity;

Mini bio

Mércia de Assis Albuquerque. Mestra em Design pela Universidade Anhembi Morumbi onde leciona desde o ano 2000 em disciplinas variadas principalmente no curso de design digital. Profissional nas áreas de programação e análise de sistemas desde 1983.

Design Expositivo e os simulacros das obras de arte a partir das experiências presentes em mostras de projeção. Estudo de caso sobre as ações do MIS Experience e Experiência Picasso em Image Totale©
Exhibition Design and the simulacra of works of art based on the experiences present in projection exhibitions. Case study on the actions of the MIS Experience and Picasso Experience in Image Totale©

Mirca Bonano; Mirtes Marins

Resumo

O presente trabalho propõe realizar um estudo de caso sobre o design expositivo de exposições de imersão presentes na cidade de São Paulo, as ações do MIS Experience e Experiência Picasso em Image Totale © . Trata-se de uma discussão que é o centro das transformações que passam os museus nos últimos séculos. Parte deste estudo examina de maneira crítica as estratégias pedagógicas de visitação empregadas por curadores para ativar o público visitante das instituições. Destaca a tendência expositiva que acaba com o projeto modernista de educação em museus, aquele que, paralelamente aos eventos de entretenimento espetacular, propunha uma elaboração crítica de conteúdos, entre muitos, os da arte. O trabalho possui uma abordagem etnográfica com a apreensão das propostas expositivas e as formas pelas quais os públicos interagem com essas experiências. Além disso, investe no pano de fundo teórico, que considera a necessidade de revisão bibliográfica dos estudos sobre o design expositivo, da curadoria, das mediações em mostras e da história das exposições. É dentro deste contexto que se propõe buscar os caminhos para compreensão das hipóteses indicadas na pesquisa.

Palavras-chave: design expositivo; exposição de projeção; immersive experience; público visitante; design e arquitetura.

Abstract

The present work proposes to carry out a case study on the exhibition design of immersion exhibitions located in the city of São Paulo, the MIS Experience and the Picasso Experience in Image Totale © . It is a discussion that is at the center of the transformations that museums have undergone in recent centuries. Part of this study critically examines the pedagogical visitation strategies used by curators to trigger the institutions' visiting public. The research highlights the exhibition trend that ended with the modernist project of education in museums, the one that, in parallel with spectacular entertainment events, proposed a critical elaboration of contents, among others, those of art. The work has an ethnographic approach with the apprehension of exhibition proposals and the ways in which audiences interact with these experiences. In addition, it invests in the theoretical background, which considers the need for a bibliographical review of studies on exhibition design, curatorship, mediations in exhibitions and exhibition history. It is within this context that is proposed to seek ways to understand the hypotheses indicated in the research.

Mini bio

Mirca Bonano, graduação Artes Visuais, trabalhou com gestão e políticas públicas de cultura e educação. Longa experiência na sala de aula; formal e informal, programas de formação de professores da Educação Básica e projetos educativos em museus e instituições culturais brasileiras. Design de produção de "O naufrágio do Lusitânia", de Winsor McCay. Primeiro documentário de animação

Production design of the first animation documentary "The Sinking of the Lusitania" by Winsor McCay

Nélson Caramico; Suzete Venturelli

Resumo

O Lusitânia foi o maior navio de passageiros do mundo, juntamente com seu irmão gêmeo, Maurítânia. Ambos faziam o percurso Liverpool-Nova Iorque. Em 7 de maio de 1915, enquanto se aproximava da costa da Irlanda, vindo de Nova Iorque, o Lusitânia foi torpedeado duas vezes por um submarino alemão e afundou. Com o naufrágio 1200 civis morreram, sendo 124 cidadãos americanos, fato que provocou o ingresso dos Estados Unidos, anteriormente neutros, na I Guerra Mundial, em 6 de abril de 1917. Winsor McCay, pioneiro dos desenhos animados, lançou em 1918 "O naufrágio do Lusitânia", animação de 12 minutos, trabalho hercúleo de 20000 desenhos considerado o primeiro documentário animado. Além de ser animador, McCay fazia histórias em quadrinhos surrealistas, principalmente do personagem Little Nemo e ilustrações editoriais para os jornais de William Randolph Hearst. As habilidades artísticas e invenções pictóricas brilhantes das ilustrações de McCay comunicavam visualmente as ideias políticas de Hearst. A forma e conteúdo da animação de "O naufrágio do Lusitânia" possuem teor propagandístico. O que favoreceu a criação de um documentário animado? Por que "O naufrágio do Lusitânia" é considerado o primeiro documentário animado? A criação na forma de animação é um recurso para reviver fatos reais, quando não existem mais possibilidades de registro de imagem e áudio e é preciso conferir verossimilhança para os elementos ficcionais imaginados. A partir de pesquisa bibliográfica e análise do filme apresentaremos o processo de criação de Winsor McCay, através dos elementos do design de produção: imagens, intertítulos e recursos de decupagem que amenizam ou acentuam a verossimilhança e dramaticidade das cenas.

Palavras-chave: design de produção; documentário de animação; Winsor McCay.

Abstract

The Lusitania was the world's largest passenger ship, along with its twin brother, the Mauritania, on the Liverpool-New York crossing. On May 7th, 1915, as it approached the Irish coast coming from New York, the Lusitania was torpedoed twice by a German submarine and sank. 1200 civilians perished, including 124 American citizens, which caused the entry of the United States, previously neutral, into the First World War, on April 6th, 1917. Winsor McCay, a pioneer of animation, launched in 1918 "The Sinking of the Lusitania", a 12 minute animation, a Herculean work of 20000 drawings considered the first animated documentary. In addition to being an animator, McCay made surreal comic stories, mainly of the character Little Nemo, and editorial illustrations for William Randolph Hearst's newspapers. The brilliant artistic abilities and pictorial inventions of McCay's illustrations visually communicated Hearst's political ideas. The form and content of "The Sinking of the Lusitania" animation has a propagandistic purpose. What made the creation of an animated documentary possible? Why is "The Sinking of the Lusitania" considered the first animated documentary? Animating is a resource to revive true facts when there are no more possibilities of image or audio registration, and it is necessary to make sure that the imagined fictional elements are believable. From bibliographical research and analysis of the film, we will present the creating process of Winsor McCay, through the production design elements: images, intertitles and montage resources that soften or emphasize the believability and drama of the scenes.

Keywords: production design; animated documentary; Winsor McCay.

Mini bio

Designer gráfico, ilustrador e animador. Licenciado em Artes Cênicas pela Faculdade de Belas Artes e em Artes Visuais pela FMU. Mestre em Design e Doutorando pela Universidade Anhembi Morumbi. Professor de design, modelagem e animação 3D, motion graphics, multimídia e ilustração na ETEC.

nelsoncaramico@gmail.com

ORCID 0000-0002-3583-2187

Primeiras apreciações do curso de extensão “Além do design: mediações e provocações para projetar um campo futuro”
First assessments of the extension course “Beyond design: mediations and provocations to design a future field”

Nicolas Andres Gualtieri; Gisela Belluzzo de Campos

Resumo

Pensar um campo de conhecimento que está em constante transformação e que não consegue se legitimar totalmente a nível social e mercadológico nos propõe o desafio de pensar como podemos gerar regras de convívio mais justas para exercer a profissão do design gráfico de forma mais humana e saudável na cidade de Goiânia, Goiás. Ainda, pensar as características que permeiam o design da pós-modernidade em paralelo com os conceitos da cultura visual e os agentes do campo que o vivenciam cotidianamente pode auxiliar-nos a demarcar diretrizes que possamos levar para o ensino de design gráfico na região. O curso de extensão “Além do design: mediações e provocações para projetar um campo futuro” desenvolvido no contexto da Faculdade Senac Goiás em maio de 2023, propôs uma série de debates e dinâmicas metodológicas que abrangeu diversos públicos das áreas do design, jornalismo, comunicação e cultura visual. O presente trabalho, apresenta as primeiras impressões, percepções, ausências e repetições do curso de extensão, concretizado como parte do estágio pós doutoral em Design da Faculdade Anhembi Morumbi de São Paulo.

Palavras-chave: Campo de design gráfico, curso de extensão, visualidades

Abstract

Thinking about a field of knowledge that is in constant transformation and that cannot fully legitimize itself at a social and market level poses the challenge of thinking about how we can generate fairer living rules to exercise the profession of graphic design in the city of Goiânia, Goiás de a more humane and healthy way. Still, thinking about the characteristics that permeate postmodern design in parallel with the concepts of visual culture and the field agents who experience it on a daily basis can help us to demarcate guidelines that we can take to the teaching of graphic design in the region. The extension course proposed in the context of this project is the space for debate on these and other topics that not only cover professionals in the area, but also a society that demands and consumes visualities. The extension course “Beyond design: mediations and provocations to design a future field” developed in the context of Faculdade Senac Goiás in May 2023, proposed a series of debates and methodological dynamics that covered different audiences in the areas of design, journalism, communication, and visual culture. The present work presents the first impressions, perceptions, absences, and repetitions of the extension course, carried out as part of the post-doctoral internship in Design at Faculdade Anhembi Morumbi in São Paulo.

Keywords: Graphic design field, extension course, visualities

Mini bio

Possui graduação em Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual - Universidad Nacional del Litoral (Argentina). Especialista em História e Narrativas Audiovisuais pela Faculdade de História da Universidade Federal de Goiás, Mestre e Doutor em Artes e Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Com mais de 10 anos de experiência nas áreas de design, educação, visualidades, produção

de material didático, cinema e comunicação visual. Pesquisa a respeito de metodologias, processos de ensino vinculados ao campo profissional do design e sua relação com a cultura visual. Atualmente realizando um estágio pós doutoral em Design na Anhembi Morumbi, professor e coordenador do curso de Design Gráfico na Faculdade SENAC-GO e diretor e projetista em Cônico (www.conicodesign.com).

Spirit Island: A Mudança do Gênero Através da Decolonialidade em Design de Jogos Analógicos

Spirit Island: Gender Shifting Through Decoloniality in Analogue Game Design

Pedro Podboy Monfort

Resumo

Esse projeto de pesquisa de mestrado explorará como a decolonialidade exerce influência sobre a construção do gênero como elemento classificativo emergente em jogos de tabuleiros modernos. Ele terá como ponto de partida a discussão de gênero como enunciado discursivo linguístico e sua gênese como elemento taxonômico em produtos culturais. A partir desse referencial, intende-se realizar um estudo sobre a história dos jogos de tabuleiro modernos, sua relação inerente com o tema de colonização e, tendo em mente essa problemática, elencar a importância do pensamento decolonial estar presente na construção dos produtos na indústria de jogos de tabuleiro. Doravante, pretende-se realizar uma análise comparativa entre o jogo Spirit Island (Reuss, 2017), com o jogo Descobridores de Catan (Teuber, 1995), sob uma perspectiva de game design, para entender a importância da decolonialidade no desenvolvimento de jogos de tabuleiro da escola europeia e como a mudança temática pode implicar na mudança do gênero do jogo. Após essa investigação dos dois objetos de estudo, liga-se o eixo da desconstrução temática com os elementos mecânicos (do funcionamento) e se comprova a importância da mudança de um comportamento hegemônico para a inovação no design de jogos analógicos.

Palavras-Chave: Jogos de tabuleiro, decolonial, design de jogos, jogo analógico.

Abstract

This master's research project will explore how decoloniality exercise influence on the concept of genre as an emergent classification element in tabletop games. The starting point of the project will be the discussion of genre as a linguistic discursive statement and its genesis as a taxonomic element in cultural products. From this point on, it's intended to realize a study on modern tabletop games, its inherent relation with colonization themes and state the importance of decolonial thinking in the conception of products in tabletop game industry. Henceforth, a comparative analysis between the games Spirit Island (Reuss, 2017) and Settlers of Catan (Teuber, 1995) will be realized, under a game design perspective, to understand the importance of decoloniality in the European analog game design school and how thematic change can shape the game genre. After this investigation, the axis of thematic deconstruction will be connected to the mechanical (operational) elements and the importance of changing the hegemonic behavior to innovation in tabletop game design is proven.

Keywords: Tabletop games, decolonial, game design, analog games

Mini bio

Pedro Monfort é Mestrando em Design e graduado em Design de Games pela UAM. Fez uma pesquisa de iniciação científica sobre Jogos Indie. Tem formação livre em roteiro pela AIC, trabalha como designer gráfico e faz parte do administrativo da ONG "Primeiro Livro".

O mercado, memória e magia: implicações sociais e simbólicas das relações de consumo nas religiões afro-brasileiras

The market, memory and magic: social and symbolic implications of consumer relations in Afro-Brazilian religions

Renan Vieira Andrade; Priscila Arantes

Resumo

Nas mais diversas denominações afro-religiosas encontradas no Brasil, como o Candomblé, a Umbanda, o Tambor de Mina, a Jurema e o Batuque, a execução dos ritos religiosos é obrigatoriamente precedida pela ida ao mercado e pela aquisição dos elementos necessários para a realização de complexos rituais, nos quais objetos e materiais de uso cotidiano, que podemos reconhecer também como detentores de elementos pertinentes ao campo do Design, são transmutados simbolicamente. A presente comunicação visa comentar estes processos como atos de resignificação e subversão simbólica, que servem, no âmbito das religiões de matriz africana como recurso para a manutenção de memórias, conhecimentos e formas de fazer ancestrais de origem africana sobreviventes no Brasil.

Palavras-chave: Design; objetos; cultura material; memória; religiões afro-brasileiras

Abstract

In the most diverse Afro-religious denominations found in Brazil, such as Candomblé, Umbanda, Tambor de Mina, Jurema and Batuque, the execution of religious rites is necessarily preceded by going to the market and acquiring the elements necessary for the realization of complex rituals, in which objects and materials of daily use, which we can also recognize as holders of elements pertinent to the field of Design, they are symbolically transmuted. This communication aims to comment on these processes as acts of resignification and symbolic subversion, which serve, in the context of religions of African origin, as a resource for the maintenance of memories, knowledge and ways of making ancestors of African origin survivors in Brazil.

Keywords: Design; objects; material culture; memory; Afro-Brazilian religions.

Mini bio

Artista visual, designer gráfico, pesquisador e professor. Mestre e doutor em Design - PPG Design - UAM - SP. É professor do ensino técnico e superior (Senac - SP, FMU e Centro Universitário Belas artes de São Paulo).

DESIGN E INCLUSÃO: O CASO DA PINACOTECA DESIGN AND INCLUSION: THE CASE OF THE PINACOTECA

Sabrina Ribeiro; Priscila Arantes

Resumo

A autora desse trabalho é Educadora Surda na Pinacoteca desde 2008, no âmbito do Programa Educativo para Públicos Especiais (PEPE) implantado em 2003, com o objetivo de garantir a inclusão e efetivação da cidadania cultural para pessoas com deficiência. Para garantir o atendimento inclusivo do público surdo, a educadora faz uso de duas abordagens, ambas tendo como premissa o Design Visual e como aplicação a base metodológica da Abordagem Triangular defendida por Ana Mae Barbosa, que coloca a imagem no centro do ensino de arte, essencial para os surdos que tem na comunicação visual sua marca constitutiva. A primeira abordagem aqui apresentada, trata-se do Design Digital Inclusivo, recurso de tecnologia assistiva para surdos, que se resume aos vídeos explicativos das obras do acervo, em Libras e legendas em Língua Portuguesa, acessados através de QR Codes pelo aparelho celular do visitante. Os vídeos são atualizados periodicamente e os QR Codes localizam-se próximos às obras. A segunda abordagem utilizada, é baseada no Design como Recurso Didático que faz uso do jogo de imagens da educadora com o público, geralmente de crianças e adolescentes, pautado na pedagogia visual dialógica em Libras e fortemente embasada na Abordagem Triangular, onde o tripé apreciação, contextualização e fazer artístico são componentes imprescindíveis no processo de aprendizagem da arte, especialmente para os surdos, onde o recurso imagético é um rico e eficiente artefato pedagógico, e tendo como mediador, um educador surdo, que detém o repertório da subjetividade como membro da Cultura Surda.

Palavras-chave: Museu; Mediação; Cultura Surda; Design inclusivo; Pinacoteca

Abstract

The author of this work is a Deaf Educator at the Pinacoteca since 2008 within the scope of the Educational Program for Special Audiences (PEPE) implemented in 2003, with the objective of ensuring the inclusion and effectiveness of cultural citizenship for people with disabilities. To ensure the inclusive service of the deaf public, the educator makes use of two approaches, both having as premise the Visual Design and as application the methodological basis of the Triangular Approach defended by Ana Mae Barbosa, which places the image at the center of art education, essential for the deaf that has in visual communication its constitutive mark. The first approach presented here is the Inclusive Digital Design, an assistive technology resource for the deaf, which is summarized in the explanatory videos of the works of the collection, in Libras and subtitles in Portuguese, accessed through QR Codes by the visitor's mobile device. The videos are updated periodically and the QR Codes are located near the works. The second approach used is based on Design as a Didactic Resource that makes use of the educator's image game with the public, usually children and adolescents, based on dialogical visual pedagogy in Libras and strongly based on the Triangular Approach, where the tripod appreciation, contextualization and artistic making are essential components in the process of learning

art, especially for the deaf, where the imagery resource is a rich and efficient pedagogical artifact, and having as mediator, a deaf educator, who holds the repertoire of subjectivity as a member of Deaf Culture.

Keywords: Museum; Mediation; Deaf Culture; Inclusive design; Pinacoteca

Mini bio

Educadora e pesquisadora. Mestranda em Design na Universidade Anhembi Morumbi (São Paulo, SP).

O FETICHISMO E A EXPOSIÇÃO DO ACERVO DO MUSEU DA CASA BRASILEIRA Fetishism and the exhibition of the collection of the museum da casa brasileira

Valéria C. Barbosa; Priscila Arantes

Resumo

Este trabalho tem por objetivo analisar a exposição do acervo do Museu da Casa Brasileira. Único museu brasileiro dedicado à cultura material pelo viés da arquitetura e do design; mas, sua abordagem é antropológica, diferentemente de outros museus dedicados ao assunto, que tratam do Design a partir de uma perspectiva da História da Industrialização, ou de museus com matriz nas Artes Decorativas. Porém, o enfoque e a própria expografia do acervo revelam um caráter fetichista ao tratar de artefatos e produtos industrializados utilizados pelas camadas populares. A compreensão da inserção dos objetos populares no acervo do museu e como se dá sua exposição é a principal questão abordada neste artigo.

Palavras-chave: Fetichismo; Exposição; Cultura Material; Design; Museu da Casa Brasileira.

Abstract

This work aims to analyze the exhibition of the collection of the Museu da Casa Brasileira, the only Brazilian museum dedicated to material culture through architecture and design. But its approach is anthropological, unlike other museums dedicated to the subject, which deal with Design from a perspective of the History of Industrialization, or museums with a matrix in the Decorative Arts. However, the focus and the expography of the collection reveal a fetishist character when dealing with artefacts and industrialized products used by the lower classes. Understanding the insertion of popular objects in the museum's collection and how they are displayed is the main issue addressed in this article.

Keywords: Fetishism; Exhibition; Material Culture; Design. Museu da Casa Brasileira

A MODA DE LUXO NO AMBIENTE DIGITAL POR MEIO DE NFTS LUXURY FASHION IN THE DIGITAL ENVIRONMENT THROUGH NFTS

Thiara Araújo Vieira de Andrade; Andréa Catrópa

Resumo

Este projeto de dissertação busca analisar o segmento do mercado de luxo de moda no ambiente digital, por meio de tokens não fungíveis, conhecidos por NFTs vestíveis e a sua empregabilidade em plataformas digitais, como redes sociais, o metaverso e o ambiente da gamificação. Propõe-se uma reflexão sobre como a moda tem buscado conquistar a esfera intangível por meio de ações nas plataformas digitais. O estudo usará como exemplo algumas ações inovadoras que as marcas de moda de luxo utilizam, como forma de estratégia para atuação no mercado digital e com o objetivo de atingir o público da nova geração. A importância do tema justifica-se pois, atualmente, na moda, os NFT's possuem a capacidade de proporcionar um novo formato de design e de consumo, com a intenção de garantir a exclusividade e escassez, mesmo para produtos não físicos, o que é uma das principais apostas do setor hoje ao visar a manutenção do mercado de luxo no futuro. Sabe-se que o luxo é transformador de símbolos que vão além do material e funcional, que se representa dentro de um mundo de sonhos, signos e motivos, sendo assim, este trabalho tem como base instigar reflexões mais do que trazer conclusões, questionando, assim, onde estaria o novo luxo na contemporaneidade. O projeto está fundamentado na linha de pesquisa Teoria, História e Crítica do design, e metodologicamente ancora-se em uma pesquisa qualitativa e de compilação.

Palavras-chave: Design de moda; Cripto Fashion; Moda digital; NFTs

Abstract

This dissertation project seeks to analyze the segment of the luxury fashion market in the digital environment, through non-fungible tokens, known as wearable NFTs, and their employability in digital platforms, such as social networks, the metaverse and the gamification environment. It proposes a reflection on how fashion has sought to conquer the intangible sphere through actions on digital platforms. The study will use as an example some innovative actions that luxury fashion brands use, as a form of strategy to operate in the digital market and with the objective of reaching the new generation public. The importance of the subject is justified because, currently, in fashion, NFT's have the capacity to provide a new design and consumption format, with the intention of guaranteeing exclusivity and scarcity, even for non-physical products, which is one of the main bets in the sector today in terms of maintaining the luxury market in the future. It is known that luxury transforms symbols that go beyond the material and functional, which is represented within a world of dreams, signs and motifs, therefore, this work is based on instigating reflections more than bringing conclusions, questioning, So, where would the new luxury be in contemporary times. The project is based on the Theory, History and Criticism of design line of research, and is methodologically anchored in a qualitative and compilation research.

keywords: Fashion design; Crypto Fashion; Digital fashion; NFTs

Mini bio

Thiara Araújo é mestrandanda bolsista (CAPES) em Design pela Universidade Anhembi Morumbi- SP, pós graduada em Negócios e Varejo pela Universidade Anhembi

Morumbi-SP (2014) e especialista em Alta Costura e Histoire de la Mode et du Costume, pela Mairie de Paris-França (2012). É graduada em Design de Moda e já trabalhou em diversas áreas da moda como criação de figurino, assistente de estilo, marketing e mídias sociais. Atuou durante seis anos, como diretora criativa e executiva da empresa Vila Rosê. Tem experiência nas áreas gestão de varejo com foco em marketing e desenvolvimento estratégico criativo.

Design e literatura: a produção experimental de mulheres com textos em meio digital
Design and literature: the experimental production of women with texts in digital media

Tereza Cristina Sousa Alux

Resumo

Devido aos impactos da internet, das mídias digitais e a mudança de comportamento no consumo de literatura, autoras encontram desafios para entregar suas obras em um formato que desperte e mantenha o engajamento do seu público. O objetivo da pesquisa é entender os métodos de interação e a experiência que as autoras utilizam para manter seu público engajado, com isso incentivando o consumo da literatura e encorajando a produção literária feita por mulheres; e quais métricas de engajamento são realmente eficazes. Atualmente o mercado considera como duas das grandes métricas a quantidade de seguidores que os profissionais sustentam em suas redes sociais e resultados que derivam do NPS (Net Promoter Score), que avaliam a satisfação do público por meio de uma avaliação que vai de 0 a 10. A hipótese desse estudo é que o real impacto no consumo e na produção de literatura provém da experiência que as autoras proporcionam aos seus leitores, utilizando recursos que levam em consideração métricas mais complexas, tais como adesão, engajamento, retenção, adorabilidade e sucesso ao completar o objetivo ou tarefa. Essa pesquisa será embasada em como o design orientado ao propósito, citado por Rafael Cardoso e Donald Norman, se adapta ao formato híbrido e digital no contexto da literatura, e como podemos posicionar o design como um recurso para auxiliar na qualidade da formação educacional, revivendo e fomentando o pensamento crítico e encorajando a produção intelectual de uma nova geração de autoras.

Palavras-chave: Design, Literatura, Autoras

Abstract

Due to the impacts of the internet, digital media and the change in literature consumption behavior, authors face challenges in delivering their works in a format that awakens and maintains the engagement of their audience. The objective of the research is to understand the methods of interaction and experience that the authors use to keep their audience engaged, thereby encouraging the consumption of literature and encouraging literary production by women; and which engagement metrics are really effective. Currently, the market considers the number of followers that professionals maintain in their social networks as two of the main metrics, and results derived from the NPS (Net Promoter Score), which assess public satisfaction through an evaluation that ranges from 0 to 10. The hypothesis of this study is that the real impact on the consumption and production of literature comes from the experience that the authors provide to their readers, using resources that take into account more complex metrics, such as adhesion, engagement, retention, adorability and success in the complete the objective or task. This research will be based on how purpose-oriented design, cited by Rafael Cardoso and Donald Norman, adapts to the hybrid and digital format in the context of literature, and how we can position design as a resource to help improve the quality of educational training, reviving and fostering critical thinking and encouraging the intellectual output of a new generation of female authors.

keywords: Design, Literature, Female Authors

Mini bio

Tereza Alux tem mais de 20 anos de experiência em UX, trabalhando de forma colaborativa e co-criativa na criação de produtos e serviços de acordo com as

necessidades das pessoas e com os objetivos dos negócios. Tem um carinho especial por questões relacionadas à diversidade, educação, proteção animal/ambiental e empreendedorismo. Hoje é Design Lead na ArcoTech, Professora e Diretora Global da comunidade Ladies That UX, uma organização que tem como objetivo encorajar e promover o público feminino que trabalha na área de UX e tecnologia.

Programação

Programação

15/06

9h45 10h00	- Abertura Geral - Gilberto Prado (UAM / USP); Mirtes Marins de Oliveira (UAM) e Suzete Venturelli (UAM / UnB)
10h00 10h50	- Palestra 1 – Adérito Fernandes Marcos - University of Saint Joseph, Macao Coordenação: Gilberto Prado e Priscila Arantes
11h00 12h30	- Mesa redonda 1 Poéticas da Imagem Claudia Pederson, Ithaca College, EUA (coordenadora) Mariel Szlifman, Universidad de Buenos Aires, Argentina Pat Badani, Artista, Canadá Jorge La Ferla, Universidad de Buenos Aires, Argentina
A14h– 15h30	Mesa redonda 2 Poéticas Digitais César Baio, Unicamp Cláudio Bueno, University of California, EUA Lucas Bambozzi, FAAP Walmeri Ribeiro, UFF
B14h-15h30	Mesa redonda 3 Design e Ativismo: tecnologias e jogos de poder na construção da memória 1 Christina Elias, UAM (coordenadora), Priscila Arantes, UAM Hamilton Carraro Junior, Universidade São Judas, Priscila Arantes, UAM Jean Carlos de Oliveira, Universidade São Judas, Priscila Arantes, UAM Renan Vieira Andrade, Senac - SP, FMU e Belas Artes SP, Priscila Arantes, UAM
A15h30-17h	Mesa redonda 4 Design, arte e Tecnologia Clarissa Ribeiro, Roy Ascott Studio, Xangai, China Monica Tavares e Juliana Henno, USP Rodolfo Ward, UNB Victoria Vesna, University of California, EUA
B15h30-17h	Mesa redonda 5 Processos e poéticas contemporâneas Eduardo de Jesus, UFMG, Alessandra Bergamaschi, Videobrasil Mario Ramiro, USP Marcus Bastos, PUCSP Valzeli Sampaio, UFPA (coordenador)

A17h-18h30	Mesa redonda 6 Arte, Design e Tecnologia Alessandra Bocchio, UFRGS (coordenadora) e Marina Polidoro, UFRGS Daniel Seda, Unesp Regina Barbosa Ramos, Mackenzie, Escola Alef Peretz Reynaldo Thompson e Thirta Mukhopadhyay, Universidad de Guanajuato, México
B17h-18h30	Mesa redonda 7 Museu e Exposição Sabrina Ribeiro, UAM, Priscila Arantes, UAM (depende de apoio!!!!!!) Valéria C. Barbosa, UAM, Priscila Arantes, UAM Camila Luiza Guerra UAM, Mirtes Marins, UAM Cristiane Alves, UAM, Mirtes Marins, UAM
C17h-18h30	Mesa redonda 8 Tópicos em design, arte e tecnologia 1 Alessandro Camilo, Sérgio Nesteriuk, UAM Daniel Jesus de Souza Prazeres, Suzete Venturelli, UAM Tereza Cristina Sousa Alux, Andréa Catrópa, UAM Nicolas Gualtieri, (coordenador) Gisela Belluzzo, UAM

16/06

9h – 9h50	Palestra 2 – Christa Sommerer – University of Art and Design in Linz, Austria Coordenação: Gilberto Prado e Suzete Venturelli
10h – 11h30	Mesa redonda 9 Teoria, história e crítica da arte Ana Avelar, UNB Daniela Bousso, PUCSP Nara Cristina Santos UFSM Priscila Arantes – UAM (coordenadora)
A11h30- 13h	Mesa redonda 10 Experimentações em Arte e Design Denise Agassi, FAAP Jarbas Jacome, UFRB Maria Manuela Lopes, Escola Superior de Educação do Politécnico do Porto, Portugal Maura Grimaldi, Universidade Nova de Lisboa, Portugal
B11h30-13h	Mesa redonda 11 Design, animação e games Felipe Mariani de Andrade, Andréa Catrópa, UAM Kelly Silva de Oliveira, Suzete Venturelli, UAM Nélson Caramico, Suzete Venturelli, UAM Pedro Monfort, Sérgio Nesteriuk, UAM

<p>A14h- 15h30</p>	<p>Mesa redonda 12 Experimentações em Arte, Design e Tecnologia 1 Alberto de Campo, Berlin University of the Arts, Alemanha Emilio Martínez, Universidad Politecnica de Valencia, Espanha Victor Valentim, UFRB Paulo Bernardino, Universidade do Porto, Portugal</p>
<p>B14h- 15h30</p>	<p>Mesa redonda 13 Experimentações em Arte, Design e Tecnologia 2 Artur Cabral Reis, UnB Débora Aita Gasparetto, UFSM Malu Fragoso, UFRJ Marília Bergamo, University of Newcastle: Newcastle, AU (coordenadora)</p>
<p>c14h-15h30</p>	<p>Mesa redonda 14 Tópicos em design, arte e tecnologia 2 Andréa dos Anjos Moreiras, Milton Sogabe, UAM Jack Holmer, UAM, Suzete Venturelli, UAM Mirca Bonano, UAM, Mirtes Marins, UAM Paula Furlan, Ana Mae Barbosa, UAM</p>
<p>A15h30–17h</p>	<p>Mesa redonda 15 Design, interfaces e dispositivos Felipe Luvizotto, Gisela Belluzzo, UAM Luiz Guilherme de Brito Arduino, Andréa Catrópa, UAM Djalma Albuquerque, Central de Design Globo, Gilberto Prado, UAM Mércia de Assis de Albuquerque, UAM, Suzete Venturelli, UAM Guilherme Menegasso, IMT, Gisela Belluzzo, UAM</p>
<p>B15h30- 17h</p>	<p>Mesa redonda 16 Música, arte e tecnologia Antenor Ferreira, UnB (coordenador) Ian Mott, UnB Julian Jaramillo Arango – Universidad Javeriana, Colombia Stephan Schäube, Unicamp</p>

Vídeos

Os links dos vídeos das apresentações serão disponibilizados no seguinte endereço:

http://ppgdesign.com.br/?page_id=5669