

**dat**

**BASTA DE TRAGÉDIAS**

**SO DAT**

**ANAIS**

**ENCONTRO DAT – VOL 5 - 2024**

# dat

## **ANAIS 5º SIMPÓSIO DE DESIGN, ARTE E TECNOLOGIA (5\_DAT) - VOLUME 5**

**ISSN 2675-9004**

Site: [http://ppgdesign.com.br/?page\\_id=5669](http://ppgdesign.com.br/?page_id=5669)

### ORGANIZAÇÃO

Gilberto Prado, Universidade Anhembi Morumbi, ECA-USP

Mirtes Marins de Oliveira, Universidade Anhembi Morumbi, IdA-UnB

Suzete Venturelli, Universidade Anhembi Morumbi

### PALESTRANTES

Emanuel Pimenta

Vídeo: <https://youtu.be/u3nvejVR7YE>

Ana Magalhães

Vídeo: <https://youtu.be/PAPwOxI-ayY>

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

**5 Simpósio de Design, Arte e Tecnologia (5\_DAT)**

APRESENTAÇÃO

O Encontro de Design, Arte e Tecnologia (DAT) 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.

ORGANIZAÇÃO

Gilbertto Prado, Universidade Anhembi Morumbi, ECA-USP  
Mirtes Marins de Oliveira, Universidade Anhembi Morumbi, IdA-UnB  
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  
Emilio Martinez - Universidad Politécnica de Valencia, Espanha  
Jorge La Ferla - Universidad de Buenos Aires, Argentina  
Mariela Yeregui - University of California, Estados Unidos  
Milton Sogabe, Universidade Anhembi Morumbi  
Mirian Nogueira Tavares, Universidade do Algarve, Portugal  
Priscila Arantes - UAM e PUCSP,, Brasil  
Reynaldo Thompson, Universidad de Guanajuato, México  
Sérgio Nesteriuk - Universidade Anhembi Morumbi, Brasil  
Tirtha Mukhopadhyay, Universidad de Guanajuato, México

## EQUIPE TÉCNICA DE EXTENSÃO DA UAM

Adriana Danae Vargas Suarez  
Ana Clara Feitosa Furtado  
Alanna Imperio Telli  
André Onorato Azevedo  
Henrique Shimada Pinto  
Hevellyn Rodrigues Ventura  
Lucas Araújo Nicola  
Marina Henrique de Almeida  
Pedro Henrique Roseira Lima  
Rayssa Figueiredo Bilinski  
Victor Alves da Silva  
Vitória Alice do Nascimento

## DIAGRAMAÇÃO E CAPA

Nelson Caramico

# ÍNDICE

## RESUMOS PALESTRANTES

<b>Emanuel Pimenta</b> ..... <a href="https://www.youtube.com/watch?v=u3nvejVR7YE">https://www.youtube.com/watch?v=u3nvejVR7YE</a> .....	<b>17</b>
Ulisses e John Cage numa Paideia do Futuro .....	17
Ulysses and John Cage in a Paideia of the Future.....	18
<b>Ana Magalhães</b> ..... <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PAPwOx1-ayY&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=PAPwOx1-ayY&amp;feature=youtu.be</a> .....	<b>19</b>
Boccioni e o futurismo no século 21: arte, tecnologia e preservação .....	19
Boccioni and futurism in the 21st century: art, technology and preservation .....	20
<b>Mirian Tavares</b> .....	<b>21</b>
Imagem em Movimento Instalada: O audiovisual na obra de Pedro Cabral Santo.....	21
Installed Moving Image: The audiovisual in the work of Pedro Cabral Santo.....	22

## COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

<b>MESA I</b> ..... <a href="https://www.youtube.com/watch?v=q0znllW8zA&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=q0znllW8zA&amp;feature=youtu.be</a> .....	<b>23</b>
<b>Ana Avelar, Marcella Imparato</b> .....	<b>24</b>
#ARTEMÍDIAMUSEU e a exposição “Atualização do Sistema”, no Museu Nacional da República.....	24
#ARTEMÍDIAMUSEU and the exhibition “System Update”, at the National Museum of the Republic.....	25
<b>Ariadna Ruiz Gómez</b> .....	<b>26</b>
Contemporaneidad de la museología española. Perspectiva de género y narrativas decoloniales. ....	26
Contemporaneity of Spanish museology. Gender perspective and decolonial narratives. ....	27
<b>Christine Mello</b> .....	<b>28</b>
Das extremidades das linguagens ao extremo dos mundos.....	28
From the extremities of languages to the extreme of worlds.....	29

<b>Heloisa Espada</b> .....	<b>30</b>
Antagonistas: resistências algorítmicas, exposição no MAC USP .....	30
Antagonists: algorithmic resistance, exhibition at MAC USP .....	31
<b>MESA 2</b> ..... <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pGY-dMYawRA&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=pGY-dMYawRA&amp;feature=youtu.be</a>	<b>32</b>
<b>Carlos Augusto Moreira da Nóbrega,</b>	
<b>Maria Luiza P. G. Fragoso</b> .....	<b>33</b>
A~marlab. Estação-laboratório marinha para investigação em arte ambiental.....	33
A~marlab. Marine laboratory station for environmental art research... 34	
<b>Milton Sogabe, Fernando Fogliano, Renato Hildebrand,</b>	
<b>Fabio Nunes, Ive Rubini, Cleber Gazana, Rodrigo Dorta,</b>	
<b>Soraya Braz, Caio Netto dos Santos, Barbara Milano</b> .....	<b>35</b>
Arte em sintonia com o meio ambiente: contexto da arte-ciência- tecnologia no Brasil.....	35
Art in tune with the environment: context of art-science-technology in Brazil .....	36
<b>Monica Tavares, Juliana Henno, Chi-Nan Pai</b> .....	<b>37</b>
Critérios de projeto na produção de tecnologias assistivas .....	37
Design criteria in the production of assistive technologies.....	38
<b>Nara Cristina Santos, Fernando Codevilla</b> .....	<b>39</b>
LABART/UFSM: exposições e festivais em 2023 .....	39
LABART/UFSM: exhibitions and festivals in 2023.....	40
<b>MESA 3</b> ..... <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NcpCDMHQJmK">https://www.youtube.com/watch?v=NcpCDMHQJmK</a>	<b>41</b>
<b>Agda Carvalho</b> .....	<b>42</b>
O autômato e o lugar de onde se vê o mar .....	42
The automaton and the place from which you can see the sea.....	43
<b>Andreia Machado Oliveira</b> .....	<b>44</b>
AI Art de olho na vigilância velada da IA.....	44
AI Art's watchful eye on Covert AI Surveillance.....	45
<b>Marly de Menezes</b> .....	<b>46</b>
Do saber popular ao design - Reflexões e Potencialidades.....	46

From popular knowledge to design - Reflections and Potentialities.....	47
<b>Maurício Trentin .....</b>	<b>48</b>
Colaborando com o inimigo: simbioses possíveis em tempos de redes adversárias. Notas sobre entes, funções e agentes digitais.....	48
Collaborating with the enemy: possible symbiosis in times of adversary networks. Notes on digital entities, functions and agents.....	49
<b>MESA 5</b> .....	<b>50</b>
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=8ru37M4qlwM&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=8ru37M4qlwM&amp;feature=youtu.be</a>	
<b>Clarissa Ribeiro.....</b>	<b>51</b>
Transmutando o Eu: Mnemônica do Necrobioma e Consciência Quimerizada.....	51
Transmuting the self: necrobiome mnemonics and chimerized consciousness.....	52
<b>Claudia Costa Pederson .....</b>	<b>53</b>
Futuros, fabulações e ecologias da arte contemporânea latino-americana.....	53
Futures, Fabulations, and Ecologies of Contemporary Latin American Art .....	54
<b>Pablo Gobira .....</b>	<b>55</b>
O potencial das tecnologias de registro distribuído para a preservação digital das artes digitais.....	55
The potential of distributed ledger technologies for the digital preservation of digital arts .....	56
<b>Ricardo Dal Farra .....</b>	<b>57</b>
Pluriverso, inteligência cultural, e a construção do futuro.....	57
Pluriverse, cultural intelligence, and the building of the future .....	58
<b>MESA 6</b> .....	<b>59</b>
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=O8pFC2dPdyC">https://www.youtube.com/watch?v=O8pFC2dPdyC</a>	
<b>Jorge La Ferla.....</b>	<b>60</b>
O hibridismo dos meios, dispositivos, linguagens e seus modos de representação.....	60
La hibridez de soportes, dispositivos, lenguajes y sus modos de representación .....	61
<b>Luciana Ohira, Sergio Bonilha.....</b>	<b>62</b>
gwisinology* .....	62

<b>Sonia Guggisberg</b> .....	<b>64</b>
Bordas da Amazônia: Propostas documentais em videoarte com foco no conflito “Humano versus Natureza” .....	64
Bordas da Amazônia: Documentary proposals in video art with a focus on the “Human versus Nature” .....	65
<b>Valzeli Sampaio</b> .....	<b>66</b>
Sobre trabalhos artísticos e ecologias .....	66
About artistic works and ecologies .....	67
<b>MESA 8</b> ..... <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CcpXQiyQVm4">https://www.youtube.com/watch?v=CcpXQiyQVm4</a> .....	<b>68</b>
<b>Alecsandra Matias de Oliveira</b> .....	<b>69</b>
Pluralismo e decolonização dos acervos .....	69
Pluralism and decolonization of collections.....	70
<b>Mirtes Marins</b> .....	<b>71</b>
Histórias das Exposições: um levantamento sobre a pesquisa no Brasil....	71
Exhibitions Histories: a survey of research in Brazil .....	72
<b>Nara Cristina Santos</b> .....	<b>73</b>
MACT UFSM: do projeto ao museu universitário.....	73
MACT UFSM: from project to university museum .....	74
<b>Vinicius Spricigo</b> .....	<b>75</b>
“We [Still] Need to Talk”: a crise do debate público nas megaexposições de arte contemporânea.....	75
“We [Still] Need to Talk”: the crisis of public debate in large-scale contemporary art exhibitions.....	76
<b>MESA 9</b> ..... <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O8pFC2dPdyC">https://www.youtube.com/watch?v=O8pFC2dPdyC</a> .....	<b>77</b>
<b>Cristina Landerdahl</b> .....	<b>78</b>
Museus universitários e exposição de obras dependentes de tecnologia: a experiência do MACT com a obra de Anna Barros .....	78
University museums and the exhibition of technology-dependent works: MACT’s experience with the work of Anna Barros .....	79
<b>Iliana Hernández-García</b> .....	<b>80</b>
La vida artificial como proceso evolutivo abierto .....	80
Artificial life as an open evolving process.....	81

<b>Maríel Szlifman</b> .....	<b>82</b>
Narrativas expográficas en el museo: arte contemporáneo, medios y diseño .....	82
Expographic narratives in the museum: contemporary art, media and design .....	81
<b>Rachel Vallego</b> .....	<b>84</b>
ARTEMIDIAMUSEU: uma coleção de arte digital para o Museu Nacional de Brasília.....	84
ARTEMIDIAMUSEU: a digital art collection for the National Museum of Brasília .....	85
<b>MESA 11</b>   <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SJ8Q_AChFtY&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=SJ8Q_AChFtY&amp;feature=youtu.be</a> .....	<b>86</b>
<b>Carlos Praude, Gilberto Prado</b> .....	<b>86</b>
Arte e tecnologia no mundo imaginal.....	87
Art and technology in the imaginal world .....	87
<b>Daniel B. Portugal</b> .....	<b>89</b>
Pensando design, arte e tecnologia com Bruno Latour .....	89
Thinking about design, art and technology with Bruno Latour.....	90
<b>Marcos Beccari</b> .....	<b>91</b>
Projetalidades: esboço genealógico sobre a produção de sujeitos projetivos no século XX .....	91
Projectualities: genealogical sketch on the production of projective subjects in the 20th century.....	92
<b>Rachel Zuanon</b> .....	<b>93</b>
Arte Virtual Imersiva Homeodinâmica e seus contributos ao equilíbrio ecossistêmico, metabólico e mental do ser humano.....	93
Homeodynamic Immersive Virtual Art and its contributions to the ecosystem, metabolic and mental balance of human beings.....	94
<b>MESA 12</b>   <a href="https://www.youtube.com/watch?v=r7T7gs4HWcQ">https://www.youtube.com/watch?v=r7T7gs4HWcQ</a> .....	<b>95</b>
<b>Artur Cabral Reis</b> .....	<b>95</b>
Impressões Bio_digitais : Hibridismo entre o Orgânico e o Computacional.....	96

Bio_digital Prints: Hybridity between the Organic and the Computational .....	97
<b>Cleomar Rocha</b> .....	<b>98</b>
Sobre dispositivo e arte tecnológica .....	98
About device and technological art.....	99
<b>Marília Lyra Bergamo, André Luis Silva</b> .....	<b>100</b>
Design Gráfico com Codificação Criativa: Utilizando a Arte Abstrata como Lógica Bidimensional no Desenvolvimento de Projetos .....	100
Graphic Design with Creative Coding: Using Abstract Art as Bidimensional Logic in Project Development .....	101
<b>Pedro Alves da Veiga</b> .....	<b>102</b>
A generatividade enquanto processo e método: de G.O.D. a G.O.D.L.E.S.S.....	102
Generativity as a process and method: from G.O.D. to G.O.D.L.E.S.S.	103
<b>MESA 13</b> .....	<b>104</b>
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=DuPmUbcwuy4&amp;t=10s">https://www.youtube.com/watch?v=DuPmUbcwuy4&amp;t=10s</a>	
<b>Andréa Catrópa Silva (ORG.)</b> .....	<b>105</b>
MESA-RENDONDA: Design, Tecnologia e Literatura Infantil.....	105
<b>MESA 15</b> .....	<b>107</b>
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kX0J23RrxOI">https://www.youtube.com/watch?v=kX0J23RrxOI</a>	
<b>Emilio José Martínez Arroyo</b> .....	<b>107</b>
El Laboratorio de Luz, de lo analógico a lo digital.....	108
O Laboratório de Luz, do analógico ao digital .....	107
<b>Paulo Bernardino Bastos</b> .....	<b>109</b>
Das Coisas que me Intersectam .....	110
Of the Things that Intersect Me.....	110
<b>Raúl Niño Bernal</b> .....	<b>112</b>
Esportaneidades creativas.....	112
Creative Spontaneities .....	113
<b>Luisa Paraguai</b> .....	<b>114</b>
Cartografia crítica: entre caminhar e coletar cheiros.....	114
Critical cartography: between walking and collecting smells.....	115

<b>MESA 16</b> .....	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=42BEDRrJNyQ">https://www.youtube.com/watch?v=42BEDRrJNyQ</a>	<b>116</b>
<b>Adérito Fernandes-Marcos</b> .....		<b>117</b>
Projeto CONTA.ME: histórias de Macau e da sua luta para preservar a sua identidade cultural .....		117
TELL.ME project: tales from Macau and its struggle to preserve its cultural identity .....		118
<b>Marcus Bastos</b> .....		<b>119</b>
A performance audiovisual como um exemplo do experimentalismo no Brasil.....		119
Audiovisual performance as an example of experimentalism in Brazil .....		120
<b>Maria Manuela Lopes</b> .....		<b>121</b>
Art and Science Converge: Identity Exploration in Ancestry and Drawing Projects.....		121
Convergência entre arte e ciência: Exploração da identidade nos projetos de ancestralidade e desenho.....		122
<b>Fabiane Cristina Silva dos Santos</b> .....		<b>123</b>
Arquiteturas em movimento. Ações artísticas não convencionais no espaço público por meio de videomapping. ....		123
Arquitecturas en movimiento. Acciones artísticas no convencionales en el espacio público a través de videomapping. ....		124
<b>MESA 18</b> .....	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vPAz_7aS-I">https://www.youtube.com/watch?v=vPAz_7aS-I</a>	<b>125</b>
<b>Daniel Grizante</b> .....		<b>126</b>
Funções das animações no projeto expositivo do Museu da Língua Portuguesa em São Paulo.....		126
Functions of animations in the exhibition project of the Museu da Língua Portuguesa in São Paulo .....		127
<b>Dario Mesquita</b> .....		<b>128</b>
Criação pela Máquina: perspectivas da IA generativa em jogos e animações .....		128
Machine Creation: perspectives of generative AI in games and animation .....		129

<b>Marcia Maria Alves</b> .....	<b>130</b>
Perspectivas do ensino da animação no Brasil .....	130
Perspectives on teaching animation in Brazil .....	131
<b>Priscilla Maria Cardoso Garone</b> .....	<b>132</b>
Ilustração em projetos digitais.....	132
Illustration in Digital Design.....	133

## RESUMO DOS PARTICIPANTES SELECIONADOS

<b>Bia Costa, Suzete Venturelli</b> .....	<b>136</b>
O programa como coautor e autônomo na criação generativa: experimentos e possibilidades.....	136
The program as a co-author and autonomous in generative creation: experiments and possibilities.....	137
<b>Camila Luiza Guerra, Mirtes Cristina Marins de Oliveira</b> .....	<b>138</b>
Design de Mobiliário Urbano. Largo São Francisco e a Reconexão em Grandes.....	138
Urban Furniture Design. Largo São Francisco and the Reconnection in Grandes.....	139
<b>Carlos Felipe Luvizotto, Suzete Venturelli</b> .....	<b>140</b>
O leitor Emancipado e a Ressignificação da Memória em Entradas e Bandeiras de Luiz Gê.....	140
The Emancipated Reader and the Resignification of Memory in Entradas e Bandeiras by Luiz Gê.....	141
<b>Clícia Ferreira Machado, Mirtes Cristina Marins de Oliveira</b> ...	<b>142</b>
O Feminino Tramado pelos Nós do Design: O bordado manual, da obediência à resistência .....	142
The Feminine Weaved by the Knots of Design: Manual embroidery, from obedience to resistance.....	143
<b>Fabio Gomes da Silva, Milton Sogabe</b> .....	<b>144</b>
O gênero da inteligência artificial na cultura da tecnologia .....	144
The genre of artificial intelligence in technology culture .....	145
<b>Fábio Riter Antunes, Ana Mae Barbosa</b> .....	<b>146</b>

Visagismo e a coloração pessoal: uma abordagem através do Design Thinking .....	146
Personal Visagism and Color Analysis: An Approach through Design Thinking.....	147
<b>Fabio Sansigolo de Figueiredo, Gilberto Prado .....</b>	<b>148</b>
Cenografia para telejornalismo.....	148
Scenography for television journalism.....	149
<b>Fernando Oliveira Fernandes, Gilberto Prado.....</b>	<b>150</b>
Preservação de obras de arte e tecnologia, de artistas brasileiros, da Coleção Arte Cibernética do Itaú Cultural.....	150
Preservation of works of art and technology, by Brazilian artists, from the Itaú Cultural Cyber Art Collection.....	151
<b>Fernando Barbosa, Suzete Venturelli .....</b>	<b>152</b>
O impacto da IA no entretenimento: reflexões sobre design e audiovisual.....	152
The impact of AI on entertainment: reflections on design and audiovisual.....	153
<b>Gabriel Coutinho Calvi.....</b>	<b>154</b>
Design de moda presencial e ead: relações entre as diretrizes curriculares nacionais e a formação do egresso para o mercado de trabalho .....	154
Presential fashion design and ead: relationships between national curricular guidelines and the training of graduates for the job market	155
<b>Heloisa Mendes Pereira, Ana Mae Barbosa.....</b>	<b>156</b>
Mulheres e design no interior do lar paulistano dos anos 60 .....	156
Women and design in the interior of a São Paulo home from the 60s.....	157
<b>Jack Holmer, Suzete Venturelli.....</b>	<b>158</b>
A Presença da Memória: A Realidade Aumentada na Exposição BeHere / 1942 .....	158
The Presence of Memory: Augmented Reality at the BeHere Exhibition / 1942.....	159
<b>Jéssica Bighi, Priscila Arantes.....</b>	<b>160</b>

Arquitetura e Design para a Saúde Mental: o Design como Estratégias na Mitigação de Depressão e Ansiedade no Século 21 .....	160
Architecture and Design for Mental Health: Design as Strategies for Mitigating Depression and Anxiety in the 21st Century.....	161
<b>Kelly Silva de Oliveira, Suzete Venturelli.....</b>	<b>162</b>
As Perspectivas sobre a Existência e o Design de Animação .....	162
Perspectives on Existence and Animation Design.....	163
<b>Larissa Siqueira Camargo, Ana Mae Barbosa .....</b>	<b>164</b>
Panorama dos cursos de design de interiores tecnológicos nas modalidades presencial e a distância.....	164
Overview of technological interior design courses in presential and distance modalities.....	165
<b>Leandro Cardoso, Milton Sogabe .....</b>	<b>166</b>
Design de Interface no Metaverso para Aplicações no Ensino Superior... ..	166
Interface Design in the Metaverse for Higher Education Applications	167
<b>Letícia Noya dos Santos, Andrea Catrópa Silva .....</b>	<b>168</b>
Design e educação: um estudo sobre metodologia projetual do design no ensino superior .....	168
design and education: a study on design project methodology in higher education .....	169
<b>Luiz Guilherme de Brito Arduino, Andréa Catrópa da Silva....</b>	<b>170</b>
Apresentação do design (cons) ciência: um projeto de divulgação científica da área do design.....	170
apresentação do design (cons) ciência: um projeto de divulgação científica da área do design.....	171
<b>Maria Elvira Ferreira Rosete, Gilbertto Prado .....</b>	<b>172</b>
As macrotendências inspirando um processo de criação de projeto de design de interiores através da curadoria, da colagem e da IA. ....	172
Macrotrends inspiring an interior design project creation process through curation, collage and AI.....	173
<b>Mirca Izabel Bonano, Mirtes Cristina Marins de Oliveira .....</b>	<b>174</b>
Maquete da Cidade de São Paulo no Museu Paulista: uma perspectiva contemporânea. ....	174

Model of the City of São Paulo at the Museu Paulista: a contemporary perspective. ....	175
<b>Natasha Catrópa Matos, Milton Sogabe.....</b>	<b>176</b>
A linguagem visual de um design sustentável:	
Análise de identidade visual.....	176
The visual language of sustainable design:Visual identity analysis.....	177
<b>Nelson Caramico, Suzete Venturelli.....</b>	<b>178</b>
Fantasmagoria e realidade virtual.....	178
Phantasmagoria and Virtual Reality.....	179
<b>Nicolas Andres Gualtieri, Andréa Catrópa Silva .....</b>	<b>180</b>
O design da pós-modernidade: pensando os desafios educacionais de um campo em constante transformação .....	181
The design of postmodernity: thinking about the educational challenges of a field in constant transformation .....	181
<b>Rodrigo Yago Passos Rodrigues, Sérgio Nesteriuk Gallo .....</b>	<b>182</b>
Um estudo sobre o design e redesign de personagens na franquia de Kung Fu Panda .....	182
A study on character design and redesign in the Kung Fu Panda franchise.....	183
<b>Samuel Graça Lobo, Suzete Venturelli.....</b>	<b>184</b>
Explorando Personagens Antropozoomorfismo em Filmes Live-Action	184
Exploring Anthropozoomorphism Characters in Live-Action Films.....	185
<b>Tereza Alux, Andréa Catrópa Silva.....</b>	<b>186</b>
O Design de Serviços como Recurso Estratégico para Impulsionar Autoras no Mercado Editorial .....	186
Service Design as a Strategic Resource to Boost Women Authors in the Publishing Market .....	187
<b>Wellington Fernando Bastos, Andréa Catropa da Silva .....</b>	<b>188</b>
A Emergência da Inteligência Artificial Generativa.....	188
The Emergence of Generative Artificial Intelligence.....	189

# RESUMOS PALESTRANTES

# ULISSES E JOHN CAGE NUMA PAIDEIA DO FUTURO

Emanuel Pimenta

## Resumo

Em 2004, dois amigos criaram uma Academia livre, informal, num dos locais mais emblemáticos do planeta Terra, na Costa Amalfitana, Itália: Punta Campanella. Alberto del Genio, um dos mais brilhantes médico-cirurgiões em todo o mundo, amante de obras da antiga Grécia, do século XVII italiano, e obras contemporâneas; e Emanuel Dimas de Melo Pimenta, arquiteto, compositor, pesquisador na área de neurologia, filósofo brasileiro que está na Suíça desde os anos 1980 - os dois criaram em 2004 a Academia Holotopia - palavra que nasce da fusão do grego holos, da raiz Indo-europeia \*sol, significando “o todo”, “o universo”; e topos, palavra grega que indica a ideia de lugar. A Punta Campanella, propriedade de del Genio, na Costa Amalfitana, ao lado de Positano, é o lugar descrito por Homero, na Odisséia, como sendo onde Ulisses se encontrou com as sereias. Uma das interpretações desse encontro é a de que mesmo os mais corajosos e valorosos guerreiros ou pensadores podem ser vítimas do “canto das sereias”: ideias sem relação com o real, mas que se impõem como verdades absolutas, incontestáveis. A única forma de não cair vítima das sereias será o conhecimento livre e domínio de instrumentos de livre crítica e descoberta - representado no texto de Homero como o mastro de um navio. Como todos nós, Ulisses era um descobridor e, nas suas viagens da vida, inesperadamente, deparou-se com as sereias que, com o seu canto, literalmente eliminavam a capacidade de julgamento e crítica do outro. Temos aqui, provavelmente pela primeira vez no mundo antigo, a clara dicotomia entre Páideia e informação. A ideia subjacente à Academia Holotopia é a de que apenas a liberdade e a informação livre podem dotar o humano de uma dimensão para o futuro. Assim, ao longo de vinte anos, a Academia Holotopia tem reunido artistas, pensadores, arquitetos, filósofos e músicos num sonho concreto da paz e da descoberta, desenhado pela arte e pela tecnologia.

**Palavras-chave:** arte, tecnologia, arte contemporânea, filosofia, história.

## Mini bio

Emanuel Dimas de Melo Pimenta  
Architect, urban planner, composer, photographer, philosopher and artist, Gold Medal of the Paris Academy of Arts, Sciences and Letters (with Marie Curie and the Lumière brothers). Member of the New York Academy of Sciences, the American Association for the Advancement of Science, the American Society of Photographers, the Council of Architecture and Urbanism (Brazil), the Order of Architects (Portugal), former chairman of the Awards section of the Space Architecture Committee of the American Institute of Aeronautics and Astronautics. He was John Cage's partner and composer for Merce Cunningham over many years. Co-

## ULYSSES AND JOHN CAGE IN A PAIDEIA OF THE FUTURE

### Abstract

*In 2004, two friends created a free, informal Academy in one of the most emblematic places on planet Earth, on the Amalfi Coast, Italy: Punta Campanella. Alberto del Genio, one of the most brilliant doctor-surgeons in the world, a lover of works from ancient Greece, the Italian 17th century and contemporary works; and Emanuel Dimas de Melo Pimenta, an architect, composer, neurology researcher and Brazilian philosopher who has been active in Switzerland since the 1980s - the two created the Holotopia Academy in 2004 - a word that comes from the fusion of the Greek holos, from the Indo-European root \*sol, meaning "the whole", "the universe"; and topos, a Greek word that indicates the idea of place. Punta Campanella, del Genio's estate on the Amalfi Coast, next to Positano, is the place described by Homer in the Odyssey as being where Ulysses met the Sirens. One of the interpretations of this encounter is that even the bravest and most courageous warriors or thinkers can fall victim to the "siren song": ideas that have no relation to reality, but which impose themselves as absolute, incontestable truths. The only way not to fall victim to the sirens is to have free knowledge and mastery of the instruments of free criticism and discovery - represented in Homer's text as the mast of a ship. Like all of us, Ulysses was a discoverer and, on his journeys through life, he unexpectedly came across the sirens who, with their song, literally eliminated the other person's capacity for judgment and criticism. Here we have, probably for the first time in the ancient world, the clear dichotomy between Paideia and information. The idea behind the Holotopia Academy is that only liberty and free information can give humans a dimension for the future. Thus, for twenty years, the Holotopia Academy has brought together artists, thinkers, architects, philosophers and musicians in a concrete dream of peace and discovery, designed by art and technology.*

**Key-words:** art, technology, contemporary art, philosophy, history.

founder of the Joseph Beuys Museum in Italy, former coordinator of the Locarno Video Art and Electronic Art Festivals (the first in the world), member of the Pardo Club (Locarno International Film Festival), he has published over a hundred books worldwide. He lives in Locarno, Switzerland. video: <https://youtu.be/u3nvejVR7YE>

# BOCCIONI E O FUTURISMO NO SÉCULO 21: ARTE, TECNOLOGIA E PRESERVAÇÃO

Ana Magalhães

## Resumo

Nesta apresentação, pretende-se abordar como o MAC USP vem trabalhando com a história da arte digital e humanidades digitais, a partir do estudo de caso da obra “Formas únicas da continuidade no espaço”, de Umberto Boccioni, e a experiência que tivemos com a exposição itinerante dos Museus da USP.

**Palavras-chave:** Umberto Boccioni; MAC USP; História da arte digital.

## Mini Bio

Ana Magalhães

Historiadora da arte, curadora, Professora

Titular do MAC

USP (2020-2024). É

pesquisadora em arte

do século 20, mais

especificamente da

arte moderna italiana

e sua relevância para

o meio artístico

brasileiro nas décadas

de 1940 e 1950;

outros temas de

pesquisa envolvem

historiografia da arte

e migrações nas artes

visuais. Membro do

Comitê Brasileiro

de História da Arte

(CBHA).

video: [https://youtu.be/](https://youtu.be/PAPwOxI-ayY)

PAPwOxI-ayY

## **BOCCIONI AND FUTURISM IN THE 21ST CENTURY: ART, TECHNOLOGY AND PRESERVATION**

### **Abstract**

*In this presentation, we intend to address how MAC USP has been working with the history of digital art and digital humanities, based on the case study of the work “Unique forms of continuity in space”, by Umberto Boccioni, and the experience we had with the itinerant exhibition of the USP Museums.*

**Keywords:** *Umberto Boccioni; MACUSP; History of digital art.*

# IMAGEM EM MOVIMENTO INSTALADA: O AUDIOVISUAL NA OBRA DE PEDRO CABRAL SANTO

Mirian Tavares

## Resumo

Procuro refletir, nesta fala, sobre a obra audiovisual de um artista português multifacetado, Pedro Cabral Santo. Há uma palavra que pode sintetizar a sua obra – suspensão. O trabalho do artista, desde as primeiras exposições dos anos 90, parece estar suspenso entre o céu e a terra, entre o agora e o porvir, entre o sonho e a realidade, entre o pop e a revolução. No campo da imagem em movimento, a sua preferência recai na vídeo-instalação ou na imagem em movimento instalada, como ele próprio prefere chamar. No fundo porque as suas instalações, algumas vezes, são apenas projeções, noutras implicam suportes de diversos formatos e todas exigem um espaço específico, com condições também específicas, para serem vistas na sua plenitude. Os vídeos estão instalados e são parte constituinte de um aparato maior: da luz, dos sons, da ambiência criada à sua volta que promovem a imersão do espectador no universo das imagens e nos seus diversos movimentos, ora centrípetos, impulsionando quem vê para o centro do ecrã, ora centrífugos, fazendo com que o movimento das imagens divirja do não-movimento dos corpos que as observam. É um espaço/tempo em suspensão ou suspeição. Intuímos mais do que vemos.

**Palavras-chave:** vídeo, digital, Instalação, imagens em movimento.

## Mini Bio

Mirian Tavares  
Doutorada em  
Comunicação  
e Cultura  
Contemporâneas, pela  
UFBA. Coordenadora  
do Centro de  
Investigação em  
Artes e Comunicação  
(CIAC) e Professora  
Catedrática da  
Universidade do  
Algarve (UAlg). É  
ainda Diretora do  
Doutoramento em  
Média-Arte Digital,  
uma parceria entre  
a Universidade  
do Algarve e a  
Universidade Aberta.  
É vice-presidente  
da Associação  
Internacional de  
Arte Computacional  
– ARTECH-Int e  
membro da equipa  
de curadores da Rede  
Portuguesa de Arte  
Contemporânea,  
além de Diretora da  
Rotura – Revista de  
Comunicação, Cultura  
e Artes.

## INSTALLED MOVING IMAGE: THE AUDIOVISUAL IN THE WORK OF PEDRO CABRAL SANTO

### **Abstract**

*In this talk, I aim to reflect on the audiovisual work of the multifaceted Portuguese artist, Pedro Cabral Santo. There is one word that can encapsulate his work – suspension. The artist's work, since his early exhibitions in the 90s, seems to be suspended between sky and earth, between the present and the future, between dream and reality, between pop and revolution. In the realm of moving images, his preference lies in video installation or installed moving image, as he himself prefers to call it. Essentially, because his installations, sometimes, are just projections, while in others they involve supports of various formats, and all demand a specific space, with specific conditions, to be fully appreciated. The videos are installed and are a constituent part of a larger apparatus: light, sound, the ambiance created around them that immerse the viewer in the universe of images and their various movements, sometimes centripetal, propelling the viewer towards the center of the screen, sometimes centrifugal, causing the movement of the images to diverge from the stillness of the bodies observing them. It is a space/time in suspension or suspicion. We intuit more than we see.*

**Keywords:** video, digital, Installation, moving images.

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa I**

**Vídeo: <https://youtu.be/q0znIIIW8zA>**

# #ARTEMÍDIAMUSEU E A EXPOSIÇÃO “ATUALIZAÇÃO DO SISTEMA”, NO MUSEU NACIONAL DA REPÚBLICA

Ana Avelar  
Marcella Imparato

## Resumo

Esta comunicação apresenta o projeto “ARTEMÍDIAMUSEU” desenvolvido para criar a primeira coleção de artes digitais do Museu Nacional da República de Brasília, pelo Grupo de Pesquisa Academia de Curadoria coordenado pela Profa. Ana Avelar. Três exposições online produzidas pelo Grupo trouxeram obras de Gisele Beiguelman, Vitoria Cribb, Lucas Bambozzi, Gilbertto Prado e Suzete Venturelli, entre outros e outras. “Atualização do Sistema” foi a última exposição desta vez realizada presencialmente no Museu Nacional da República. Nela viram-se obras do acervo do Museu em diálogo com nova coleção “ARTEMÍDIAMUSEU” e acervos convidados, refletindo, tanto técnica quanto conceitualmente, sobre as relações entre arte, ciência e tecnologia no cenário brasileiro. Posicionando-se criticamente enquanto possibilidade de transformação do sistema artístico, essa exposição partiu em defesa de estratégias e práticas de caráter colaborativo, contrastando com abordagens predatórias e competitivas presentes no sistema atual da arte. Observando a necessidade latente de integrar as artes digitais ao cenário da arte contemporânea local, o projeto levantou ainda questões sobre obsolescência, conservação, acesso e desigualdade no contexto digital.

**Palavras-chave:** artes digitais; coleção; museu; práticas curatoriais; Academia de Curadoria.

## Mini Bio

Ana Avelar é professora de Teoria, Crítica e História da Arte, na Universidade de Brasília (UnB). Lá desenvolveu projetos curatoriais para a Casa Niemeyer entre 2017 e 2021 e foi curadora responsável pelo Programa de Residência Artística Internacional OCA. Realizou curadorias no MAC/USP e CCBB de Belo Horizonte, entre outros. Participa de júris de prêmios nacionais, como o Marcantonio Vilaça, Pipa e Rumos Itaú Cultural. Foi ganhadora do programa Intercâmbio de Curadores, promovido pela Associação Brasileira de Arte Contemporânea – ABACT em parceria com o Getty Research Institute. Sua exposição “Triangular: arte deste século”, realizada na

## #ARTEMÍDIAMUSEU AND THE EXHIBITION “SYSTEM UPDATE”, AT THE NATIONAL MUSEUM OF THE REPUBLIC

### **Abstract**

*This communication presents the “ARTEMÍDIAMUSEU” project, conceived by the Research Group Academia de Curadoria, developed to create the first digital arts collection for the National Museum of the Republic of Brasília. The collection was based on acquisitions of artworks previously presented in three digital exhibitions organized by the Group. The fourth and final exhibition, held at the National Museum of the Republic, entitled “Atualização do Sistema”, brought works from the Museum’s collection into dialogue with the “ARTEMÍDIAMUSEU” collection, reflecting, both technically and conceptually, the relationships between art, Science and technology. Positioning itself critically, this exhibition defended collaborative practices and strategies that counterpoints to predatory and competitive approaches present in the current art system. Observing the latent need to integrate digital arts into the local contemporary art scene, the project also raised questions about obsolescence, conservation, access, and inequality in the digital context.*

**Keywords:** *digital arts; collection; museum; curatorial practices; Academia de Curadoria.*

Casa Niemeyer em 2019, foi eleita melhor coletiva institucional do ano pela Revista Select e em 2020, melhor projeto adaptado ao digital. Como docente, ministra cursos nas áreas de crítica e curadoria, com especialização em arte brasileira. É coordenadora geral da Academia de Curadoria.  
<http://lattes.cnpq.br/0622635664462350>

Marcella Imparato é doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade de São Paulo (FFLCH - USP). Possui mestrado pelo Programa de Pós-Graduação Interunidades Estética e História da Arte (PPGEHA - USP), contemplada pela bolsa CAPES. Integra o grupo de pesquisa Academia de Curadoria da Universidade de Brasília (UnB). Possui bacharelado em Relações Internacionais pela Universidade de Brasília.

# CONTEMPORANEIDAD DE LA MUSEOLOGÍA ESPAÑOLA. PERSPECTIVA DE GÉNERO Y NARRATIVAS DECOLONIALES.

Ariadna Ruiz Gómez

## Mini Bio

Ariadna Ruiz Gómez  
Universidad de Málaga  
ariadnarg@uma.es  
Doctora en  
Historia del Arte  
por la Universidad  
Complutense de  
Madrid. Profesora  
Contratada  
Postdoctoral Juan  
de la Cierva en  
la Universidad de  
Málaga. Especializada  
en museología, con  
experiencia en gestión  
cultural y comisariado  
de exposiciones con  
instituciones museales  
y ferias de arte.

## Resumen

Dentro de los debates sociales actuales, la museología no se ha quedado al margen y, tanto desde la academia como desde algunos museos, ha incorporado ópticas y cuestionamientos sobre sus propias colecciones y narrativas. En esta conferencia se abordará el estado de la cuestión de la museología española, haciendo hincapié en los museos de arte moderno y contemporáneo desde la perspectiva de género, así como aquellos que trabajan con colecciones transnacionales. Nos acercaremos a aquellas instituciones que han incorporado la revisión decolonial a su museografía. En muchos casos, nos encontraremos que ciertos museos del sistema español están abordando estas revisiones de modo transversal. Sin embargo, es una tarea paulatina y que empieza a verse como necesaria desde hace unos años, principalmente por el reclamo ciudadano. Aunque el trabajo es progresivo y necesita tiempo para que los cambios se incorporen a todos los museos, es importante desde la museología prestar atención a cómo podemos analizar las colecciones y la manera en las que están siendo revisadas desde estas líneas de trabajo.

**Palabras clave:** museología social, museología contemporánea, narrativas sociales, perspectivas decoloniales, perspectiva de género.

## CONTEMPORANEITY OF SPANISH MUSEOLOGY. GENDER PERSPECTIVE AND DECOLONIAL NARRATIVES.

### **Abstract**

*Within the current social debates, museology has not remained on the sidelines and, both from academia and from some museums, has incorporated optics and questioning about their own collections and narratives. This conference will address the state of the art of Spanish museology, with emphasis on modern and contemporary art museums from a gender perspective, as well as those that work with transnational collections. We will approach those institutions that have incorporated the decolonial review to their museography. In many cases, we will find that certain museums in the Spanish system are addressing these revisions in a transversal manner. However, it is a gradual task that has been necessary for some years now, mainly due to public demand. Although the work is progressive and needs time for the changes to be incorporated in all museums, it is important from museology to pay attention to how we can analyze the collections and the way in which they are being reviewed from these lines of work.*

**Keywords:** *social museology, contemporary museology, social narratives, decolonial perspectives, gender perspective.*

# DAS EXTREMIDADES DAS LINGUAGENS AO EXTREMO DOS MUNDOS

Christine Mello

## Resumo

O presente estudo introduz um novo recorte conceitual na investigação que venho desenvolvendo desde 2004 (MELLO, 2004 e 2008) em torno da abordagem das extremidades. Tem como objetivo compreender aspectos estéticos para uma teoria da arte na contemporaneidade. No contexto da era digital, em um mundo em crise planetária, em que o signo das extremidades se faz presente no cotidiano concreto, não podendo ser considerado um estado de exceção, problematiza a noção de extremidades em seu regime ético-estético-poético diante das intersecções de práticas artísticas, midiáticas e políticas. Tendo como referência o filósofo Jacques Rancière, em seu *A Partilha do sensível* (2005), adota o termo “práticas” como articulado aos campos da arte, mídia e política em um sentido mais amplo, no interesse de reconhecê-los em suas formas relacionais com a natureza dos atos ético-estético-poético das extremidades. Trata-se de priorizar as relações entre os efeitos que as linguagens nas extremidades produzem com “as posições dos corpos no espaço comum” (RANCIÈRE, 2005, p. 17). Desloca, para tanto, as “experiências das extremidades” (MELLO, 2017, p. 22-34) como próprias às leituras das ações limítrofes entre linguagens em suas articulações com as redes audiovisuais, o cinema, a performance e a arte contemporânea para os atravessamentos do real “nos processos de produção de corpo, pensamento, arte e linguagens emergentes” (MELLO, 2023, p. 27) em situações limítrofes da vida. Para tanto, nesta etapa, o estudo coloca em diálogo crítico a obra *Odiolândia* (2017) de Giselle Beiguelman (São Paulo, 1962).

**Palavras-chave:** Era digital; Estética e teoria da arte; Arte contemporânea; Linguagens midiáticas e Abordagem das extremidades.

## Mini Bio

Christine Mello  
Teórica, crítica,  
curadora,  
pesquisadora visitante  
(Bolsa PAPD-  
FAPERJ/2022-2024)  
e pós-doutoranda  
no PPGARTES da  
UERJ. Professora  
da PUC-SP, atua no  
PPGCOS. Autora  
de Extremidades  
do vídeo (Senac,  
2008), entre outros.  
Coordena o Grupo de  
Pesquisa Extremidades  
e a Coleção  
Extremidades ([www.  
extremidades.art](http://www.extremidades.art)).

## FROM THE EXTREMITIES OF LANGUAGES TO THE EXTREME OF WORLDS

### **Abstract**

*The present study introduces a new conceptual view to the research that I have been developing since 2004 (MELLO, 2004 and 2008) around the extremities approach. It aims to understand aesthetic aspects for a theory of art in contemporaneity. In the context of the digital era, in a world in planetary crisis, in which the sign of extremities is present in concrete everyday life and cannot be considered a state of exception, it problematizes the notion of extremities in its ethical-aesthetic-poetic regime in the face of intersections of artistic, media and political practices. Taking as a reference the philosopher Jacques Rancière, in his *The Distribution of the Sensible* (2005), adopts the term “practices” as articulated to the fields of art, media and politics in a broader sense, interested in recognizing them in their relational forms with the nature of the ethical-aesthetic-poetic acts of the extremities. It is about prioritizing the relationships between the effects that languages at the extreme produce with “the positions of bodies in the common space” (RANCIÈRE, 2005. p. 17). To this end, it shifts the “experiences of the extremities” (MELLO, 2017, p. 22-34) as appropriate to readings of borderline actions between languages in their articulations with audiovisual networks, cinema, performance and contemporary art to the crossings of the real “in the processes of production of body, thought, art and emerging languages” (MELLO, 2023, p. 27) in border situations of life. To this end, at this stage, the study places the work *Odiolândia* (2017) by Giselle Beiguelman (São Paulo, 1962) in critical dialogue.*

**Keywords:** Digital era; Aesthetics and art theory; Contemporary art; Media languages and Approach of extremities.

# ANTAGONISTAS: RESISTÊNCIAS ALGORÍTMICAS, EXPOSIÇÃO NO MAC USP

Heloisa Espada

## Resumo

A exposição Antagonistas: resistências algorítmicas, que abrirá ao público no MAC USP, em abril de 2025, apresenta ao público uma análise histórica de produções artísticas com perspectivas críticas sobre tecnologias informacionais. A mostra é constituída sobretudo por obras do acervo do MAC USP, compreendendo majoritariamente trabalhos oriundos do Brasil, muitas deles produzidos antes do advento da Internet. O objetivo da equipe de curadores formada por Bruno Moreschi, Gabriel Pereira e Heloisa Espada é compreender e contextualizar o pioneiro trabalho realizado por artistas e ativistas, que mesmo com recursos limitados, buscaram pensar maneiras diferentes de fazer e pensar a tecnologia. Para além de um mundo tecnológico hegemônico, artistas como Waldemar Cordeiro, Paulo Bruscky, Regina Silveira, Isidoro Valcárcel Medina, Mariana Manhães, Gilbertto Prado, Eduardo Kac e Regina Vater usaram tecnologias mais ou menos complexas para pensar e construir experiências tecnológicas marginais, redes alternativas e livres, críticas sociais e econômicas, entre outras dissidências questionadoras. Esta comunicação apresentará os quatro núcleos temáticos que estruturam conceitualmente a exposição: (1) Proto-computações; (2) Contaminações em redes informacionais; (3) Extração, subversão e arquivamento de dados; (4) Gambiarras, erros e obsolescências.

**Palavras-chave:** Curadoria; arte digital; tecnologias informacionais; antagonismo crítico.

## Mini Bio

Heloisa Espada é professora e curadora do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo. Entre as exposições que organizou estão Geraldo de Barros e a fotografia (2014) e Harun Farocki: quem é responsável (2019), ambas no Instituto Moreira Salles.

## ANTAGONISTS:ALGORITHMIC RESISTANCE, EXHIBITION AT MAC USP

### **Abstract**

The exhibition *Antagonists:Algorithmic Resistances*, which will open to the public at MAC USP in April 2025, presents a historical analysis of artistic productions with critical perspectives on informational technologies. The show mainly comprises works from the MAC USP collection, predominantly consisting of pieces from Brazil, many of which were produced before the advent of the Internet. The objective of the curatorial team composed of Bruno Moreschi, Gabriel Pereira, and Heloisa Espada is to understand and contextualize the pioneering work carried out by artists and activists who, even with limited resources, sought to think about different ways of making and conceptualizing technology. Beyond a hegemonic technological world, artists such as Waldemar Cordeiro, Paulo Bruscky, Regina Silveira, Isidoro Valcárcel Medina, Mariana Manhães, Gilbertto Prado, Eduardo Kac, and Regina Vater used more or less complex technologies to think and build marginal technological experiences, alternative and free networks, social and economic critiques, among other questioning dissidences. This communication will present the four thematic nuclei that conceptually structure the exhibition: (1) Proto-computations; (2) Contaminations in informational networks; (3) Extraction, subversion, and archiving of data; (4) Jury-rigs, errors, and obsolescences.

**Keywords:** *Curatorship; digital art; informational technologies; critical antagonism.*

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa 2**

**Vídeo: <https://youtu.be/pGY-dMYawRA>**

# A~MARLAB. ESTAÇÃO-LABORATÓRIO MARINHA PARA INVESTIGAÇÃO EM ARTE AMBIENTAL

Carlos Augusto Moreira da Nóbrega  
Maria Luiza P. G. Fragoso

## Mini Bio

Carlos Augusto  
Moreira da Nóbrega  
e Maria Luiza P. G.  
Fragoso  
NANO/PPGAV/EBA/  
CLA/UFRJ

## Resumo

O projeto A~MARLab, desenvolvido pelo grupo de pesquisa NANO, com o apoio Centro de Letras e Artes da UFRJ, se apresenta como proposta poética, nos termos de uma pesquisa artístico-científica, em reação à crise ecológica que permeia a Baía de Guanabara. A~MARLab, cujo conceito e processo de desenvolvimento são abordados neste artigo, é o protótipo de uma estação-laboratório marinha experimental, a ser lançada na Baía de Guanabara, junto ao Campi da Cidade Universitária, Ilha do Fundão, para processar dados ambientais marítimos na forma de uma instalação artística. Concebido como um flutuante, o sistema estimula a pensar maneiras de responder aos desafios enfrentados pela diversidade de seres que habitam a baía e seu entorno, transformando dados em experiência sensível, de forma a despertar consciência ambiental coletiva em face à restauração ecológica da Baía. O dispositivo possui um sistema de navegação autônomo e carrega no seu centro um biorreator experimental para produção de energia elétrica a partir de água poluída e algas marinhas. Será ativado durante o evento Hiperorgânicos II - Simpósio Internacional de Pesquisa em Arte, Híbridação, Biotelemática e Transculturalidades, em novembro de 2024, no Parque Tecnológico da UFRJ. O dispositivo busca operar como um hiperorganismo poético para investigação sobre este tema “flutuações”, com vistas à criação coletiva e em rede.

**Palavras-chave:** Arte, Sustentabilidade, Hiperorganismo, Baía de Guanabara, A~MARLab.

## **A~MARLAB. MARINE LABORATORY STATION FOR ENVIRONMENTAL ART RESEARCH**

### **Abstract**

*The A~MARLab project, developed by the NANO research group, with the support of the UFRJ Center for Letters and Arts, presents itself as a poetic proposal, in terms of artistic-scientific research, in reaction to the ecological crisis that permeates Guanabara Bay. A~MARLab, whose concept and development process are discussed in this article, is the prototype of an experimental marine laboratory station, launched in Guanabara Bay, next to the Cidade Universitária Campus, Ilha do Fundão, to process maritime environmental data in the form of an artistic installation. Designed as a floating system, the system encourages thinking about ways to respond to the challenges faced by the diversity of beings that inhabit the bay and its surroundings, transforming data into sensitive experience, in order to awaken collective environmental awareness in the face of the ecological restoration of the Bay. The device has an autonomous navigation system and carries at its center an experimental bioreactor for producing electrical energy from polluted water and seaweed. It will be activated during the event Hiperorganicos 11 - International Symposium on Research in Art, Hybridization, Biotelematics and Transculturalities, in November 2024, at the UFRJ Technological Park. The device seeks to operate as a poetic hyperorganism to investigate this theme "fluctuations", with a view to collective and networked creation.*

**Keywords:** *Art, Sustainability, hyperorganism, Guanabara Bay, A~MARLab.*

# ARTE EM SINTONIA COM O MEIO AMBIENTE: CONTEXTO DA ARTE-CIÊNCIA-TECNOLOGIA NO BRASIL

## **cAt (ciência/Arte/tecnologia)**

Milton Sogabe, Fernando Fogliano, Renato Hildebrand,  
Fabio Nunes, Ive Rubini, Cleber Gazana, Rodrigo Dorta, Soraya Braz,  
Caio Netto dos Santos, Barbara Milano.

## **Minibio**

Grupo cAt (ciência/Arte/tecnologia). Grupo de pesquisa criado em 2009, no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista-UNESP, que desenvolve pesquisa teórica e prática na confluência da arte com a ciência e a tecnologia. Desde 2014 vem trabalhando com obras interativas, que geram energia própria a partir da interação com o público, eliminando o uso de computador e utilizando dispositivos tecnológicos simples, num sistema transparente. As preocupações estão inseridas na Arte-Tecnologia no contexto do Antropoceno.

## **Resumo**

O artigo apresenta a relação entre Arte e Meio Ambiente. Inicialmente, apresenta uma visão holística e histórica, onde a natureza era reverenciada como fonte de beleza, paz e equilíbrio, estabelecendo mais uma conexão estética com a paisagem. Essa perspectiva evoluiu, passando da representação à interpretação, abrindo espaço para novas formas de manifestação. No século XX, uma nova visão de mundo predomina, possibilitando um pensamento mais sistêmico. Essa mudança gerou novas relações e manifestações artísticas, como Land Art, Arte Ambiental, Artivismo, Arte Indígena e Site Specific relacionadas ao ambiente. Essas vertentes refletem uma crescente preocupação com o impacto da ação humana sobre o ecossistema. Nesse contexto, está presente também a Arte-Ciência-Tecnologia, que dialoga com conhecimentos científicos e recursos tecnológicos. Através dela, artistas exploram questões relacionadas à ecologia, biologia, zoologia e energias renováveis, para materializar suas reflexões. O Brasil se destaca por ter vários grupos de pesquisa que atuam nessa área, gerando produções de obras que são comentadas neste artigo.

**Palavras-chave:** arte-ciência-tecnologia, meio ambiente, grupos de pesquisa.

## ART IN TUNE WITH THE ENVIRONMENT: CONTEXT OF ART-SCIENCE-TECHNOLOGY IN BRAZIL

### **Abstract**

*The article presents the relationship between Art and the Environment. Initially, it presents a holistic and historical vision, where nature was revered as a source of beauty, peace and balance, establishing yet another aesthetic connection with the landscape. This perspective has evolved, moving from representation to interpretation, opening space for new forms of manifestation. In the 20th century, a new worldview dominated, enabling more systemic thinking. This change generated new relationships and artistic manifestations, such as Land Art, Environmental Art, Artivism, Indigenous Art and Site Specific related to the environment. These aspects reflect a growing concern about the impact of human action on the ecosystem. In this context, Art-Science-Technology is also present, which dialogues with scientific knowledge and technological resources. Through it, artists explore issues related to ecology, biology, zoology and renewable energy, to materialize their reflections. Brazil stands out for having several research groups that work in this area, producing works that are discussed in this article.*

**Keywords:** *art-science-technology, environment, research groups.*

# CRITÉRIOS DE PROJETO NA PRODUÇÃO DE TECNOLOGIAS ASSISTIVAS

Monica Tavares  
Juliana Henno  
Chi-Nan Pai

## Mini Bio

Monica Tavares  
Doutora em Artes  
pela ECA-USP, Mestre  
em Multimeios  
pelo IA-UNICAMP,  
Professora Sênior da  
ECA-USP.

Juliana Henno  
Doutora e Mestre  
em Artes Visuais pela  
ECA-USP e Pós-  
Doutoranda bolsista  
do CNPq.

Chi-Nan Pai  
Médico e engenheiro  
pela USP. Professor  
de Engenharia  
Mecatrônica da USP.

## Resumo

Este artigo busca investigar como os critérios estéticos, funcionais e simbólicos podem ser aplicados, de modo não mutuamente excludente, ao design de dispositivos de tecnologia assistiva, de modo a ampliar a experiência de pessoas com perda visual, auditiva ou motora, possibilitando maior acessibilidade e inclusão delas nas suas comunidades. O design da imensa maioria desses dispositivos prioriza sua funcionalidade, relegando a segundo plano sua configuração estética e seu valor simbólico, o que reverbera a inadequação de parte numerosa de indivíduos, que as utilizam, ao seu contexto cultural. Nesta perspectiva, pressupõe-se a necessidade de o design de dispositivos assistivos incluir as pessoas como agente central da experiência projetual. Em primeiro lugar, visa-se apresentar critérios de design que considerem o indivíduo não como um “outro” excludente, mas sim na perspectiva de refletir a desabilidade no suposto da desestigmatização. Em segundo lugar, pretende-se apresentar um panorama de dispositivos assistivos que contemplem em seus projetos os três aspectos citados. Em terceiro lugar, serão expostos três estudos de casos que incorporam a pessoa ao contexto por ela vivido, considerando os critérios de design antes referidos. A partir das três partes tratadas no artigo, poderemos depreender, até que ponto, as interfaces assistivas investigadas permitem a inserção do indivíduo no processo de produção dos dispositivos, de modo que ele se sinta apto a adaptar ou ressignificar seu objeto de uso, inserindo características que atribuam singularidade estética e valor simbólico e, conseqüentemente, ampliando seu pertencimento ao contexto da cultura. Logo: o que repercute o conceito de prótese transformacional.

**Palavras-chave:** tecnologia assistiva, acessibilidade, desestigmatização, design.

## DESIGN CRITERIA IN THE PRODUCTION OF ASSISTIVE TECHNOLOGIES

### **Abstract**

*This article discusses how aesthetic, functional and symbolic criteria can be applied, in a non-mutually exclusive way, to the design of assistive devices, to broaden the experience of people with visual, auditory, or motor skill loss, improving accessibility and inclusion of these individuals in their communities. The design of the great majority of assistive devices prioritizes their functionality, relegating their aesthetic configuration and symbolic value to a secondary level. This reality reflects the inadequacy of many individuals who use assistive devices in their cultural context. From this perspective, it's assumed the need for the design of assistive devices to include people as a central agent of the design experience. Firstly, we present design criteria that consider the individual not as an exclusionary "other", but rather from the perspective of reflecting disability in the context of destigmatization. Secondly, we intend to present an overview of assistive devices that include the aforementioned three aspects in their designs. Thirdly, three case studies will be presented that incorporate the person to the context he-she experiences, considering the aforementioned design criteria. From the three parts discussed in the article, we will be able to deduce the extent to which the examined assistive interfaces allow the individual to be inserted into the device production process, so that he-she feels able to adapt or re-signify his-her object of use, inserting characteristics that attribute aesthetic uniqueness and symbolic value and, consequently, expanding his-her belonging to the context of culture. Therefore: what resonates with the concept of transformational prosthesis.*

**Keywords:** *assistive technology, accessibility, destigmatization, design.*

# LABART/UFSM: EXPOSIÇÕES E FESTIVAIS EM 2023

Nara Cristina Santos  
Fernando Codevilla

## Mini Bio

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

Fernando Codevilla  
Pesquisa e produz  
no campo das artes  
visuais e sonoras  
com interesse na  
intersecção em  
arte, ciência e  
tecnologia. Atua como  
professor adjunto no  
Departamento de  
Artes Visuais (DART)  
e no Programa de  
Pós-Graduação  
em Artes Visuais  
(PPGART), ambos na  
UFSM. É vice-líder do  
Grupo de Pesquisa  
Arte e Tecnologia/  
CNPq e um dos

## Resumo

O Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais é o espaço físico, situado na sala 1228 do CAL/UFSM, onde são desenvolvidas as atividades do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia do CNPq desde 2005. Entre as atividades de ensino, pesquisa e extensão, neste artigo compartilhamos alguns dos eventos anuais e outros esporádicos realizados em 2023, com destaque para o Festival Arte Ciência Tecnologia/FACTO 10 é BIENALSUR; a Exposição 18 anos LABART; e a Exposição Botânica Tirânica - Inteligência Artificial no MACT. Discutimos as estratégias curatoriais e expográficas de cada evento, in loco e online: evidenciamos o argumento curatorial sempre transdisciplinar; e na expografia, tanto a concepção da mostra em diálogo com o espaço, quanto o design expográfico da identidade visual, peças gráficas de exibição, mediação e divulgação. Em cada um dos distintos eventos, o mesmo espaço do museu universitário - Museu Arte Ciência Tecnologia (MACT) - é repensado para promovermos uma aproximação peculiar do público com as obras. As exposições reúnem artistas nacionais e estrangeiros, emergentes e reconhecidos, vinculados a instituições de Ensino Superior do Brasil, Argentina, Estados Unidos e Portugal. As atividades do LABART contribuem, desde o sul do país, para a investigação em Arte-Ciência-Tecnologia com ênfase em História, Teoria, Crítica e Curadoria.

**Palavras-chave:** Arte-Ciência-Tecnologia; LABART/UFSM; Museu universitário; Transdisciplinaridade.

## LABART/UFMS: EXHIBITIONS AND FESTIVALS IN 2023

coordenadores  
do Laboratório de  
Pesquisa em Arte  
Contemporânea,  
Tecnologia e Mídias  
Digitais (Labart/  
UFMS).

### **Abstract**

*The Contemporary Art, Technology and Digital Media Research Laboratory is the physical space where the activities of the CNPq Art and Technology Research Group have been carried out since 2005, in room 1228 of CAL/UFMS. Among teaching, research and extension activities, in this article we share some of the annual and other sporadic events held in 2023, with an emphasis on the Art Science Technology Festival/FACTO 10 é BIENALSUR; LABART 18th Anniversary Exhibition; Botânica Tirânica Exhibition - Artificial Intelligence at the MACT. We discussed the curatorial and expographic strategies of each one, in situ and online: among the strategies the curatorial argument is always transdisciplinary; in expography, both the conception of the exhibition in dialogue with the space, as well as the expographic design of the visual identity, graphic pieces for display, mediation and dissemination. In each of the different events, the same space of the university museum - Art Science Technology Museum (MACT) - is rethought to promote a peculiar approach between the public and the works. The exhibitions bring together national and foreign artists, emerging and recognized, linked to Higher Education institutions in Brazil, Argentina, the United States and Portugal. LABART's activities contribute from the south of the country to research in Art-Science-Technology with an emphasis on History, Theory, Criticism and Curation.*

**Keywords:** Art-Science-Technology; LABART/UFMS; University museum; Transdisciplinarity.

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa 3**

**Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=NcpCDMHQJMk>**

# O AUTÔMATO E O LUGAR DE ONDE SE VÊ O MAR

Agda Carvalho

## Resumo

*Lugar de onde se vê o mar é o significado em tupi guarani de Paranapiacaba, nome da Vila Ferroviária, localizada em Santo André, São Paulo. Esta pesquisa trata da experiência que se desdobra do projeto Entre derivas, que observa as características identitárias deste território cercado de um rico patrimônio natural pela biodiversidade da Mata Atlântica. O autômato é a proposta de criação colaborativa que resulta da leitura dos vestígios da São Paulo Railway e busca a percepção de aspectos da convivência desta comunidade com a natureza, pois está fundamentado na discussão dos conhecimentos do lugar para que os indivíduos transformem o saber adquirido em reflexões sobre sua localidade e tempo. Metaforicamente aborda o valor da Vila para as conquistas da indústria e seus mecanismos e soluções, bem como, a escolha da análise do movimento e da forma de um pássaro evidencia a busca de reconhecimento dos organismos vivos como patrimônio. Esta abordagem lúdica visa contribuir para a conscientização e propagação de aspectos essenciais para a preservação da identidade histórica e cultural da localizada e valorização da comunidade.*

**Palavras-chave:** Autômato, Paranapiacaba, criação colaborativa.

## Mini Bio

Agda Carvalho  
Artista Visual,  
Pós Doutora em  
Humanidades Digitais  
no Media Lab – UFG  
e Artes - Instituto  
de Artes da UNESP.  
Doutora em Ciências  
da Comunicação –  
ECA- USP, Mestre  
em Artes Visuais  
- Instituto de Artes  
da UNESP. Docente  
e Pesquisadora  
do Instituto Mauá  
de Tecnologia.  
Líder do Grupo  
de Pesquisa: LAB  
Design- processos  
criativos, experiência  
e inovação, Instituto  
Mauá de Tecnologia.  
Docente do PPG  
Arquitetura e Cidade  
da Universidade Vila  
Velha.(ES) Co-  
coordenadora da  
Linha de Pesquisa  
Criação em Arte  
Ciência do GIIPIA-  
UNESP.

## THE AUTOMATON AND THE PLACE FROM WHICH YOU CAN SEE THE SEA

### **Abstract**

*The place where you can see the sea is the meaning in Tupi Guarani of Paranapiacaba, the name of Vila Ferroviária, located in Santo André, São Paulo. This research deals with the experience that unfolds from the Entre derivas project, which observes the identity characteristics of this territory surrounded by a rich natural heritage and the biodiversity of the Atlantic Forest. The automaton is a collaborative creation proposal that results from reading the remains of the São Paulo Railway and seeks to understand aspects of this community's coexistence with nature, as it is based on the discussion of the knowledge of the place so that individuals can transform the acquired knowledge into reflections on your location and time. Metaphorically addresses the value of the Village for the achievements of the industry and its mechanisms and solutions, as well as the choice of analyzing the movement and shape of a bird highlights the search for recognition of living organisms as heritage. This playful approach aims to contribute to the awareness and dissemination of essential aspects for the preservation of the local historical and cultural identity and appreciation of the community.*

**Keywords:** Automaton, Paranapiacaba, collaborative creation.

# AI ART DE OLHO NA VIGILÂNCIA VELADA DA IA

Andreia Machado Oliveira

## Resumo

Esta investigação explora como o campo da AI Art tem se voltado para questões de vigilância que fazem uso de inteligência artificial. Essas tecnologias de vigilância, que utilizam visão computacional de última geração, como rastreamento ocular, e decisões algorítmicas avançadas, impactam significativamente quanto à privacidade e o controle de subjetividades e coletivos. Examinamos como artistas como Trevor Paglen, Lauren Lee McCarthy e Joy Buolamwini criticam as questões de vigilância em suas propostas artísticas, nos falando sobre uma vigilância velada. Ainda, problematizamos tais questões de uma maneira muito particular no trabalho *CyberFaces* (2023), do LabInter/Brasil. Ao destacar a natureza invasiva da vigilância, nosso estudo enfatiza o papel da arte na formação de uma compreensão reflexiva e abertura para discussões sobre vigilância na sociedade contemporânea. Abordamos as decorrências sociais da vigilância no domínio da IA como base para a investigação estética. Autores como Joanna Zylińska, Lev Manovich, Giselle Beiguelman, Kate Crawford, Mark Coeckelbergh, entre outros, têm explorado as implicações da vigilância da IA nas esferas sociais, devido ao facto de representar riscos significativos aos direitos individuais, às ideais democráticas e à diversidade social. Portanto, de forma crítica, este estudo nos leva a pensar nos sistemas operacionais e no funcionamento das tecnologias de IA, nos seus sistemas de armazenamento e compartilhamento e na dinâmica da vigilância velada da IA.

**Palavras-chave:** AI Art, vigilância velada, inteligência artificial, arte e tecnologia.

## Mini Bio

Andréia Machado Oliveira

Artista pesquisadora em arte, ciência e tecnologia.

Pesquisadora do CNPq e Pesquisadora Associada da WITS University. Pós-doutorado na City University of Hong Kong. Docente do Dep. e PPG de Artes Visuais/UFSM. Coordenadora o LabInter (<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter>) e líder do gpc.interArtec/CNPq.

# AI ART'S WATCHFUL EYE ON COVERT AI SURVEILLANCE

## **Abstract**

*This investigation explores how the field of AI Art has turned to surveillance issues that make use of artificial intelligence. These surveillance technologies, which use computer vision, such as eye tracking, and advanced algorithmic decisions, have a significant impact on the privacy and control of subjectivities and collectives. We examine how artists such as Trevor Paglen, Lauren Lee McCarthy and Joy Buolamwini criticize issues of surveillance in their artistic proposals, telling us about covert surveillance. Furthermore, we problematize such issues in a very particular way in the artwork CyberFaces (2023), by LabInter/Brasil. By highlighting the invasive nature of surveillance, our study emphasizes the role of art in forming a reflective understanding and openness to discussions about surveillance in contemporary society. We address the social consequences of surveillance in the field of AI as a basis for aesthetic investigation. Authors such as Joanna Zylińska, Lev Manovich, Giselle Beiguelman, Kate Crawford, Mark Coeckelbergh, among others, have explored the implications of AI surveillance in social spheres, due to the fact that it poses significant risks to individual rights, democratic ideals and social diversity. Therefore, critically, this study leads us to think about operational systems and the functioning of AI technologies, their storage and sharing systems, and the dynamics of the AI's covert surveillance.*

**Keywords:** AI Art, covert surveillance, artificial intelligence, art and technology.

# DO SABER POPULAR AO DESIGN - REFLEXÕES E POTENCIALIDADES

Marly de Menezes

## Mini Bio

Marly de Menezes  
Arquiteta,  
pesquisadora  
e professora  
universitária com  
experiência nas  
áreas de Linguagem  
Visual, Ergonomia  
e Metodologia de  
Projeto. Atualmente,  
dedica-se ao estudo  
das técnicas artesanais  
e sua incorporação  
em produtos de  
design, explorando  
como esses métodos  
tradicionais podem  
ser adaptados e  
valorizados na  
contemporaneidade.

## Resumo

As Artes Plásticas e Cênicas, a Música, a Arquitetura, a Moda e o Design, integradas às novas tecnologias, encontram no artesanato subsídios essenciais para a cultura nacional, na medida em que o artesanato, antes considerado um artefato de baixa qualidade, é agora reconhecido como um elemento iconográfico que revela as potencialidades criativas e econômicas das comunidades. Esse reconhecimento vai além das questões estéticas, abrangendo a criação, produção e distribuição de produtos que utilizam conhecimento, criatividade e capital intelectual como principais recursos produtivos. Este estudo visa compreender a relação entre Design e Artesanato no contexto brasileiro, utilizando o ambiente universitário para promover uma reflexão sobre a importância dessas áreas do saber aliadas ao estudo da Ergonomia. A pesquisa destaca a modernização de meios e técnicas para inserir o artesanato no mercado contemporâneo, questionando, ao mesmo tempo, a possibilidade de manter os saberes populares inerentes à produção artesanal. Ao abordar o artesanato sob a ótica do Design, busca-se contribuir para a construção de uma reflexão sobre a identidade cultural brasileira, integrando conhecimentos de história, arte, moda, economia, sociedade e comunidade, às necessidades das novas gerações.

**Palavras-chave:** Design, Artesanato, Ergonomia, Sociedade.

## FROM POPULAR KNOWLEDGE TO DESIGN - REFLECTIONS AND POTENTIALITIES

### **Abstract**

*The Plastic and Performing Arts, Music, Architecture, Fashion and Design, integrated with new technologies, find in crafts essential subsidies for national culture, to the extent that crafts, previously considered a low quality artifact, are now recognized as an iconographic element that reveals the creative and economic potential of communities. This recognition goes beyond aesthetic issues, encompassing the creation, production and distribution of products that use knowledge, creativity and intellectual capital as main productive resources. This study aims to understand the relationship between Design and Crafts in the Brazilian context, using the university environment to promote reflection on the importance of these areas of knowledge combined with the study of Ergonomics. The research highlights the modernization of means and techniques to insert crafts into the contemporary market, questioning, at the same time, the possibility of maintaining popular knowledge inherent to craft production. By approaching crafts from the perspective of Design, we seek to contribute to the construction of a reflection on Brazilian cultural identity, integrating knowledge of history, art, fashion, economy, society and community, with the needs of new generations.*

**Keywords:** *Design, Crafts, Ergonomics, Society.*

# COLABORANDO COM O INIMIGO: SIMBIOSSES POSSÍVEIS EM TEMPOS DE REDES ADVERSÁRIAS.

## NOTAS SOBRE ENTES, FUNÇÕES E AGENTES DIGITAIS.

Maurício Trentin

### Resumo

Não há ênfase possível que permita de fato representar a aceleração exponencial no desenvolvimento de agentes digitais, I.A.s Generativas, sistemas que usam parte de nossa cultura como dataset e desenvolvem modos particulares de inteligência, agência e produção. O que podemos inferir e intuir, não só sobre cada sistema em si, mas sobre o modo como nos relacionamos com essas interfaces, sobre nós mesmos, nossos anseios e o uso criativo dessas plataformas. O que esses sistemas podem significar para nossos processos poéticos, e para uma variada experiência de temporalidades, simbioses, práticas e presenças distintas. Partindo do debate estabelecido por Santaella sobre as simbioses dos humanos e tecnologias, do conceito de mídia terciária em Pross na leitura de Norval Baitello, nos conceitos de linha e superfície, por Flusser, e nas visões de temporalidade e experiência ritual de de Byung-Chul Han e Hans-Georg Gadamer, além do simulacro em Baudrillard, objetos compósitos de Graham Harman, agência em Gell e o contemporâneo em Agamben, é possível pensar mais profundamente entes e funções digitais, e a partir daí, analisar a emergência e parte das potencialidades generativas das inteligências artificiais. E notar o que nos mostra o espelho dos agentes digitais enquanto se alimentam de nossa cultura, ao mesmo tempo produzindo conosco e nos tornando parcialmente, também, simulacros. Apresenta classes diversas de foco e a noção de que complexidade não está necessariamente ligada a maior tempo de interpretação, nem de manifestação. Percebendo experiências temporais distintas e como isso informa a produção artística, assim como o uso de I.A. e suas potencialidades simbióticas e também destrutivas. Mostra experiências poéticas recentes com agentes digitais, tanto com sistemas respondendo sob comando quanto em operações livres. Parte de uma série de estudos gerados em simbiose com I.A.s, serve de registro sobre as capacidades atuais desse tipo de interface, e dá, ao mesmo tempo, alguma percepção sobre suas potencialidades futuras. Sistemas que automatizam parte da produção não conseguem, ao menos por enquanto, clonar nosso papel humano, ético, político e social em uma produção maquínica. Nos simulam apenas parcialmente. Mas nossos preconceitos reais já estão presentes e em uso nos datasets.

**Palavras-chave:** Arte, Tecnologia, I.A. Generativa, Inteligência Artificial, Temporalidades, Simbiose.

### Mini Bio

Maurício Trentin  
Artista, designer, programador e pesquisador; vive e trabalha em São Paulo. Doutor em Poéticas Visuais (2017) pelo PPGAV da ECA/USP. Mestre em Comunicação e Semiótica (2010) pela PUC, COS-PUCSP. Graduado em Desenho Industrial/Mackenzie (1994). Especializações na SCHOOL OF VISUAL ARTS \_SVA NY, NEWYORK FILM ACADEMY \_NYFA, Parsons NY, McKee Story/Storynomics e Virtual Spatial Systems Design \_UDK, Germany (Berlin). Desenvolve projetos originais em artes visuais, design e tecnologia. Trabalha atualmente em sua produção artística e na interface de novos projetos + portfolios. Em parceria com empresas e consultoria, cria projetos de branding, desenho industrial, tecnologia e trend forecasting. Criou a IN/FUSE BRANDING, a MT/FORM DESIGN, a INCODE TECH, a TIMESAFE S.a.a.S, BITBOT ILLUSTRATION + MOTION , a IN/TREND, OXIDA e DATABASS MUSIC. Pesquisa potencial uso criativo de plataformas

# COLLABORATING WITH THE ENEMY: POSSIBLE SYMBIOSIS IN TIMES OF ADVERSARY NETWORKS. NOTES ON DIGITAL ENTITIES, FUNCTIONS AND AGENTS.

## Abstract

*There is no possible emphasis that allows us to actually represent the exponential acceleration of development of digital agents, Generative A.I.s, systems that use part of our culture as a dataset and develop particular modes of intelligence, agency and production. What we can infer and intuit, not only about each system itself, but about the way we relate to these interfaces, about ourselves, our desires and the creative use of these platforms. What these systems can mean for our poetic processes, and for a varied experience of distinct temporalities, symbiosis, practices and presences. Starting from the debate established by Santaella on the symbiosis of humans and technologies, from the concept of tertiary media in Pross in the reading of Norval Baitello, in the concepts of line and surface, by Flusser, and in Byung-Chul's visions of temporality and ritual experience Han and Hans-Georg Gadamer, in addition to the simulacrum in Baudrillard, composite objects by Graham Harman, agency in Gell and the contemporary in Agamben, it is possible to think more deeply about digital entities and functions, and from there, analyze the emergence and part of the potentialities generative aspects of artificial intelligence. And notice what the mirror of digital agents shows us as they feed on our culture, at the same time producing with us and also partially making us simulacra. It presents different classes of focus and the notion that complexity is not necessarily linked to longer interpretation or manifestation time. Noticing distinct temporal experiences and how this informs artistic production, as well as the use of A.I. and its symbiotic and also destructive potentialities. It shows recent poetic experiences with digital agents, both with systems responding on command and in free operations. Part of a series of studies generated in symbiosis with A.I.s, it serves as a record of the current capabilities of this type of interface, and, at the same time, gives some insight into its future potential. Systems that automate part of production cannot, at least for now, clone our human, ethical, political and social role in machine production. They only partially simulate us. But our real biases are already present and in use in the datasets.*

**Keywords:** Art, Technology, Generative A.I., Artificial Intelligence, Temporalities, Symbiosis.

de inteligência artificial, além de metodologias aplicadas de processo criativo em design e tecnologia. Pesquisador em semiótica aplicada. Apresentou no SEMIOFEST 2016 metodologia para INOVAÇÃO, em Tallinn, na Estônia. Membro do CCSP, da ADP (Associação dos Designers de Produto) e da ADG (Associação dos Designers Gráficos do Brasil). Trabalhos visuais publicados pelas revistas Archive, Publicis Worldwide Review, pelo Anuário de Fontes Digitais Brasileiras da ADG e pelo Anuário do Clube de Criação de São Paulo, e trabalhos de desenho industrial publicados pela Arquitetura e Urbanismo, ArqDesign, KAZA, Casa Vogue, Viver Bem e pelo jornal Folha de S.Paulo. Integrante do grupo Poéticas Digitais. Expôs CUBO BRANCO, software generativo, na mostra Visibilidade Nascente no centro cultural Maria Antônia, São Paulo. mauricioptrrentin@gmail.com <https://orcid.org/0000-0002-0284-3285> <https://linktr.ee/mauriciotrentin>

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa 5**

**Vídeo: <https://youtu.be/8ru37M4qlwM>**

# TRANSMUTANDO O EU: MNEMÔNICA DO NECROBIOMA E CONSCIÊNCIA QUIMERIZADA

Clarissa Ribeiro

## Resumo

A transmutação é a característica definidora da alquimia, denotando mudanças que podem ser químicas, bem como fisiológicas, como a transição da doença para a saúde, a aspiração de transformar a velhice em juventude ou mesmo a passagem de uma existência terrena para uma sobrenatural. Este artigo explora a reintegração das informações do necrobioma e de informações bioquímicas relacionadas, e seus impactos no meio ambiente e nos seres vivos, como o legado bioquímico microbiano pós-morte. Esse legado leva à recombinação de informações entre animais e plantas, considerando que compostos químicos e microorganismos de corpos em decomposição alteram inevitavelmente a química do solo e os microbiomas — vestígios vivos que podem ser rastreados pelo treinamento de IA para medições de fluorescência espectral no nível foliar; seguindo procedimentos de amostragem de clorofila para análise fluorimétrica. Comprovadamente, após o transplante de órgãos, mudanças significativas e permanentes nos padrões comportamentais foram descritas entre os receptores. Dando continuidade à discussão sobre os impactos das memórias bioquímicas após a morte, o artigo nos convida a refletir sobre o impacto de xenotransplantes — o uso de rins de quimeras, porcos modificados geneticamente com a adição de genes humanos que favorecem a aceitação imunológica de órgãos suínos, discutindo o potencial impacto no surgimento de uma “consciência quimérica” — hibridizando a percepção, o comportamento e a agência de humanos e porcos — levando a mudanças mais drásticas do que dietas proteicas à base de carne suína que alteram a composição da microbiota intestinal e impactam a digestão de proteínas. Essa discussão é especialmente preocupante na China, que consome metade da carne suína do mundo — cerca de 58 milhões de toneladas por ano, de acordo com o USDA de 2015 —, e está clonando porcos em “escala industrial” usando IA e robótica. Além das estratégias para melhorar o mercado de consumo de carne, a China está clonando macacos humanizados — inserindo cópias humanas de um gene que se acredita desempenhar um papel importante no desenvolvimento do cérebro humano em embriões de macaco por meio de um vírus que carrega o gene. Tudo isso alimenta os esforços para alcançar a Inteligência Geral Artificial (AGI, nível humano) da iniciativa ‘China Ai-Brain Project.’ Tendo a oportunidade de residir na China, pela segunda vez em dez anos, considero de extrema relevância para todos os seres vivos da Terra discutir abertamente e conscientizar-se sobre as políticas de pesquisa do país, que seguem os objetivos insaciáveis do capitalismo de estado autoritário agressivo chinês.

**Palavras-chave:** Consciência Quimerizada, Transmutação, Alquimia, Metafísica, Necrobioma, Inteligência Artificial, Projeto China Cérebro-IA, Quimeras, Xenotransplante, Mnemonica, Corpos em Decomposição, IA para Medições de Fluorescência Espectral no Nível Foliar.

## Mini Bio

Clarissa Ribeiro  
Program Director,  
Roy Ascott Studio  
Advanced Program  
in Technoetic Arts,  
Shanghai, China.  
Diretora do Roy  
Ascott Studio  
Advanced Program  
in Technoetic Arts  
no Instituto de  
Artes Visuais de  
Xangai, tendo sido  
em Xangai, agraciada  
com a Cátedra Sênior  
Pete Townshend  
em Tecnoética  
Performativa (2022-  
2024). Doutora em  
Artes (ECA USP  
Brasil, Poéticas Digitais/  
CAiiA hub do The  
Planetary Collegium,  
Reino Unido), bolsista  
de Pós-doutorado  
Fulbright (UCLA,  
Art|Sci Center/  
James Gimzewski Lab,  
EUA), Mestre em  
Arquitetura (IA USP,  
Brasil), Bacharel em  
Arquitetura (UFV),  
membro do UCLA  
Art|Sci Collective  
(2013-presente), é

## TRANSMUTING THE SELF: NECROBIOME MNEMONICS AND CHIMERIZED CONSCIOUSNESS

### Abstract

*Transmutation is the defining characteristic of alchemy, denoting changes that can be chemical in nature, as well as physiological changes such as transitioning from sickness to health, aspiring to transform from old age to youth, or even moving from an earthly to a supernatural existence. This paper explores necrobiome and related biochemical information reintegration and impacts on the environment and living beings as the postmortem microbial biochemical legacy, leading to information recombination between animals and plants, considering that chemical compounds and microbes from decomposing bodies unavoidably alter both soil chemistry and microbiomes — living traces that can be tracked by training AI for leaf-level spectral fluorescence measurements following chlorophyll sampling procedures for fluorometric analysis. It is already proven that following organ transplantation, significant evident and permanent behavioral pattern changes have been described among transplant recipients. Following the discussion on the impacts of biochemical memories after death, the paper wants to invite us to meditate on the impact of xenotransplantation — using kidneys from chimeras, pigs modified by adding human genes that foster immune acceptance of pig organs, and the potential impact on the emergence of a ‘chimerized consciousness — hybridizing humans en pigs’ perception, behavior, and agency — leading to more dramatic changes than pork meat protein diets that alter the gut microbiota composition impacting protein digestion. This discussion is of special concern in China, which consumes half the world’s pig meat — about 58 million tons of pork per year, according to a 2015 USDA —, and is cloning pigs on an ‘industrial scale’ using AI and robotics — all born to surrogate mothers and, beyond strategies for improving the meat consumption market, China is cloning humanized monkeys —inserting human copies of a gene which is believed to play an important role in human brain development into monkey embryos through a virus that carried the gene, to feed the efforts to achieve Artificial General (human level) Intelligence (AGI) in a brain-centric endeavor. Living in China, for the second time in ten years, I consider it of utmost relevance to all living creatures on Earth to openly discuss and gain awareness of the country’s research policies following the insatiable goals of the country’s aggressive authoritarian state capitalism.*

**Keywords:** *Transmutation, Alchemy, Metaphysics, Necrobiome, Artificial Intelligence, China Ai-Brain Project, Chimeras, Xenotransplantation, Decomposing Bodies, AI for leaf-level spectral fluorescence measurements.*

chair das primeiras palestras LASER Leonardo/ISAST a serem sediada no Brasil/América Latina (2017-presente). O cerne de suas explorações é o interesse pela dinâmica de informação e comunicação em diferentes escalas que impactam e moldam fenômenos emergentes em macroescala. Ela explora a metafísica da visualização da informação em estratégias morfológicas subversivas que acolhem o animista para navegar ecologias como cosmologias e a visualização de dados performativa.

# FUTUROS, FABULAÇÕES E ECOLOGIAS DA ARTE CONTEMPORÂNEA LATINO-AMERICANA

Claudia Costa Pederson

## Mini Bio

Claudia Costa Pederson  
PhD em História da Arte e Estudos Visuais pela Cornell University. Ela é autora de *Gaming Utopia, Ludic Worlds in Art, Design, and Media* (Indiana University Press, 2021) e ganhadora do Andy Warhol Arts Writers Grant 2022.

## Resumo

Artistas da América Latina, incluindo artistas mexicanos que trabalham com mídia e ecologia, compartilham esse foco. Isto é ilustrado, por exemplo, em *Past Futures, Science Fiction, Space Travel, and Postwar Art in the Americas* (2015), que, segundo a sua curadora Sarah J. Montross, mostra “um óbvio renascimento da estética futurista na arte contemporânea nas Américas”. Da mesma forma, T. J. Observamos esta tendência na arte, mas como contraponto ao “ecomodernismo”, um ambientalismo corporativo futurista. Rosi Braidotti descreve as fabulações pós-humanas de forma semelhante, como genealogias contrárias ao excepcionalismo humano transumanista, ao utilitarismo e ao cientificismo. Assim como o *Demos*, porém, não inclui artistas latino-americanos. No entanto, as obras de Nahum, radicado em Berlim e no México, que são o foco deste artigo, incluindo *Stories from Home* (em andamento em 2022), são tão adequadas às compreensões de Montross e *Demos*, respectivamente, da arte contemporânea latino-americana e da arte contemporânea a arte ecológica e o ativismo como futurismos alternativos, como o são as figuras de Braidotti. Como projetos especulativos, mobilizam inteligência artificial, dados de satélite e instituições e espaços de exploração espacial, e combinam estética futurista, temas ecológicos e perspectivas pós-humanas para recriar histórias, mundos e política. Como instalações, performances e narrativas, elas esclarecem o renascimento do futurismo na arte latino-americana contemporânea como críticas ao futurismo e à ecologia como projetos coloniais e imperialistas e, inversamente, como contribuições para entrelaçamentos especulativos de IA, perspectivas ecológicas e cosmológicas para estender interconectividade entre as espécies, a Terra e o cosmos.

**Palavras-chave:** futuro, fabulações, ecologia..

# FUTURES, FABULATIONS, AND ECOLOGIES OF CONTEMPORARY LATIN AMERICAN ART

## **Abstract**

*Imaginaries of the future are central to narratives and debates about the Anthropocene. Artists in Latin America, including Mexican artists working with media and ecology share this focus. This is for instance illustrated in Past Futures, Science Fiction, Space Travel, and Postwar Art in the Americas (2015), which according to its curator Sarah J. Montross shows “an obvious revival of futuristic aesthetics in contemporary art in the Americas”. Likewise, T.J. Demos notes this trend in art but as counter to ‘ecomodernism’, a futurist, corporate environmentalism. Rosi Braidotti describes posthuman fabulations similarly, as counter genealogies to transhumanist human exceptionalism, utilitarianism, and scientism. Like Demos, however, she does not include Latin American artists. Yet, the works of Mexico and Berlin-based Nahum, which are the focus of this paper, including Stories from Home (2022-ongoing) are as fitting of Montross’ and Demos’ understandings, respectively, of contemporary Latin American art and of contemporary ecological art and activism as alternative futurisms, as they are of Braidotti’s figurations. As speculative projects, they mobilize artificial intelligence, satellite data, and institutions and spaces of space exploration, and combine futuristic aesthetics, ecological themes, and posthuman perspectives to re-create stories, worlds and politics. As installations, performances, and narratives, they clarify the revival of futurism in contemporary Latin American art as criticisms of futurism and of ecology as colonial and imperialist projects, and conversely, as contributions to speculative entwinings of AI, ecological, and cosmological perspectives toward extending interconnectedness across species, Earth, and the cosmos.*

**Keywords:** Futures, Fabulations, Ecologies.

# O POTENCIAL DAS TECNOLOGIAS DE REGISTRO DISTRIBUÍDO PARA A PRESERVAÇÃO DIGITAL DAS ARTES DIGITAIS

Pablo Gobira

## Resumo

Este trabalho tem como objetivo pensar a preservação digital das artes digitais explorando o modo como a blockchain e outras tecnologias de registro distribuído permitem maior segurança dessa modalidade de obra em uma coleção. Dessa forma, trarei reflexões inter e transdisciplinares tocando os campos das artes, museologia, ciência da informação, ciência da computação dentre outros. O trabalho parte de pesquisa em desenvolvimento no Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://linktr.ee/labfront> - UEMG/CNPq) e conta com o apoio da FAPEMIG, do CNPq e da PROPPG/UEMG.

**Palavras-chave:** Artes digitais; preservação digital; relações entre arte, ciência e tecnologia; blockchain.

## Mini Bio:

Pablo Gobira  
Professor da Escola Guignard (UEMG) e professor do corpo permanente do PPGArtes (UEMG), do PPGACPS (UFMG) e do PPGGOC (UFMG). É curador e Pesquisador Produtividade (CNPq). Coordenador do grupo de pesquisa (CNPq) Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://linktree/labfront> - UEMG/CNPq). Escritor e editor de diversos livros e artigos.

## THE POTENTIAL OF DISTRIBUTED LEDGER TECHNOLOGIES FOR THE DIGITAL PRESERVATION OF DIGITAL ARTS

### **Abstract**

*This work aims to consider the digital preservation of digital art by exploring how blockchain and other distributed recording technologies allow for greater security of this type of work in a collection. In this way, I will bring inter- and transdisciplinary reflections touching on the fields of the arts, museology, information science, computer science, and others. This work is part of research being carried out at the Laboratory of Border Poetics (<http://linktr.ee/labfront—UEMG/CNPq>) and is supported by FAPEMIG, CNPq, and PROPPG/UEMG.*

**Keywords:** *Digital arts; digital preservation; relations between art, science, and technology; blockchain.*

# PLURIVERSO, INTELIGÊNCIA CULTURAL, E A CONSTRUÇÃO DO FUTURO

Ricardo Dal Farra

## Resumo

Quem pode e deve inspirar novas explorações e trazer perspectivas inovadoras e pensamento crítico sobre como participar ativamente para ajudar a resolver alguns dos nossos principais desafios, como as consequências das rápidas mudanças climáticas, segurança alimentar, poluição, demanda de energia, acesso à água e sistemas de saúde? Precisamos desenvolver maneiras criativas de facilitar uma mudança de paradigma em direção a um futuro sustentável. O pensamento criativo, as ferramentas inovadoras e as ações transdisciplinares podem provocar mudanças perceptivas, intelectuais e pragmáticas nesse sentido.

**Palavras-chave:** Pluriverso, Inteligência Cultural, Inovação.

## **PLURIVERSE, CULTURAL INTELLIGENCE, AND THE BUILDING OF THE FUTURE**

### **Abstract**

*Who can and should inspire new explorations and contribute innovative perspectives and critical thinking on how to actively participate in helping to solve some of our significant challenges, such as the consequences of accelerated climate change, food security, pollution, energy demand, access to water and healthcare systems? We need to develop creative ways to facilitate a paradigm shift towards a sustainable tomorrow. Creative thinking, innovative tools, and transdisciplinary actions could bring perceptual, intellectual, and pragmatic changes.*

**Keywords:** *Pluriverse, Cultural Intelligence, Innovation.*

### **Mini Bio**

Ricardo Dal Farra [Canada / Argentina]

Professor of music and electronic arts at Concordia University, Canada. Founder-director of the Electronic Arts Experimentation and Research Centre (CEIARTE) at UNTREF, Argentina. Director of the international symposia Balance-Unbalance (BunB - <https://www.facebook.com/balanceunbalance>) on art-science and the environmental crisis; and Understanding Visual Music (UVM - <https://www.facebook.com/UVMvisualmusic>). Dal Farra has been director of the Hexagram Centre for Research-Creation in Media Arts and Technologies, Canada; coordinator of the Multimedia Communication Area of the Ministry of Education, Argentina; researcher at the Music, Technology and Innovation Research Centre of De Montfort University, UK; coordinator of the international alliance DOCAM - Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage; senior consultant of the Amauta New Media Art Centre of Cusco, Peru; and researcher of UNESCO, France, for its project Digi-Arts. He co-designed the Electronic Arts university program at UNTREF, and the Music Production program at the ORT Technical School, in Argentina. Creator of the Latin American Electroacoustic Music Collection hosted by the Daniel Langlois Foundation, Canada (<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=556>). Dal Farra has presented his sound and visual art in more than 40 countries, and recordings of his pieces have been published in 23 international editions (including CDs by Computer Music Journal and Leonardo Music Journal). Among others, he received awards and commissions from the Sao Paulo International Arts Biennale, Brazil; the National Endowment for the Arts, Argentina, the Concours International de Musique Electroacoustique de Bourges, France; the Centro di Sonologia Computazionale of the University of Padua, Italy; and the International Computer Music Association. He is a member of the editorial board of Leonardo (MIT Press), Organised Sound (Cambridge Press), Resonance (UCalifornia Press), Artnodes (UOC), and the board of directors of ISEA International (International Symposium on Electronic Arts). Dal Farra holds a Ph.D. in Study and Practice of the Arts, and a Post-doctorate in Art-Science - Applied Transdiscipline and Innovation. <https://www.facebook.com/ricardo.d.farra>, [ricardo.dalfarra@concordia.ca](mailto:ricardo.dalfarra@concordia.ca), Concordia University - Canada.

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

## Mesa 6

Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=O8pFC2dPdyc>

# O HIBRIDISMO DOS MEIOS, DISPOSITIVOS, LINGUAGENS E SEUS MODOS DE REPRESENTAÇÃO

Jorge La Ferla

## Resumo

Continuar a pensar o audiovisual do nosso continente implica considerar o hibridismo dos meios, dos dispositivos, das linguagens e dos seus modos de representação. Estes “outros cinemas”, ampliados e transversais, que marcaram tendências no século passado, foram reformulados sob a actual simulação informática de modificar mais uma vez a concepção e os processos de uma obra. Neste contexto, são propostas diversas leituras que resultam de uma visão comparativa, transnacional e intermediária. Ismail Xavier tem proposto uma perspectiva de estudos comparativos supranacionais que transcendem as fronteiras firmes que se estabeleceram em torno do cinema 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. Referimo-nos à investigação do colectivo “Plataforma Extremidades” liderada por Christine Mello, no que diz respeito à concepção de encruzilhadas de disciplinas em estudos críticos que por sua vez incluem a produção de obras audiovisuais e editoriais sob a forma de ensaios.

**Palavras-chave:** Audiovisual, América Latina, Outros Cinemas, Transversalidades, Intermediação.

## 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

## LA HIBRIDEZ DE SOPORTES, DISPOSITIVOS, LENGUAJES Y SUS MODOS DE REPRESENTACIÓN

microrrelatos' unto a Gerardo Suter (2018); Circuito Alameda, junto a Gilbertto Prado (2019) INBAL, México. Ha compilado,

### 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 Mello, em relación a concebi restos cruces de disciplinas em estúdios 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.

## GWISINOLOGY\*

Luciana Ohira  
Sergio Bonilha

### Mini Bio

Luciana Ohira (1983) e Sergio Bonilha (1976) são artistas visuais, egressos da ECA-USP. Produzindo juntos desde 2005, têm participado regularmente de mostras coletivas e individuais ao redor do mundo. Recentemente, suas pesquisas têm caminhado na interface entre arte, tecnologia e política, abordando aspectos do conceito de assombrologia.

### Resumo

A partir de breves extractos de “Ghosts of My Life”, de Mark Fisher, “Por uma outra globalização”, de Milton Santos, y “The Common in Communism”, de Michael Hardt, esta presentación pretende confrontar el ‘mainstream’ cultural del Occidente Colectivo (Australia, Canadá, EE.UU., Europa y Nueva Zelanda) con la producción artística de la RPDC (Corea del Norte), provocandonos a una reflexión acerca del concepto abstracto de progreso. \* Gwisin (귀신) é un tipo de fantasma descrito en la cultura tradicional Coreana.

**Palavras-chave:** commons; DPRK; globalização; hauntology.

## **GWISINOLOGY\***

### **Abstract**

*Based on excerpts from “Ghosts of My Life”, by Mark Fisher, “Por uma outra globalização”, by Milton Santos, and “The Common in Communism”, by Michael Hardt, this talk proposes a comparison between the Collective West’s (Australia, Canada, USA, Europe and New Zealand) cultural mainstream and the DPRK’s (North Korea) official artistic production, provoking us into a brief reflection about the meaning of progress.\* Gwisin (귀신) is a type of human ghost described at Korean folklore.*

**keywords:** commons; DPRK; globalization; hauntology.

# BORDAS DA AMAZÔNIA: PROPOSTAS DOCUMENTAIS EM VIDEOARTE COM FOCO NO CONFLITO “HUMANO VERSUS NATUREZA”

Sonia Guggisberg

## Resumo

Esta pesquisa busca gerar propostas documentais em videoarte, utilizando recursos híbridos de tecnologias. Trata-se de mapear e entrelaçar as diferentes formas de pensar a perda do equilíbrio “humano natural”, tendo como foco as mudanças climáticas em contraste com a vulnerabilidade humana. É uma pesquisa estético-documental, a ser realizada a partir de arquivos coletados e de metáforas construídas por ações artísticas, com a finalidade de ampliar a compreensão sobre os problemas climáticos crescentes no globo. Para aprofundar teoricamente essas questões, traremos Viveiros de Castro e seu texto mais recente, “O Passado Ainda Está por Vir” (de nov/2023, em conjunto com Déborah Danowski) e Judith Butler, para abordar questões sobre a vulnerabilidade humana. Sobre o desenvolvimento prático, a meta é pesquisar e elaborar uma documentação híbrida baseada em um mapeamento inclusivo e coletivo de imagens e de sons, com a participação de um grupo de videomakers e fotógrafos amazonenses convidados, e de ações performáticas artísticas, construindo verdadeiros testemunhos sensíveis sobre as mudanças climáticas da Amazônia. A fim de expandir os limites tecnológicos, o trabalho segue em colaboração com o Grupo Poéticas Digitais da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.

**Palavras-chave:** Documentação híbrida. Ecologia de saberes. Amazônia. Mudanças climáticas. Vulnerabilidade humana.

## Mini Bio

Brasileira, Sonia Guggisberg vive e trabalha em São Paulo, Brasil. Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica (PUC-SP), com pós-doutorado realizado na Escola de comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) e Mestre em Artes pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Guggisberg atua como artista, videomaker e pesquisadora, participando de mostras individuais e coletivas, palestras e workshops no Brasil e no exterior desde a década de 1990. Atualmente, está desenvolvendo uma pesquisa sobre o redesenho de identidades, a clausura humana, fronteiras e muros em diferentes

# BORDAS DA AMAZÔNIA: DOCUMENTARY PROPOSALS IN VIDEO ART WITH A FOCUS ON THE “HUMAN VERSUS NATURE”

## **Abstract**

*This research seeks to generate documentary proposals in video art, using hybrid technology resources. It is about mapping and intertwining different ways of thinking about the “natural human” balance loss, focusing on climate change in contrast to human vulnerability. It is an aesthetic-documentary research to be carried out using collected files and metaphors constructed by artistic actions, with the purpose of expanding growing climate problems understanding across the globe. To theoretically delve deeper into these issues, we will bring Viveiros de Castro and his most recent text, “O Passado Ainda Está por Vir” (The Past is Still to Come - Nov/2023, with Déborah Danowski) and Judith Butler, to approach questions about human vulnerability. Regarding practical development, the goal is to research and elaborate a hybrid documentation based on an inclusive and collective mapping of images and sounds, with the participation of an invited amazonian videographers and photographers' group and artistic performance actions, thus building true sensitive testimonies on climate change in the Amazon. In order to expand technological limits, the work continues with “Poéticas Digitais” (Digital Poetics) Group collaboration, from Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (School of Communication and Arts of the University of São Paulo).*

**Keywords:** Hybrid documentation. Knowledge Ecology. Amazon. Climate change. Human vulnerability.

possibilidades. Através de intervenções artísticas em site-specifics, em multicanal, vídeo e instalações sonoras, desenvolveu estudos em linguagem experimental videográfica para documentários de arte e cinema. [www.soniaguggisberg.com](http://www.soniaguggisberg.com).

## SOBRE TRABALHOS ARTÍSTICOS E ECOLOGIAS

Valzeli Sampaio

### Resumo

Ensaio sobre o ato criador como um processo poético mediado por relações com a experimentação de ideias, conceitos, materiais e estados de invenção, mediados por processos e dinâmicas entre seres e o meio ambiente. A arte incorpora as demandas da vida, nasce dos processos de interação entre o organismo e o meio, toda criatura viva recebe e sofre influência e toma parte desse meio, e esse tomar parte é um ato político e constroi uma ecologia. Entendendo, deste modo, o processo de criação do artista é um um agir sobre o mundo objetivo para alterá-lo, com técnicas, tecnologias, artifícios, adaptações, adequações, ajustes, consertos, inventos, engenhocas.

**Palavra-chave:** ato criador, experimentação, experiência estética, ecologia, política.

### Mini Bio

Valzeli Sampaio  
Artista/pesquisadora/  
professora associada  
da Universidade  
Federal do Pará [FAV/  
PPGARTES/ICA].  
Atua na área de Artes,  
com ênfase em arte  
contemporânea, arte  
e tecnologia, crítica de  
arte, teorias da arte,  
processo de criação.

## ABOUT ARTISTIC WORKS AND ECOLOGIES

### **Abstract**

*Essay on the creative act as a poetic process mediated by relationships with the experimentation of ideas, concepts, materials and states of invention, mediated by processes and dynamics between beings and the environment. Art incorporates the demands of life, it is born from the processes of interaction between the organism and the environment, every living creature receives and is influenced and takes part in this environment, and this taking part is a political act and builds an ecology. Understanding that the artist's creation process is an act on the objective world to change it, with techniques, technologies, artifices, adaptations, adjustments, adjustments, repairs, inventions, gadgets.*

**Keyword:** *creative act, experimentation, aesthetic experience, ecology, politics.*

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa 8**

**Vídeo: [https://youtu.be/SJ8Q\\_AChFtY](https://youtu.be/SJ8Q_AChFtY)**

# PLURALISMO E DECOLONIZAÇÃO DOS ACERVOS

Alecsandra Matias de Oliveira

## Resumo

Na apresentação, discutiremos as mudanças históricas e sociais que deslocaram os modos de viver e, conseqüentemente, de construção do conhecimento gerado nos “museus universais”. Abordaremos, especialmente as exposições, como eventos de reparações e de legitimação de memórias historicamente invisibilizadas. Nesse processo, o reconhecimento de novos discursos e de reivindicação de pautas identitárias, se mostra na produção e na exibição da arte contemporânea, despertando pluralismo estético e, sobretudo, ativismos. Essa vertente contemporânea que privilegia os saberes afro-indígenas surge com mais frequência a partir de 1988, com a realização da mostra “A mão afro-brasileira, com curadoria de Emanuel Araújo, no Museu de Arte Moderna de São Paulo. Assim, propõem-se tratar sobre o histórico das exposições que lidam com temas e autoras afro-brasileiras no circuito de museus em São Paulo.

**Palavras-chave:** arte contemporânea; decolonização de acervo; autorias afro-brasileiras.

## Mini Bio

Alecsandra Matias de Oliveira  
Doutora em Artes Visuais (ECA USP). Pós-doutorado em Artes Visuais (UNESP). Curadora independente. Professora do CELACC (ECA USP). Pesquisadora do Centro Mario Schenberg de Documentação e Pesquisa em Artes (ECA USP). Especialista em Cooperação e Extensão Universitária no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC USP). Membro da Associação Internacional de Crítica de Arte (AICA). Articulista do Jornal da USP, editora da Revista Arte & Crítica e colaboradora da DasArtes.

## PLURALISM AND DECOLONIZATION OF COLLECTIONS

Autora dos livros Schenberg: Crítica e Criação (EDUSP, 2011) e Memória da Resistência (MCSP, 2022).

### **Abstract**

*In the presentation, we will discuss the historical and social changes that have changed the ways of living and, consequently, the construction of knowledge generated in “universal museums”. We will approach, especially the exhibitions, as events of reparations and legitimization of historically invisible memories. In this process, the recognition of new discourses and the demand for identity guidelines is demonstrated in the production and exhibition of contemporary art, awakening aesthetic pluralism and, above all, activism. This contemporary aspect that privileges Afro-indigenous knowledge appears more frequently from 1988 onwards, with the exhibition “The Afro-Brazilian Hand”, curated by Emanuel Araújo, at the São Paulo Museum of Modern Art. Thus, we propose to discuss the history of exhibitions that deal with Afro-Brazilian themes and authors in the museum circuit in São Paulo.*

**Keywords:** contemporary art; collection decolonization; Afro-Brazilian authors.

# HISTÓRIAS DAS EXPOSIÇÕES: UM LEVANTAMENTO SOBRE A PESQUISA NO BRASIL

Mirtes Marins

## Resumo

O campo disciplinar denominado como Histórias das Exposições tem, a partir das duas décadas passadas, suscitado o interesse de pesquisadores em nível acadêmico, mas também de intelectuais atuantes nos circuitos de presença artística, tais como museus, galerias e feiras. A apresentação tem como objetivo apontar para possíveis origens desse interesse e delinear seus núcleos de produção a partir do Diretório de Pesquisas do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq, indicando publicações neste período, assim como realizar, de forma breve, um mapeamento de produções a partir desses grupos de pesquisa. Cabe indicar que, durante o período, surgiram debates sobre suas conexões com os campos disciplinares da História e da História da Arte que serão aqui comentados de maneira breve, assim como a necessidade de reflexão sobre possíveis perspectivas e necessidades metodológicas.

**Palavras-chaves:** histórias das exposições; curadoria; design de exposições.

## Mini Bio

Mirtes Marins de Oliveira  
Mestre e doutora em Educação: História e Filosofia e pesquisadora colaboradora na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (2020). Coordena a pós-graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Participou do livro Cultural Anthropophagy: The 24th Bienal de São Paulo 1998, da coleção Exhibition Histories (Afterall, 2015) e de História(s) de exposições: perspectivas e trajetórias (UFJF, 2021). É co-autora do livro Histórias das exposições: casos exemplares (EDUC, 2016).

## **EXHIBITIONS HISTORIES: A SURVEY OF RESEARCH IN BRAZIL**

### **Abstract**

*The disciplinary field named Exhibitions Histories has, over the past two decades, aroused the interest of researchers at an academic level, but also of intellectuals working in artistic circuit, such as museums, galleries and fairs. The presentation aims to point out possible origins of this interest and outline its production centers based on the Research Directory of the National Council for Scientific and Technological Development - CNPq, indicating publications in this period, as well as carrying out, briefly, a mapping of productions from these research groups. It should be noted that, during the period, debates arose about its connections with the disciplinary fields of History and Art History, which will be briefly commented on here, as well as the need for reflection on possible perspectives and methodological needs.*

**Keywords:** *exhibition histories; curatorship; exhibition design.*

# MACT UFSM: DO PROJETO AO MUSEU UNIVERSITÁRIO

Nara Cristina Santos

## Mini Bio

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

## Resumo

O Museu Arte- Ciência-Tecnologia teve início no ano de 2011 como projeto e seu espaço físico foi inaugurado somente em 2021, junto ao mezanino do Planetário da Universidade Federal de Santa Maria. Este trabalho visa, portanto, reconhecer no percurso histórico e documental do MACT UFSM, o apoio e as adversidades institucionais, entender o papel dos diferentes projetos de ensino, pesquisa e extensão na sua trajetória, analisar a metodologia desenvolvida nas ações museais e as suas repercussões in loco e online. Como museu universitário, as atividades expositivas reúnem docentes pesquisadores, discentes de graduação e pós-graduação na organização de mostras e festivais com artistas brasileiros e estrangeiros, emergentes e reconhecidos. No período de 10 anos foram reafirmados e ampliados os estudos transdisciplinares em Arte-Ciência-Tecnologia com ênfase em História, Teoria, Crítica e Curadoria.

**Palavras-chave:** Arte-Ciência-Tecnologia; História-Teoria-Crítica-Curadoria; MACT UFSM; Museu universitário; Transdisciplinaridade.

# MACT UFSM: FROM PROJECT TO UNIVERSITY MUSEUM

## **Abstract**

*The Art-Science-Technology Museum began in 2011 as a project and its physical space was only opened in 2021, next to the mezzanine of the Planetarium of the Federal University of Santa Maria. This work aims, therefore, to recognize in the historical and documentary path of MACT UFSM, the institutional support and adversities, to understand the role of different teaching, research and extension projects in its trajectory, to analyze the methodology developed in museum actions and their repercussions on-site and online. As a university museum, exhibition activities bring together research professors, undergraduate and postgraduate students to organize exhibitions and festivals with emerging and recognized Brazilian and foreign artists. Over a period of 10 years, transdisciplinary studies in Art-Science-Technology were reaffirmed and expanded with an emphasis on History, Theory, Criticism and Curation.*

**Keywords:** *Art-Science-Technology; History-Theory-Criticism-Curation; MACT UFSM; University museum; Transdisciplinarity.*

# “WE [STILL] NEED TO TALK”: A CRISE DO DEBATE PÚBLICO NAS MEGAEXPOSIÇÕES DE ARTE CONTEMPORÂNEA.

Vinicius Spricigo

## Resumo

Tomando como ponto de partida as últimas edições da documenta de Kassel e das Bienais de Veneza e São Paulo, a apresentação trata do modo como essas megaexposições reagiram nas últimas décadas aos impactos da globalização cultural e responderam aos imperativos “decoloniais”. Apesar dos avanços nas pautas inclusivas e de representatividade, tais eventos enfrentam dificuldades em pautar o debate público num contexto de crise institucional, multiculturalismo e emergência de uma esfera pública conectada.

**Palavras-chave:** arte contemporânea, megaexposições.

## Mini Bio

Vinicius Spricigo  
Professor de curadoria e história das exposições no Departamento de História da Arte da UNIFESP, tendo assumido as funções de coordenador do curso de graduação (2015-2017) e coordenador de cultura (2017-2018) na mesma instituição. Além de atividades de pesquisa, foi membro do Comitê Internacional de Especialistas do projeto Intervención Tlatelolco 68-18. Disappearance - State Crime - Collective Reparation, na Universidade Autónoma do México (2018), editor do Forum Permanente, Museus de Arte, entre o público e o privado (2006-2011) e mediador do projeto Contracondutas,

## “WE [STILL] NEED TO TALK”: THE CRISIS OF PUBLIC DEBATE IN LARGE-SCALE CONTEMPORARY ART EXHIBITIONS.

### **Abstract**

*Taking the latest editions of the Kassel documenta and the Venice and São Paulo Biennials as a starting point, it aims to analyze how these mega-exhibitions have reacted in recent decades to the impacts of cultural globalization and responded to “decolonial” claims. Despite the progress they have made in terms of inclusiveness and more diverse representation, these events face challenges in the context of institutional crisis, multiculturalism, and the emergence of a digital public sphere.*

**Keywords:** contemporary art, megaexhibitions.

desenvolvido pela Associação Escola da Cidade Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, em 2016 e 2017 e das comissões julgadoras da Temporada de Projetos do Paço das Artes, em 2016, e no Programa de Exposições Temporárias do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (2022).

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa 9**

**Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=O8pFC2dPdyc>**

# MUSEUS UNIVERSITÁRIOS E EXPOSIÇÃO DE OBRAS DEPENDENTES DE TECNOLOGIA: A EXPERIÊNCIA DO MACT COM A OBRA DE ANNA BARROS

Cristina Landerdahl

## Resumo

Este trabalho traz a experiência do Museu Arte Ciência Tecnologia (MACT), da Universidade Federal de Santa Maria, enquanto museu universitário na exposição de obras dependentes de tecnologia, com destaque para a instalação “200 Milhões de Anos: Árvore Pedra”, da artista brasileira Anna Barros. Esta, que é a primeira obra a ser catalogada no acervo do MACT, combina tecnologia digital e elementos físicos, e é instaurada na intersecção entre Arte, Ciência e Tecnologia, enfrentando desafios para sua atualização, preservação e arquivamento ao longo do tempo. Nesse contexto, os museus universitários enfrentam a complexa tarefa de preservar obras como esta em suas coleções de forma segura e confiável. A obsolescência tecnológica emerge como um desafio central, ameaçando a acessibilidade e a integridade das obras. Para enfrentar esse desafio, é necessário implementar estratégias de gestão de arquivos que atendam às exigências de uma cadeia de custódia sistêmica, garantindo a segurança e a preservação das obras catalogadas. A obra “200 Milhões de Anos: Árvore Pedra” pode servir de referência de como é possível cumprir com a missão de museu, de acordo com o ICOM, na preservação da memória social. Ao exibir e contextualizar obras de arte contemporâneas como essa, as instituições contribuem para a preservação da história e da identidade cultural de uma comunidade ou sociedade, além de contribuir na construção da História, Teoria e Crítica da Arte.

**Palavras-chave:** Arte Contemporânea; Arte e Tecnologia; Preservação e Arquivamento; Museu universitário; História, Teoria e Crítica.

## Mini Bio

Cristina Landerdahl  
Professora Substituta  
no Departamento de  
Desenho Industrial/  
UFSM. Doutora\*  
e Mestre em Artes  
Visuais, linha Arte e  
Tecnologia/UFSM.  
DSE Universidad  
Complutense de  
Madrid. Bacharel em  
Desenho Industrial/  
UFSM. Membro do  
LABART. Pesquisa em  
HTC e Design, ênfase  
na preservação de  
obras digitais.

## UNIVERSITY MUSEUMS AND THE EXHIBITION OF TECHNOLOGY-DEPENDENT WORKS: MACT'S EXPERIENCE WITH THE WORK OF ANNA BARROS

*This paper presents the experience of the Museum of Art Science Technology (MACT), at the Federal University of Santa Maria, as a university museum exhibiting technology-dependent works, in particular the installation "200 Million Years: Stone Tree", by Brazilian artist Anna Barros. This, the first work to be catalogued in the MACT collection, combines digital technology and physical elements and is set up at the intersection of Art, Science and Technology, facing challenges in updating, preserving and archiving it over time. In this context, university museums face the complex task of preserving works like this in their collections safely and reliably. Technological obsolescence emerges as a central challenge, threatening the accessibility and integrity of the works. To meet this challenge, it is necessary to implement archive management strategies that meet the requirements of a systemic chain of custody, guaranteeing the security and preservation of catalogued works. The work "200 Milhões de Anos: Árvore Pedra" can serve as a reference for how it is possible to fulfil the mission of a museum, according to ICOM, in the preservation of social memory. By exhibiting and contextualizing contemporary works of art such as this, institutions contribute to preserving the history and cultural identity of a community or society, as well as contributing to the construction of Art History, Theory and Criticism.*

**Keywords:** Contemporary Art; Art and Technology; Preservation and Archiving; University Museum; History, Theory and Criticism.

# LA VIDA ARTIFICIAL COMO PROCESO EVOLUTIVO ABIERTO

Iliana Hernández-García

## Mini Bio

Iliana Hernández-García  
Departamento de Estética / Facultad de Arquitectura y Diseño/  
Pontificia Universidad Javeriana.

## Resumen:

De manera interesante no hay aún una definición o explicación de lo que sea la vida. Cualquier propiedad es demasiado amplia o demasiado específica. Y más aún si consideramos la vida extraña pero posible en otros lugares del universo. La teoría de la vida como adaptación flexible, del filósofo de la biología Mark Bedau (2016), se acerca a intentar esclarecer aquellos rasgos enigmáticos, aún inexplicables que tiene la vida basada en carbono, pero también aquella producida en computación o en software húmedo. Con su teoría propone que la vida es un proceso evolutivo continuamente creativo de adaptación a los medios cambiantes. Se trata de nuevos tipos de respuestas a los continuos y nuevos retos para la adaptación. A partir de ello, hemos explorado de qué manera diversos trabajos en arte, ciencia y tecnología, pueden ayudar a comprender cómo se despliega esta teoría. Al parecer todos los sistemas vivos evolucionan y se adaptan. Y en ellos caben los virus, los cristales, los sistemas intelectuales, artísticos, sociales o económicos. Internet, la bolsa de valores, las redes, ¿están surgiendo jerarquías y tipos de vida diferentes en cada nivel organizativo de lo vivo tecnológico? ¿hay continuidad o dicotomía con la vida orgánica? ¿La evolución de lo vivo artificial es creativa? ¿La vida artificial se relaciona con la forma o el material de que está compuesta? ¿la vida en el universo es una excepción o una generalidad?

**Palabras clave:** Vida artificial, evolución, filosofía de la biología, artes inmersivas, bioarte.

## ARTIFICIAL LIFE AS AN OPEN EVOLVING PROCESS

### **Abstract**

*There is still no definition or explanation of what life is. Any property is too broad or too specific. And even more so if we consider the strange but possible life in other places in the universe. The theory of life as flexible adaptation, by the philosopher of biology Mark Bedau (2016), comes close to trying to clarify those enigmatic, still inexplicable features of carbon-based life. But also that life produced in computing or wetware. With his theory, Bedau proposes that life is a continually a creative evolutionary process of adaptation to changing environments. These are new types of responses to continuing and new challenges for adaptation. From this, we have explored how various works in art, science and technology can help to understand how this theory is deployed. Apparently all living systems evolve and adapt. Including viruses, crystals, intelectual, artistic, social or economic systems. Like internet, markets and networks. ¿Are different hierarchies and types of life emerging at each organizational level from technological life? ¿Is there continuity or dichotomy between organic life and artificial life? ¿Is the evolution of artificial life also creative? ¿Is artificial life related to the form or material of which it is composed? ¿Is life in the universe an exception or a generality?*

**Keywords:** Artificial life; evolution; philosophy of biology; immersive arts, bioart.

# NARRATIVAS EXPOGRÁFICAS EN EL MUSEO: ARTE CONTEMPORÁNEO, MEDIOS Y DISEÑO

Mariel Szlifman

## Resumen

Proponemos reflexionar sobre las “narrativas expográficas” en el museo a partir de la práctica curatorial y la disciplina del diseño. Partiendo de conceptos provenientes de la museografía, el arte contemporáneo y el arte tecnológico, reunimos una serie de experiencias ligadas a curadurías, procesos expográficos y de mediación que se produjeron en el vínculo museo-universidad. La curaduría, la expografía y la mediación de una exposición, son procedimientos que comprenden etapas de investigación y trabajo interdisciplinar para llevar adelante la concepción, la programación, el diseño y el montaje de los distintos formatos y dispositivos expositivos, incluyendo la comunicación, la documentación y la posterior circulación en soportes físicas o digitales. Se recorren una serie de casos en los que participamos para pensar instancias creativas sobre estos procesos: la publicación experimental *Fueron quince días con sus catorce noches* (2022) de Gerardo Suter y Mariel Szlifman, en el marco de la exhibición *Atlas del neoTrópico* de Suter para la Bienal del Chaco y el III Congreso Internacional de Artes (Universidad Nacional del Nordeste, Chaco, 2022); la expografía para *FACTO 10*, Festival de Arte, Ciencia y Tecnología, exposición colectiva en el MACT - Museu Arte Ciência Tecnologia, UFSM (Rio Grande do Sul, Brasil, 2023); la curaduría y la expografía para *DERIVAS*, realizada en la galería *Espacio 34\_35 / Palacio Barolo* (2023), como resultado del proyecto transmedia “*Derivas Virtuales*” (Citep, UBA) de Cátedra La Ferla (FADU, UBA).

**Palabras claves:** Museo, Diseño, arte contemporáneo, medios audiovisuales, curaduría, expografía, exposición.

## Mini Bio

Mariel Szlifman  
Mg. en Diseño  
Comunicacional y  
Diseñadora Gráfica  
(FADU, UBA).  
Profesora Adjunta en  
FADU (UBA) y en  
la Lic. en Diseño de  
UdeSA. Coordinadora  
de Diseño Gráfico  
de Fundación IDA  
(Investigación en  
Diseño Argentino).  
Diseñadora  
independiente  
especializada en  
publicaciones,  
curaduría y expografía.

## EXPOGRAPHIC NARRATIVES IN THE MUSEUM: CONTEMPORARY ART, MEDIA AND DESIGN

### **Abstract**

We propose to reflect on the “expographic narratives” in the museum based on curatorial practice and design discipline. Starting from concepts originating from museography, contemporary art and technological art, we bring together a series of experiences linked to curation, expographic and mediation processes that are produced within the museum-university link. The curation, the exhibition and the mediation of an exhibition, are procedures that comprise stages of investigation and interdisciplinary work to bring the conception, the program, the design and the assembly of different formats and exhibition devices, including communication, documentation and subsequent circulation on physical or digital media. A series of cases were used in which we participated to think about creative instances about these processes: the experimental publication *Fueron quince días con sus catorce noches* (2022) by Gerardo Suter and Mariel Szlifman, within the framework of the exhibition *Atlas del neoTrópico de Suter* for the *Bienal del Chaco* and the *III International Congress of Arts* (Universidad Nacional del Nordeste, Chaco, 2022); the exhibition for *FACTO 10*, Festival of Art, Science and Technology, collective exhibition at *MACT - Museu Arte Ciência Tecnologia*, UFSM (Rio Grande do Sur, Brazil, 2023); the curation and exhibition for *DERIVAS*, held at the gallery *Espacio 34\_35 / Palacio Barolo* (2023), as a result of the transmedia project “*Derivas Virtuales*” (Citep, UBA) by *Cátedra La Ferla (FADU, UBA)*.

**Keywords:** Museum, Design, contemporary art, audiovisual media, curation, exhibition, exhibition.

# ARTEMIDIAMUSEU: UMA COLEÇÃO DE ARTE DIGITAL PARA O MUSEU NACIONAL DE BRASÍLIA

Rachel Vallego

## Resumo

O projeto ARTEMIDIAMUSEU foi realizado pelo grupo de pesquisa Academia de Curadoria entre 2021-2023, tendo como objeto a criação de uma coleção de arte digital para o Museu Nacional de Brasília. A premissa principal do projeto foi de realizar três exposições virtuais para discutir as questões da arte digital em seu próprio meio, e culminou na realização de uma exposição presencial no Museu que apresentou a coleção formada juntamente com o acervo pré-existente. As quatro etapas do projeto proporcionaram ao grupo a possibilidade de investigar simultaneamente o universo da arte digital em suas múltiplas facetas, como desenvolver um trabalho prático de curadoria coletiva. A metodologia de pesquisa-ação foi fundamental para estabelecer parâmetros de trabalho que pudessem nortear o caráter teórico-prático. Dessa maneira, o projeto ARTEMIDIAMUSEU reforça a importância da pesquisa acadêmica e expande a relevância da arte digital nos projetos de curadoria e exposições contemporâneas. O presente trabalho visará apresentar o desenvolvimento deste projeto, colocando em debate as principais questões que o grupo enfrentou durante sua realização, explorando a relação da arte contemporânea com museus e exposições, bem como questões de acervamento e conservação.

**Palavras-chave:** exposição virtual; arte digital, coleção de arte, arte contemporânea.

## Mini bio

Rachel Vallego  
Doutora em Estética e História da Arte pela Universidade de São Paulo, mestre em Artes e graduada em Artes Plásticas pela Universidade de Brasília. Coordenadora de projetos e produção do grupo de pesquisa Academia de Curadoria, UnB.

## ARTEMIDIAMUSEU: A DIGITAL ART COLLECTION FOR THE NATIONAL MUSEUM OF BRASÍLIA

### **Abstract**

*The ARTEMIDIAMUSEU project was carried out by the Academia de Curadoria research group between 2021-2023, with the aim of creating a digital art collection for the National Museum of Brasília. The main premise of the project was to hold three virtual exhibitions to discuss the issues of digital art in its own environment, and culminated in the holding of an in-person exhibition at the Museum that presented the collection formed together with the pre-existing collection. The four stages of the project provided the group with the possibility of simultaneously investigating the universe of digital art in its multiple facets, as well as developing practical collective curation work. The action research methodology was fundamental to establish work parameters that could guide the theoretical-practical nature. In this way, the ARTEMIDIAMUSEU project reinforces the importance of academic research and expands the relevance of digital art in curatorial projects and contemporary exhibitions. This work will aim to present the development of this project, putting into debate the main issues that the group faced during its implementation, exploring the relationship between contemporary art and museums and exhibitions, as well as collection and conservation issues.*

**Keywords:** *virtual exhibition; digital art, art collection, contemporary art.*

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa II**

**Vídeo: [https://youtu.be/](https://youtu.be/CppXQiyQVm4)**

**CppXQiyQVm4**

## ARTE E TECNOLOGIA NO MUNDO IMAGINAL

Carlos Praude  
Gilbertto Prado

A apresentação procura contextualizar a pesquisa de pós-doutorado, em andamento, sob supervisão do Professor Dr. Gilbertto Prado, no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi. A pesquisa Arte, tecnologia e o mundo imaginal tem o objetivo de investigar possíveis formas de ampliação dos modos de percepção e de criação, no campo da arte e tecnologia, por meio do mundo imaginal e da imaginação criativa. Pensadores como James Hillman, Gaston Bachelard e Henry Corbin, dentre outros, fornecem perspectivas sobre o mundo imaginal, um universo que pode ser acessado por meio de sonhos, visões e da imaginação, em um contexto onde temos a sensação de liberdade para perceber e explorar dimensões com o potencial de transformar a maneira como nos relacionamos com o mundo. A imaginação criativa nos permite acessar outras realidades que pairam além dos nossos órgãos sensoriais. No âmbito da pesquisa, a imaginação, no fundo, é a faculdade de transformar ou deformar as imagens fornecidas pela percepção. Por outro lado, autores como Hanna Limulja, João Paulo Barreto, Bruce Albert e Davi Kopenawa, dentre outros, descrevem como o sonho, a imagem e a imaginação são incorporados na cultura e nas práticas cotidianas dos povos originários da Amazônia. Por meio da demonstração de experimentos práticos realizados com os termos e conceitos abordados, a apresentação tem o intuito de fomentar a reflexão sobre possibilidades poéticas e estéticas que possam ser exploradas, no campo da arte e tecnologia.

**Palavras-chave:** Arte computacional, Processo criativo, Mundo imaginal.

### Mini Bio

Carlos Praude  
Artista e pesquisador em arte e tecnologia. Pós-doutorando no PPG em Design, da Universidade Anhembi Morumbi. Possui Pós-doutorado, Doutorado e Mestrado pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UnB e Especialização em Qualidade no Desenvolvimento de Software pela Faculdade SENAC de Ciências Exatas e Tecnologia de São Paulo.

Gilbertto Prado  
Tem feito curadorias pontuais, entre elas, em 2004 a exposição Emoção Art.ficial II: Divergências tecnológicas – Itaú Cultural, São Paulo, em parceria com Arlindo Machado e assessoria de Jeffrey Shaw; Exposição de Arte Eletrônica do XII Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica

## ART AND TECHNOLOGY IN THE IMAGINAL WORLD

*The presentation seeks to contextualize the ongoing post-doctoral research, under the supervision of Professor Dr. Gilberto Prado, in the Postgraduate Program in Design at Anhembi Morumbi University. The research Art, technology and the imaginal world aims to investigate possible ways of expanding the modes of perception and creation, in the field of art and technology, through the imaginal world and creative imagination. Thinkers such as James Hillman, Gaston Bachelard and Henry Corbin, among others, provide perspectives on the imaginal world, a universe that can be accessed through dreams, visions and imagination, in a context where we have a feeling of freedom to perceive and explore dimensions with the potential to transform the way we relate to the world. Creative imagination allows us to access other realities that hover beyond our sensory organs. In the context of research, imagination, in essence, is the faculty of transforming or deforming the images provided by perception. On the other hand, authors such as Hanna Limulja, João Paulo Barreto, Bruce Albert and Davi Kopenawa, among others, describe how dreams, images and imagination are incorporated into the culture and daily practices of the original people of the Amazon. By demonstrating practical experiments carried out with the terms and concepts covered, the presentation aims to encourage reflection on poetic and aesthetic possibilities that can be explored in the field of art and technology.*

**Keywords:** *Computational art, Creative process, Imaginal world.*

e Processamento de Imagens - SIBIGRAPI, em 1999 na Unicamp. Vem publicando artigos em revistas como Leonardo, Ligeia, ARS, Mots-Voir, assim como participando de várias coletâneas. Em 2003 publicou pelo Itaú Cultural, São Paulo, o livro Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. Professor doutor e pesquisador da Universidade Anhembi Morumbi, USP, CNPq e Instituto nima de Educação.

# PENSANDO DESIGN, ARTE E TECNOLOGIA COM BRUNO LATOUR

Daniel B. Portugal

## Resumo

Nesta fala, vou considerar como os 3 termos que compõem o título da mesa redonda — design, arte e tecnologia — podem ser articulados a partir do pensamento de Bruno Latour. Ao romper a oposição moderna entre uma arte subjetiva e uma tecnologia objetiva, Latour traz para primeiro plano o design, concebido como o trabalho articulador dos múltiplos processos associativos que instauram e mantêm em existência as coisas.

**Palavras-chave:** Bruno Latour, Design, Arte, Tecnologia.

## Mini Bio

Daniel B. Portugal  
Professor da ESDI/  
UERJ, onde coordena  
o Demo: Laboratório  
de Design-ficção e  
integra o Programa  
de Pós-Graduação  
em Design. Doutor  
em Comunicação  
e Cultura pela  
UFRJ, realizou  
pós-doutorado no  
departamento de  
Artes e Estudos  
Culturais da  
Universidade de  
Copenhague.

## THINKING ABOUT DESIGN, ART AND TECHNOLOGY WITH BRUNO LATOUR

### **Abstract**

*In this speech, I will consider how the 3 terms that make up the title of the round table — design, art and technology — can be articulated based on the thoughts of Bruno Latour. By breaking the modern opposition between subjective art and objective technology, Latour brings design to the forefront, conceived as the articulating work of the multiple associative processes that establish and maintain things in existence.*

**Keywords:** Bruno Latour, Design, Art, Technology.

# PROJETUALIDADES: ESBOÇO GENEALÓGICO SOBRE A PRODUÇÃO DE SUJEITOS PROJETIVOS NO SÉCULO XX

Marcos Beccari

## Mini bio

Marcos Beccari  
Doutor em Filosofia da Educação pela USP. Professor Adjunto do Depto. de Design da UFPR e professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Educação da USP.

## Resumo

Tomando a elaboração projetual da subjetividade enquanto prática de design, o presente estudo delinea um esboço genealógico das projetualidades que conformaram, ao longo do século XX, sujeitos projetivos. Após contextualizar o certame, assinalo duas projetualidades predominantes do século XX, a revolucionária e a integrada, e argumento que ambas fizeram do sujeito um locus de reintegração de técnicas e saberes por meio da prática projetual. Ao concluir que a integração total humano-máquina-ambiente permanece como norte das atuais práticas projetuais, este estudo contribui para a compreensão histórica do design enquanto meio de veiculação e materialização de discursos, valores e condutas.

**Palavras-chave:** História do design, Subjetividade, Prática projetual, Foucault.

# PROJECTUALITIES: GENEALOGICAL SKETCH ON THE PRODUCTION OF PROJECTIVE SUBJECTS IN THE 20TH CENTURY

## **Abstract**

*Taking the projectual elaboration of subjectivity as a design practice, the present study outlines a genealogical sketch of the projectuality that formed, throughout the 20th century, projective subjects. After contextualizing this scope, I point out two predominant projectualities of the 20th century, the revolutionary and the integrated ones, and I argue that both made the subject a locus for the reintegration of techniques and knowledge through design practice. By concluding that the total human-machine-environment integration remains the guideline of current design practices, this study contributes to the historical understanding of design as a means of conveying and materializing discourses, values and behaviors.*

**Keywords:** *Design History, Subjectivity, Design practice, Foucault.*

# ARTE VIRTUAL IMERSIVA HOMEODINÂMICA E SEUS CONTRIBUTOS AO EQUILÍBRIO ECOSISTÊMICO, METABÓLICO E MENTAL DO SER HUMANO

Rachel Zuanon

## Resumo

Obras de arte virtuais imersivas homeodinâmicas corroboram a regulação ecossistêmica, metabólica e mental do ser humano, ou seja, sua homeostasia biológica e sociocultural. A homeostase biológica se caracteriza por um conjunto de processos metabólicos que regulam o funcionamento do corpo humano e, ao mesmo tempo, pelo estado resultante desta regulação. Essa regulação interna é crucial para o funcionamento adequado do organismo humano. Enquanto a homeostase sociocultural engloba os expedientes culturais criados em resposta ao desequilíbrio sociocultural. São respostas a problemas funcionais encontrados no espaço social que demandam atenção e resolução para que estes não venham a comprometer a regulação da vida dos indivíduos/grupo social. Tais obras de arte se alinham ao conceito de 'Ambientes e Produtos Homeodinâmicos Preventivos e Restauradores', os quais focalizam parâmetros projetuais, estéticos e tecnológicos capazes de produzir estímulos somatossensoriais, sensorio-motores e cognitivos favoráveis à prevenção e/ou à restauração do equilíbrio ecossistêmico e homeodinâmico (corpo-mente-espírito) dos indivíduos que interagem com estes ambientes imersivos. Nesta apresentação, discorreremos sobre '[inside] of inside'. Uma experiência audiovisual imersiva, interativa e homeodinâmica em Head Mounted Display (HMD), criada pelo coletivo Pluripotentes, a partir de imagens de microscopia de células-tronco, modelos animais, técnicas moleculares, e células cancerígenas, todas elas produzidas em laboratório pelos pesquisadores do GENOMA-USP. Em diálogo com esta imagética microscópica, que engendra a estética da inteligência orgânica, e em cooperação com inteligências artificiais (IA Multimodal), a obra oferece uma experiência audiovisual imersiva que articula paisagens híbridas (orgânicas/artificiais), e fomenta o ganho de consciência sobre: os impactos do Antropoceno à sustentabilidade da vida no planeta; a indissociabilidade ser humano-natureza; e a importância de priorizar e manter escolhas sustentáveis à homeostase biológica e sociocultural.

**Palavras-Chave:** Arte Homeodinâmica; Arte Virtual Imersiva em HMD; Equilíbrio Ecossistêmico e Homeodinâmico; Inteligência Artificial; Imagética Microscópica.

## Mini Bio

Rachel Zuanon  
DASMind |  
Universidade Estadual de Campinas [UNICAMP]. Bolsista de Produtividade em Pesquisa [PQ2-CNPq]. Artista e Designer. Docente do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes (IA-UNICAMP) nas áreas de Processo Criativo em Composição Artística e de Arte e Tecnologia. Professora e pesquisadora do PPG Artes Visuais (IA-UNICAMP) e do PPG Arquitetura Tecnologia e Cidade (FECFAU-UNICAMP). Desde 1998, dedica suas pesquisas, projetos e obras de arte à cooperação Neurociência e Processos Criativos e Projetuais em Design, Arte e Arquitetura para aplicações em

# HOMEODYNAMIC IMMERSIVE VIRTUAL ART AND ITS CONTRIBUTIONS TO THE ECOSYSTEM, METABOLIC AND MENTAL BALANCE OF HUMAN BEINGS

Saúde e Educação.  
E-mail: rzuanon@unicamp.br  
ORCID: 0000-0002-7917-9917

## Abstract

*Immersive homeodynamic virtual works of art corroborate the ecosystemic, metabolic and mental regulation of human beings, that is, their biological and sociocultural homeostasis. Biological homeostasis is characterized by a set of metabolic processes that regulate the functioning of the human body and, at the same time, by the state resulting from this regulation. This internal regulation is crucial for the proper functioning of the human body. While sociocultural homeostasis encompasses cultural expedients created in response to sociocultural imbalance. They are responses to functional problems found in the social space that demand attention and resolution so that they do not compromise the regulation of the lives of individuals/social groups. Such works of art are aligned with the concept of 'Preventive and Restorative Homeodynamic Environments and Products', which focus on design, aesthetic and technological parameters capable of producing somatosensory, sensorimotor and cognitive stimuli favorable to prevention and/or restoration of ecosystem balance and homeodynamic (body-mind-spirit) of individuals who interact with these immersive environments. In this presentation, we will talk about '[inside] of inside'. An immersive, interactive and homeodynamic audiovisual experience in Head Mounted Display (HMD), created by the Pluripotentes collective, based on microscopy images of stem cells, animal models, molecular techniques, and cancer cells, all of them produced in the laboratory by researchers at the GENOME-USP. In dialogue with this microscopic imagery, which engenders the aesthetics of organic intelligence, and in cooperation with artificial intelligence (Multimodal AI), the work offers an immersive audiovisual experience that articulates hybrid landscapes (organic/artificial), and encourages the gain of awareness about : the impacts of the Anthropocene on the sustainability of life on the planet; the inseparability of human beings and nature; and the importance of prioritizing and maintaining sustainable choices for biological and sociocultural homeostasis.*

**Keywords:** Homeodynamic Art; Immersive Virtual Art on HMD; Ecosystem and Homeodynamic Balance; Artificial intelligence; Microscopic Imaging.

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa 12**

**Vídeo: <https://youtu.be/42BEDRrJNyQ>**

# IMPRESSÕES BIO\_DIGITAIS : HIBRIDISMO ENTRE O ORGÂNICO E O COMPUTACIONAL

Artur Cabral Reis

## Resumo

O presente estudo explora os aspectos práticos e teóricos relacionados ao desenvolvimento do objeto artístico intitulado Impressões Bio\_digitais, Um artefato computacional que busca investigar a interação entre informações e a natureza, a partir de uma visualização de dados ambientais in loco. A obra representa um ponto de convergência entre técnicas gráficas tradicionais e tecnologias emergentes, promovendo a interseção entre o pensamento cultural e ecológico. No âmbito teórico, o texto busca articular questões relacionadas à experimentação artística que incorpora tecnologias computacionais e organismos em sua concepção, articulando pensamentos de teóricos da técnica como Gilbert Simondon com artistas da arte contemporânea como Agnes Denes e Gilberto Esparza. O estudo visa compreender os potenciais gráficos, estéticos e poéticos que emergem das singularidades presentes nos processos e aspectos técnicos da máquina, seus algoritmos e a hibridização com organismos naturais. Destaca-se, também, as questões sensíveis do artista na criação dessas interações.

**Palavras-chave:** Impressões Bio\_digitais; arte computacional; gravura; hibridismo; visualização de dados.

## Mini Bio

Designer, artista e professor; Bacharel em Artes Visuais pela Universidade de Brasília (2018), Mestre (2020) e doutorando em Artes Visuais pelo PPG-Arte na UnB dentro da linha de pesquisa Arte e Tecnologia (Bolsista CAPES). Foi professor na Universidade de Brasília e professor voluntário no Projeto Vivências Tecnocritivas. Faz parte dos grupos de pesquisa registrados no CNPQ: Arte Computacional (UnB), Design\_arte computacional: Inteligência artificial (UAM), NANO - Núcleo de Arte e Novos Organismos (UFRJ) . Em suas pesquisas explora a relação entre arte, computação e natureza por meio de interfaces e poéticas computacionais.

## **BIO\_DIGITAL PRINTS: HYBRIDITY BETWEEN THE ORGANIC AND THE COMPUTATIONAL**

### **Abstract**

*The present study explores the practical and theoretical aspects related to the development of the artistic object entitled "Impressões Bio\_digitais." This computational artifact seeks to investigate the interaction between information and nature through on-site visualization of environmental data. The work represents a point of convergence between traditional graphic techniques and emerging technologies, promoting the intersection of cultural and ecological thought. Theoretically, the text aims to articulate issues related to artistic experimentation that incorporates computational technologies and organisms in its conception, drawing on the thoughts of technical theorists such as Gilbert Simondon and contemporary artists like Agnes Denes and Gilberto Esparza. The study aims to understand the graphic, aesthetic, and poetic potentials that emerge from the singularities present in the processes and technical aspects of the machine, its algorithms, and the hybridization with natural organisms. It also highlights the artist's sensitive considerations in creating these interactions.*

**Keywords:** *Impressões Bio\_digitais; computational art; printmaking; hybridism; data visualization.*

# SOBRE DISPOSITIVO E ARTE TECNOLÓGICA

Cleomar Rocha

## Resumo

O artigo discute o conceito de dispositivo, tendo por base as concepções de Foucault e Agamben, seguindo a Filosofia da Tecnologia, deste Heidegger e Feenberg até as concepções de Don Ihde, em articulação com a arte tecnológica. De orientação analítica, o texto conclui que a arte tecnológica é, per si, ontologicamente vinculada à concepção de dispositivo, em seu alinhamento com a Filosofia da Tecnologia.

**Palavras-chave:** dispositivo, arte tecnológica, filosofia da tecnologia.

## Mini Bio

Cleomar Rocha  
Coordenador |  
PPG Performances  
Culturais | FCS | UFG,  
Professor | PPG Arte  
e Cultura Visual | FAV  
| UFG, Professor |  
PPG Arte | IdA | UnB,  
Coordenador | Media  
Lab BR, Pesquisador  
PQ CNPq,  
[www.medialab.ufg.br](http://www.medialab.ufg.br),  
[http://lattes.cnpq.br/  
5039948128955710](http://lattes.cnpq.br/5039948128955710),  
ORCID: [https://orcid.  
org/0000-0003-0483-  
8380](https://orcid.org/0000-0003-0483-8380)

## **ABOUT DEVICE AND TECHNOLOGICAL ART**

### **Abstract**

*The article discusses the concept of device, based on the conceptions of Foucault and Agamben, following the Philosophy of Technology, from Heidegger and Feenberg to the conceptions of Don Ihde, in conjunction with technological art. Analytical in orientation, the text concludes that technological art is, in itself, ontologically linked to the conception of a device, in its alignment with the Philosophy of Technology.*

**Keywords:** *device, technological art, philosophy of technology.*

# DESIGN GRÁFICO COM CODIFICAÇÃO CRIATIVA: UTILIZANDO A ARTE ABSTRATA COMO LÓGICA BIDIMENSIONAL NO DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS

Marília Lyra Bergamo  
André Luis Silva

## Resumo

Este artigo descreve uma abordagem para ensinar codificação criativa para estudantes de design. Pode responder a uma situação em que a “apreensão da substituição da automação” da inteligência artificial e da aprendizagem automática no que diz respeito à produção de design gráfico pode afetar os alunos. Como tal, este artigo também pretende evocar a importância da diversidade na resolução de problemas e nos métodos. Este texto começou com uma revisão da literatura sobre estratégias para codificação criativa no ensino superior em design. É apresentada uma metodologia detalhada de uso da arte abstrata como princípio para aplicar a lógica bidimensional na criação de codificação. O método foi aplicado durante dois semestres em um curso de design de 120 horas composto por aulas práticas de laboratório e desenvolvimento de projetos. Por fim, dois projetos significativos onde o aprendizado tutorial de lógica e codificação resultou em produtos de design gráfico foram selecionados para discutir o método. Este trabalho contribui para o tema, fornecendo dados adicionais que apoiam métodos de codificação criativa na educação em design visual, ao mesmo tempo que demonstra o potencial gráfico de tal abordagem.

**Palavras-chave:** Design Gráfico, Lógica, Arte Abstrata, Codificação Criativa, Método de Design.

## Mini Bio

Dr Marília Lyra Bergamo is a researcher and a computer artist. She has lectured in graphic and interaction design, digital arts and game art for the last 17 years. Dr. Bergamo is now a game art/interactive design lecturer at the School of Humanities, Creative Ind and Social Sciences at the University of Newcastle, Australia. She graduated in Design and Computer Science and worked with interface design at the beginning of her career. Her work as an educator also began in Interface Design and traditional printed graphics. As an artist, she sought to produce and research art related to interaction, digital images and the concept of evolution and interaction with digital systems.

# GRAPHIC DESIGN WITH CREATIVE CODING: USING ABSTRACT ART AS BIDIMENSIONAL LOGIC IN PROJECT DEVELOPMENT

## Abstract

*This paper describes an approach to teaching creative coding to design students. It may respond to a situation where 'apprehension of automation replacement' from artificial intelligence and machine learning regarding graphic design production may affect students. As such, this paper also intends to evoke the importance of diversity in problem-solving and methods. This text started with a literature review regarding strategies for creative coding in design tertiary education. A detailed methodology of using abstract art as a principle to apply bidimensional logic in creating coding is presented. The method was applied during two semesters in a design course of 120 hours consisting of laboratory tutorials and project development. Finally, two significant projects where logic and coding tutorial learning resulted in graphic design products were selected to discuss the method. This work contributes to the topic by providing further data supporting creative coding methods in visual design education while demonstrating the graphic potential of such an approach.*

**Key-words:** *Graphic Design, Logic, Abstract Art, Creative Coding, Design Method.*

Ma André Silva is a multidisciplinary designer working on the intersection between art, architecture and digital design. He is interested in project methodologies, Human-Computer Interaction (HCI), Traditional Techniques and Computer Technology to develop Architecture, Products and Art. He is currently a doctoral candidate in the Technological Poetics research line of the Postgraduate Program in Arts at the School of Fine Arts at UFMG. He has experience teaching graphic, interior and fashion design subjects, focusing on creative coding and generative design approaches. He teaches architecture, focusing on art history, representation and design. His teaching and research experience focuses on digital design methodologies, creativity and artificial intelligence-influenced workflows. <https://orcid.org/0000-0002-4984-4912>

# A GENERATIVIDADE ENQUANTO PROCESSO E MÉTODO: DE G.O.D. A G.O.D.L.E.S.S.

Pedro Alves da Veiga

## Resumo

A investigação realizada sobre prática artística em média-arte digital apresenta desafios específicos que muitas abordagens metodológicas, mais orientadas para outras áreas artísticas, não conseguem otimizar. Os meios digitais apresentam especificidades que permitem a coexistência de distintas versões e evoluções de um artefacto, ao contrário de uma pintura ou escultura, em que cada intervenção levada a cabo pelo artista é, simultaneamente, criadora e destruidora, pois o estado anterior do artefacto é tornado irre recuperável pela sua própria natureza. Por outro lado, os projetos artísticos que utilizam os média digitais, podem preservar as suas etapas intermédias, versões e derivações, num processo de potencial generativo. A *a/r/cografia* é uma proposta desenvolvida sobre os perfis do artista (artist), investigador (researcher) e comunicador (communicator), utilizando também o registo digital dos processos (grafia) enquanto suporte de investigação, e o arco (arc) como metáfora de percursos não-lineares de pesquisa. A própria abordagem *a/r/cográfica* é, em si mesmo, generativa, pois permite que a partir de uma linha de pesquisa/criação surjam outros projetos, que poderão ser derivações, ou mesmo linhas distintas de desenvolvimento. Ilustrando a sua aplicação, o autor apresentará o processo criativo e de pesquisa associado ao projeto artista Generative Ominous Dataset (G.O.D.), uma obra de videoarte generativa, e a forma como o método *a/r/cográfico* permitiu e facilitou a criação de Gaza Ominous Dataset: Lawless Evil Systematic Slaughter (G.O.D.L.E.S.S.).

**Palavras-chave:** Método de investigação, prática artística, *a/r/cografia*, arte generativa, videoarte.

## Mini Bio

Pedro Alves da Veiga  
Doutorado em  
Média-Arte Digital.  
Atualmente é  
Professor na  
Universidade  
Aberta de Portugal,  
e Vice-Diretor do  
Doutoramento em  
Média-Arte Digital.  
As suas obras digitais  
foram expostas na  
Europa, Ásia, América  
do Norte e do Sul.  
<https://pedroveiga.com/>

## GENERATIVITY AS A PROCESS AND METHOD: FROM G.O.D. TO G.O.D.L.E.S.S.

### **Abstract**

*Artistic practice-based research in digital media art presents specific challenges that many methodological approaches, developed towards other areas of art, fail to optimize. Digital media presents specificities that allow for the coexistence of different versions and evolutions of an artefact, unlike a painting or sculpture, where each intervention carried out by the artist is simultaneously creative and destructive, as the previous state of the artefact becomes irrecoverable by its own nature. On the other hand, artistic projects using digital media can preserve their intermediate stages, versions, and derivatives, in a process of potential generativity. A/r/cography is a methodological proposal developed around the profiles of the artist (a), researcher (r), and communicator (c), also using digital recording of processes as a research support (graphy) and the arc as a metaphor for non-linear research paths. The a/r/cographic approach itself is generative, as it allows other projects to emerge from a line of research/creation, which may be derivations or even distinct lines of development. To illustrate its application, the author will present the creative and research process associated with the activist project Generative Ominous Dataset (G.O.D.), a work of generative video art, and how the a/r/cographic method allowed and facilitated the creation of Gaza Ominous Dataset: Lawless Evil Systematic Slaughter (G.O.D.L.E.S.S.).*

**Keywords:** *Research method, artistic practice, a/r/cography, generative art, video art.*

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa 13**

**Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=DuPmUbcwuy4>**

# MESA-RENDONDA: DESIGN, TECNOLOGIA E LITERATURA INFANTIL

Andréa Catrópa Silva (ORG.)

## Resumo

A mesa “Design, Tecnologia e Literatura Infantil” reúne especialistas de áreas diversas que discutirão como as tecnologias digitais transformam a criação e o consumo de literatura para crianças, abordando temas como a interatividade, a multimodalidade e a experiência do usuário infantil. O debate incluirá a análise de aplicativos literários, livros digitais e estratégias de mediação que potencializam o engajamento e a formação de novos leitores. Esta discussão visa entender como essas ferramentas tecnológicas podem ser integradas na formação cultural e no setor educacional, a fim de promover experiências sensorialmente dinâmicas e intelectualmente estimulantes para as novas gerações.

## Mediadora

**Andréa Catrópa** é professora no PPG-Design da Universidade Anhembi Morumbi. Pesquisa os impactos da digitalização no mercado editorial no Mestrado Profissional em Economia e Política da Cultura e Indústrias Criativas (Itaú Cultural/UFRGS).

## Debatedores

**Cássia Furtado (Comunicação e Arte, da Universidade de Aveiro)** - Tem pós-doutorado pela Universidade de Aveiro e é doutora em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais pelas Universidades de Aveiro e Porto. Professora associada na UFMA e membro de diversos grupos de pesquisa internacionais, lidera o LEDMID e desenvolve a biblioteca de literatura digital TecTeca. Suas áreas de interesse incluem leitura e livros digitais, design da informação, e experiência do usuário.

**Edgar Kirchof (Letras & Educação - ULBRA)** - Possui doutorado em Linguística e Letras pela PUCRS e pós-doutorado em Estética e Biossemiótica pela Universidade de Kassel, Alemanha. É professor adjunto na ULBRA e pesquisador no PPGEDU, com foco em Literatura, Cultura Digital e Diferenças. Editor da Revista Textura e bolsista produtividade pelo CNPq, atua nas áreas de Teoria da Literatura, Semiótica, Estudos Culturais e Educação.

**Douglas Menegazzi (Design - UFSC)** - Doutor em Design pela Universidade Federal do Paraná, com estágio doutoral na universidade do Minho, focado no design de interação de livros infantis digitais. Professor na UFSC, lidera pesquisas sobre literatura infantil digital e é membro de grupos de pesquisa internacionais. Possui mestrado em Comunicação Visual pela UEL e especialização em Design Experiencial pela UFSC, com ampla experiência como ilustrador e diretor de arte.

**Giselly Lima de Moraes (Educação - UFBA)** - Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia e pós-doutora em mediação de literatura infantil e juvenil digital pela Universidade Autônoma de Barcelona. Professora adjunta na UFBA e docente no PPGEDU, lidera o GELING e coordena o projeto NAMME. Suas pesquisas focam na formação do leitor, literatura infantil digital, e mediação de narrativas multimodais. Andréa Catrópa Silva (ORG.)

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa 15**

**Vídeo: <https://youtu.be/kX0J23RrxOI>**

# EL LABORATORIO DE LUZ, DE LO ANALÓGICO A LO DIGITAL

Emilio José Martínez Arroyo

## Resumen

La irrupción de las tecnologías digitales a finales del siglo XX implicó una serie de consecuencias en el campo cultural, a modo de placas tectónicas que se desplazan y friccionan, de las que obtenemos indicios más o menos evidentes en la superficie de las manifestaciones artísticas. Este tránsito que hemos venido a llamar la transición entre lo analógico y lo digital es más evidente en las artes visuales que empezaron a explorar la realidad desde la experimentación con sistemas mecánicos de reproducción de la imagen, fotografía, cine, video, e imagen digital actualmente. Si las artes visuales son producto, punto y contrapunto de la *techne*, su continua evolución plantea desafíos y oportunidades de exploración artística. El grupo de investigación artística Laboratorio de Luz de la Universitat Politècnica de València exploramos las posibilidades de la imagen técnica en la transición de las tecnologías analógicas a lo digital, desde la aparición de los primeros ordenadores personales en la década de los 90 del siglo XX, experimentando con las sucesivas aportaciones de las tecnologías digitales, interactividad, web 2.0, comunicación, datos. Desde un posicionamiento abierto más allá de sus aplicaciones dominantes nos permiten experimentar sus capacidades expresivas en el campo de la práctica artística en la actualidad.

**Palavras-chave:** arte; interatividade; analógico; digital; Laboluz.

## Mini Bio

Emilio José Martínez Arroyo  
Valencia, 1962,  
artista e professor do Departamento de Escultura da Faculdade de Belas Artes da Universidade Politécnica de Valência, Espanha. É membro do grupo de investigação Laboratório de Luz da Universidade Politécnica de Valência com o qual desenvolve diferentes projetos relacionados com arte e tecnologia. Participou em mais de uma centena de exposições (individuais e coletivas). Juntamente com Bia Santos, integra o Espaço 214\_Lab. Atualmente preside a Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Visuais, ANIAV e é membro do Comitê Gestor do Observatório Ibero-Americano de Artes Digitais e Eletrônicas

# O LABORATÓRIO DE LUZ, DO ANALÓGICO AO DIGITAL

OIADE. ORCID 0000-0001-6794-9032  
ejmartinez@esc.upv.es

## Resumo

O surgimento das tecnologias digitais no final do século XX implicou uma série de consequências no campo cultural, de uma forma de placas tectónicas que se movem e friccionam, das quais obtemos sinais mais ou menos evidentes na superfície das manifestações artísticas. Essa transição que passamos a chamar de transição entre o analógico e o digital é mais evidente nas artes visuais que passaram a explorar a realidade através da experimentação com sistemas mecânicos de reprodução de imagens, fotografia, filme, vídeo e imagem digital. Se as artes visuais são produto, ponto e contraponto da techne, a sua evolução contínua coloca desafios e oportunidades à exploração artística. O grupo de investigação artística Laboratório de Luz da Universitat Politècnica de València explora as possibilidades da imagem técnica na transição das tecnologias analógicas para as digitais, desde o aparecimento dos primeiros computadores pessoais na década de 90 do século XX, experimentando as sucessivas contribuições de tecnologias digitais, interactividade, web 2.0, comunicação, dados, De um posicionamento aberto para além das suas aplicações dominantes permitem-nos experimentar as suas capacidades expressivas no campo da prática artística hoje.

**Palavras clave:** arte; interactividad; analógico; digital; Laboluz.

## DAS COISAS QUE ME INTERSETAM

Paulo Bernardino Bastos

### Resumo

Partindo de uma utilização de meios no âmbito das artes visuais – do vídeo à escultura e do desenho à interação -, que se afirmam no campo da ação da arte, ciência e tecnologia, vou-me focando em temas, através de corpus, que exploram uma perspectiva de transição, no sentido de uma possibilidade – o proporcionar ao observador a participação no questionamento do que é a lógica do fazer artístico – em particular daquele que transforma a irreduzível subjetividade da nossa relação com as coisas, enquanto condição para a obra de arte, refletindo sobre a contemporaneidade: a condição do olhar; da arte e das suas fronteiras e contextos; quão solitário é um artista. Frequentemente colaborando com a minha parceira, a artista Maria Manuela Lopes, em projetos conjuntos que ampliam os nossos discursos artísticos individuais e exploram novas dinâmicas de criação, a nossa pesquisa explora metodologias híbridas e a disseminação das artes de diversas formas, abrangendo publicações, apresentações, workshops e organizações de eventos. Enquanto professor concentro-me nos processos práticos e cognitivos da comunicação visual, particularmente em projetos de instalação que utilizam tecnologia; enquanto investigador, envolvo-me numa investigação crítica e utilizando vários meios artísticos, incluindo objetos, instalações interativas e performances – enquanto investigador destaco o meu envolvimento no Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura (ID+), sendo membro fundador em 2007 e coordenador do grupo de investigação “Praxis e Poiesis: da prática à teoria artística” desde 2014.

**Palavras-chave:** Escultura, Desenho, Interação, Projetos.

### Mini Bio

Paulo Bernardino Bastos  
Prof. Associado (UA);  
Diretor Mestrado Criação Artística Contemporânea;  
Comissão Diretiva Programa Doutoral Criação Artística (DeCA-UA); Org./Coord. ARTECH2021;  
#ART: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia;  
Comissão Editorial Revistas Científicas;  
Comités Científicos Internacionais; Coord. Praxis and Poiesis: from arts practice towards art theory.

## OF THE THINGS THAT INTERSECT ME

### **Abstract**

*Starting from the use of means in the field of visual arts - from video to sculpture and from drawing to interaction -, which assert themselves in the field of art, science and technology, I will focus on themes, through corpus, that explore a perspective of transition, in the sense of a possibility – providing the observer with participation in questioning the logic of artistic creation – in particular that which transforms the irreducible subjectivity of our relationship with things, as a condition for the work of art , reflecting on contemporary times: the condition of the gaze; of art and its borders and contexts; how lonely an artist is. Often collaborating with my partner, the artist Maria Manuela Lopes, on joint projects that expand our individual artistic discourses and explore new creative dynamics, our research explores hybrid methodologies and the dissemination of arts in diverse forms, encompassing publications, presentations, workshops and event organizations. As a teacher I focus on the practical and cognitive processes of visual communication, particularly in installation projects that use technology; As a researcher, I engage in critical research using various artistic means, including objects, interactive installations and performances – as a researcher I highlight my involvement in the Institute for Research in Design, Media and Culture (ID+), being a founding member in 2007 and coordinator from the research group “Praxis and Poiesis: from practice to artistic theory” since 2014.*

**Keywords:** *Sculpture, Drawing, Interaction, Projects.*

# ESPONTANEIDADES CREATIVAS

Raúl Niño Bernal

## Resumen

En esta ponencia se abordan los procesos experimentales del Arte, Diseño y Tecnología como dimensiones procesuales de la computación, la cual ha pasado de los sistemas binarios a los bioinspirados, entre los cuales se hallan los aspectos genéticos y bioquímicos con los cuales se conocen mundos moleculares, microscópicos e incluso cuánticos. Es por ello, que las artes traspasan sus fronteras a las relaciones con las cuales se simulan comportamientos biológicos, pero en lenguajes biotecnológicos. Un antecedente se relaciona con la Neuroetología computacional, que ha brindado los elementos esenciales para la Inteligencia Artificial no solo para las ciencias, sino en las experimentaciones para la robótica. En las artes, especialmente las musicales en el proceso hacia los paisajes sonoros, se pueden apreciar descomposiciones de armonías en imágenes y producto de ese proceso las longitudes de onda equivalen a crear posiciones de imagen. El arte, adquiere dimensiones polivalentes hacia los campos creativos en simulaciones. Los ámbitos tecnológicos de la computación de manera vertiginosa integran simbióticamente el hardware y el software hacia conexiones con el wetwear, el Infowear hacia un campo novedoso en el Wood, wide, web, del micromundo biológico. Esto último, permite hablar de la experimentación como un sistema de redes neuronales a través de las cuales el complejo sistema vivo del planeta se comprende a través de la computación. Con base en lo anterior, la vida artificial se expone como una ciencia de frontera para comprender los sistemas vivos en sus diversos comportamientos. Conviene hacer estas incursiones conceptuales para enfrentar los retos actuales y las transformaciones que nos propone el calentamiento global a escala planetaria. Asimismo, se avanza en procesos y transformaciones para que mediante señales eléctricas transferir conocimientos en un sistema abierto.

**Palabras clave:** Inteligencia Artificial, Longitudes de Onda, Mundos Moleculares, Redes Neuronales.

## Mini Bio

Raúl Niño Bernal  
Actualmente, Director  
Departamento  
de Estética en la  
Pontificia Universidad  
Javeriana de Bogotá.  
Es Dr. In Political  
Science, Whit Major  
in Political Science.  
Coautor con Iliana  
Hernández y Jaime  
Hernández- García de:  
Estética poshumana.  
Interacciones entre  
sistemas Naturales y  
Artificiales. Paisajes  
Artificiales. Virtuales,  
Informales y Edificados.  
Ecopolitica de los  
Paisajes Artificiales.

## CREATIVE SPONTANEITIES

### **Abstract**

*In this presentation, the experimental processes of Art, Design and Technology are addressed as procedural dimensions of computing, which has gone from binary systems to bioinspired ones, among which are the genetic and biochemical aspects with which molecular worlds are known. , microscopic and even quantum. This is why the arts cross their borders to the relationships with which biological behaviors are simulated, but in biotechnological languages. One antecedent is related to Computational Neuroethology, which has provided the essential elements for Artificial Intelligence not only for the sciences, but also in experiments for robotics. In the arts, especially musical arts, in the process towards soundscapes, you can see decompositions of harmonies in images and as a result of this process, wavelengths are equivalent to creating image positions. Art acquires multipurpose dimensions towards creative fields in simulations. The technological fields of computing in a dizzying manner symbiotically integrate hardware and software towards connections with wetwear, Infowear towards a novel field in the Wood, wide, web, of the biological microworld. The latter allows us to talk about experimentation as a system of neural networks through which the complex living system of the planet is understood through computing. Based on the above, artificial life is exposed as a frontier science to understand living systems in their various behaviors. It is advisable to make these conceptual forays to face the current challenges and the transformations that global warming proposes to us on a planetary scale. Likewise, progress is being made in processes and transformations so that knowledge can be transferred through electrical signals in an open system.*

**Keywords:** *Artificial Intelligence, Wavelengths, Molecular Worlds, Neural Networks.*

# CARTOGRAFIA CRÍTICA: ENTRE CAMINHAR E COLETAR CHEIROS

Luisa Paraguai

## Resumo

O texto aborda a cartografia crítica (Crampton e Krygier, 2006) para problematizar os mapas e seus discursos de poder e controle, e evidenciar as cartografias sociais e mapeamentos participativos (Acselrad, 2008), na medida em que potencializam o desenvolvimento de direitos territoriais enquanto desestabilizam a dominação. “Historicamente, mapas controlam e abrem formas de ver. Operam neles regimes de visibilidade, do que pode e não pode ser visto” (Sperling, 2024, p. 1). Neste contexto, apresenta-se a obra ‘Vidros de cheiros’ (2011), da artista Josely Carvalho, que inicia com a pergunta Quais são os cheiros que se mantêm na memória de uma cidade?, e se desenvolve nas caminhadas olfativas da artista com a comunidade local da cidade de Viana, no Espírito Santo, Brasil. Valendo-se da percepção dos cheiros como uma ferramenta de reconhecimento do entorno e das relações afetivas, frascos de perfume vazios foram disponibilizados para que os participantes pudessem coletar suas memórias, gerando um arquivo físico.

**Palavras-chave:** arte e design, mapeamento participativo, paisagem olfativa.

## Mini Bio

Luisa paraguai  
Professora  
Permanente do  
Programa de  
Pós-Graduação  
em Arquitetura  
e Urbanismo da  
Pontifícia Universidade  
Católica de Campinas.  
Membro do Grupo  
de Pesquisa Estudos  
Urbanos: Cultura e  
Arquitetura (EUCA).  
Pesquisadora e artista  
investiga linguagens e  
tecnologias enquanto  
modos de percepção  
do espaço cotidiano.  
Possui graduação  
em Engenharia Civil  
na Universidade de  
São Paulo (USP),  
mestrado e doutorado  
em Múltiplos,  
Instituto de Artes  
na Universidade  
Estadual de Campinas  
(UNICAMP), e  
pós-doutorado no  
Planetary Collegium,  
Nuova Accademia  
di Belle Arti NABA,  
Milão e no Programa  
de Pós Graduação

## CRITICAL CARTOGRAPHY: BETWEEN WALKING AND COLLECTING SMELLS

em Performances  
Culturais, Universidade  
Federal de Goiás,  
Brasil.

### **Abstract**

*The text addresses critical cartography (Crampton and Krygier, 2006) to problematize maps and their discourses of power and control, and highlight social cartographies and participatory mappings (Acselrad, 2008), as they enhance the development of territorial rights as destabilize domination. "Historically, maps control and open ways of seeing. They operate in them regimes of visibility, of what can and cannot be seen" (Sperling, 2024, p. 1). In this context, we talk about the 'Glasses of smells' work (2011) by artist Josely Carvalho, which begins with the question What are the smells that remain in the memory of a city?, and develops in the artist's olfactory walks with the local community of the city of Viana, in Espírito Santo, Brazil. Using the perception of smells as a tool for recognizing the surroundings and emotional relationships, empty perfume bottles were made available so that participants could collect their memories, generating a physical archive.*

**Key words:** *art and design, participative mapping, smellscape.*

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa 16**

**Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=r7T7gs4HWcQ>**

# PROJETO CONTA.ME: HISTÓRIAS DE MACAU E DA SUA LUTA PARA PRESERVAR A SUA IDENTIDADE CULTURAL

Adérito Fernandes-Marcos

## Resumo

A narrativa biográfica pode constituir um instrumento de afirmação social e de diversidade cultural, factor de tomada de consciência e de desenvolvimento humano sustentável quando releva a diferença em um todo social comum. No âmbito do projeto CONTA.ME temos vindo a fazer uma recolha sistematizada de narrativas biográficas de um grupo significativo de habitantes de Macau, falantes de Português, que seja representativo da forte diversidade cultural deste território que se desenvolveu na confluência entre as culturas ocidental, chinesa e asiática. Esta comunicação visa apresentar uma análise crítica das narrativas biográficas recolhidas tendo em conta as várias dimensões de intervenção sociocultural e ainda aquelas que integram a Declaração Universal sobre Diversidade Cultural da UNESCO.

**Palavras-chave:** Narrativas Biográficas, Identidade Cultural, Intervenção Sociocultural, Macau, UNESCO.

## Mini Bio

Adérito Fernandes-Marcos is grad. in Comp. Science Eng. from the Nova University of Lisbon, Portugal; holds a PhD in Comp. Graphics from the Technical University of Darmstadt, Germany; and Aggregation (Portuguese agregação) in Techn. and Information Systems by the University of Minho. He is a Full Professor at the Faculty of Arts and Humanities and the Dean of the Doctoral School of the University of Saint Joseph, Macao, China. He is a researcher at the Research Centre for Arts and Communication. He is the President of the Artech-International Assoc. with activities worldwide in the field of digital media art, founder of the ARTECH and

## TELL.ME PROJECT: TALES FROM MACAU AND ITS STRUGGLE TO PRESERVE ITS CULTURAL IDENTITY

### Abstract

*Biographical narratives can be an instrument of social affirmation and cultural diversity, a factor in raising awareness and sustainable human development when highlighting differences in a common social whole. As part of the TELL.ME project, we have been systematically collecting biographical narratives from a significant group of Portuguese-speaking inhabitants of Macau, which is representative of the strong cultural diversity of this territory that developed at the confluence of Western, Chinese and Asian cultures. This communication aims to critically analyse the biographical narratives collected, considering the various dimensions of socio-cultural intervention and those included in UNESCO's Universal Declaration on Cultural Diversity.*

**Keywords:** *Biographical Narratives, Cultural Identity, Sociocultural Intervention, Macau, UNESCO.*

ARTEFACTo conf. series. His research interests embrace different fields, from digital media art, computer graphics and applied art, and distance learning to the role of digital and media technologies in building transdisciplinary scenarios towards an inclusive knowledge-based society. He is the author/co-author of more than 120 journal publications, conf. proceedings, book chapters and science promotion booklets.

# A PERFORMANCE AUDIOVISUAL COMO UM EXEMPLO DO EXPERIMENTALISMO NO BRASIL

Marcus Bastos

## Mini Bio

Marcus Bastos  
Doutor em Comunicação e Semiótica 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. Tem experiência docente nas graduações em “Comunicação e Multimeios”, “Arte: História, Crítica e Curadoria”, “Jornalismo”, “Publicidade e Propaganda”, “Tecnologias e Mídias Digitais” e na pós-graduação em “Tecnologias da Inteligência e Design Digital”. Publicou os livros *Audiovisual ao Vivo: tendências e conceitos* (Intermeios, 2020), *Limiares das Redes* (Intermeios, 2014) e *Cultura da*

## Resumo

A palestra vai apresentar algumas das estratégias de linguagem da performance audiovisual no Brasil, a partir de um percurso que parte de antecedentes na história da arte e da poesia brasileira assim como exemplos internacionais que correspondem a uma arqueologia e aos desenvolvimentos mais recentes da performance audiovisual. Ao fazer este trajeto, procura traçar alguns dos vetores que organizam a produção em performances audiovisuais no país. Ao explorar algumas das práticas de montagem que surgem ou se consolidam no âmbito das performances audiovisuais, a palestra procurar estabelecer eixos de organização das obras apresentadas. Mas estes eixos não chegam a corresponder a uma sintaxe rígida, funcionando mais como vetores fluídos que permitem entender aspectos da performance audiovisual no Brasil.

**Palavras-chave:** Audiovisual, Performance, Produção em Performance.

## AUDIOVISUAL PERFORMANCE AS AN EXAMPLE OF EXPERIMENTALISM IN BRAZIL

### Abstract

*The lecture will present some of the language strategies of audiovisual performance in Brazil, based on a path that starts with antecedents in the history of art and Brazilian poetry as well as international examples that correspond to archeology and the most recent developments in audiovisual performance. In following this journey, it seeks to trace some of the vectors that organize the production of audiovisual performances in the country. By exploring some of the editing practices that emerge or are consolidated in the context of audiovisual performances, the lecture seeks to establish organizational axes for the works presented. But these axes do not correspond to a rigid syntax, functioning more as fluid vectors that allow us to understand aspects of audiovisual performance in Brazil.*

**Keywords:** *Audiovisual, Performance, Performance Production.*

Reciclagem (Noema, 2007, ebook), além de organizar Audiovisual experimental: arqueologias, tendências e desdobramentos (com Natália Aly, Pontocom 2018), Cinema Apesar da Imagem (com Gabriel Menotti e Patricia Moran, Intermeios 2016) e Mediações, Tecnologia, Espaço Público: panorama crítico da arte em mídias móveis (com Lucas Bambozzi e Rodrigo Minelli, Conrad, 2010). Dirigiu o documentário Radicais Livre(o)s (Prêmio Petrobrás Cultural, 2004) e o webdocumentário Cidades Visíveis (Prêmio Rumos Itaú Cultural, 2009-2011). Orcid em <https://orcid.org/0000-0001-6786-7993>.

# ART AND SCIENCE CONVERGE: IDENTITY EXPLORATION IN ANCESTRY AND DRAWING PROJECTS

Maria Manuela Lopes

## Abstract

*This presentation explores the intricate dynamics of identity through the lens of contemporary arts practice, focusing on three pivotal projects: “Ancestry Traveller,” “Mirror Identity Drawings (MID),” and the recent “Drawing the Genome.” These projects, in which the author has played significant research and authorial roles, collectively unravel the multifaceted nature of identity, intertwining personal and collective narratives with artistic expression. The “Ancestry Traveller” project is a scientific research initiative that delves into lineage and heritage, employing a genetic approach to trace ancestral roots and cultural heritage. Through the integration of scientific methods and artistic representation, participants navigate their genealogical histories, uncovering the complex layers of their identities. In contrast, the “Mirror Identity Drawings (MID)” project involves students and professors from eight European universities in the arts, each from diverse geographical and cultural contexts. This initiative, part of the IPL UNESCO Chair, explores identity through the medium of drawing. “Drawing the Genome,” is a personal art project conceived by the author to draw her genome in daily practice and public sessions. In these sessions, participants draw the common parts of the genome alongside the author, following the scientific transcription of the author’s genome. This innovative project not only bridges the gap between science and art but also democratizes genetic information, making it accessible and interpretable through artistic means. These projects collectively contribute to a deeper understanding of identity, highlighting the interplay between genetic, cultural, and self-perceived elements. By fostering participatory and inclusive methodologies, the author’s work emphasizes the transformative potential of art in exploring and articulating identity.*

**Keywords:** *Identity, Arts Practice, Ancestry, Self-Perception, Genomics, Drawing, Participatory Art.*

## Mini bio

Maria Manuela Lopes  
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 “Aquila Delle  
Vigne”, organiza

# CONVERGÊNCIA ENTRE ARTE E CIÊNCIA: EXPLORAÇÃO DA IDENTIDADE NOS PROJETOS DE ANCESTRALIDADE E DESENHO

festivals de renome  
internacional  
e eventos  
multidisciplinares.

## Resumo

Esta apresentação explora as dinâmicas complexas da identidade através da prática artística contemporânea, focando em três projetos fundamentais: "Ancestry Traveller," "Mirror Identity Drawings (MID)," e o recente "Drawing the Genome." Nestes projetos, nos quais o autor desempenhou papéis significativos de pesquisa e autoria, a natureza multifacetada da identidade é desvendada, entrelaçando narrativas pessoais e coletivas com expressão artística. O projeto "Ancestry Traveller" é uma iniciativa de pesquisa científica que investiga a linhagem e o patrimônio, utilizando uma abordagem genética para traçar raízes ancestrais e herança cultural. Através da integração de métodos científicos e criação artística, os participantes navegam pelas suas histórias genealógicas, descobrindo as camadas complexas das suas identidades. Em contraste, o projeto "Mirror Identity Drawings (MID)" envolve estudantes e professores de oito universidades europeias nas artes, cada um de contextos geográficos e culturais diversos. Esta iniciativa, parte da Cátedra UNESCO do IPL, explora a identidade através do meio do desenho. "Drawing the Genome" é um projeto de arte pessoal concebido pelo autor para desenhar o seu genoma na prática diária e em sessões públicas. Nessas sessões, os participantes desenham as partes comuns do genoma junto com o autor, seguindo a transcrição científica do genoma do autor. Este projeto inovador não só preenche a lacuna entre ciência e arte, mas também democratiza a informação genética, tornando-a acessível e interpretável através de meios artísticos. Esses projetos contribuem coletivamente para uma compreensão mais profunda da identidade, destacando a interação entre elementos genéticos, culturais e auto-percebidos. Ao promover metodologias participativas e inclusivas, o trabalho do autor enfatiza o potencial transformador da arte na exploração e articulação da identidade.

**Palavras-chave:** Identidade, Prática Artística, Ancestralidade, Auto-Percepção, Genômica, Desenho, Arte Participativa.

# ARQUITETURAS EM MOVIMENTO. AÇÕES ARTÍSTICAS NÃO CONVENCIONAIS NO ESPAÇO PÚBLICO POR MEIO DE VIDEOMAPPING.

Fabiane Cristina Silva dos Santos

## Resumo

Nesta proposta, abordaremos algumas ações artísticas desenvolvidas dentro do campo da arte pública por meio de experiências não convencionais de videomapping que foram desenvolvidas nos últimos anos por diferentes artistas, desde projeções mapeadas dentro do campo do ativismo, ou mesmo intervenções interativas, que abordaram questões sociais ou políticas, gerando uma experiência participativa e interativa com o público. Esses ambientes virtuais em construções arquitetônicas que trabalham com a ideia de espacialidade, localização, disposição de objetos, arquitetura e design por meio de tecnologia relacionada ao design digital para a construção de modelos virtuais desafiam as noções tradicionais de arte e espaço público, transformando temporariamente a aparência e a percepção de edifícios e ambientes urbanos.

**Palavras-chave:** Arte pública; videomapping; espaço público; design digital; ativismo.

## Mini Bio

FaBIANE Cristina Silva dos SANTOS (Bia Santos)

Artista, pesquisador e professor; Universidade de Zaragoza - ES. Doutora em Artes Visuais e Intermídia pela Universidade Politécnica de Valencia. Professora do curso de Belas Artes da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade de Zaragoza, onde atualmente é diretora da Unidade Pré-departamental de Belas Artes e coordenadora do curso. Foi professora na Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, Brasil. Desenvolve diversas atividades independentes no campo da arte e de sua divulgação. Desenvolve pesquisa e trabalho artístico

## ARQUITECTURAS EN MOVIMIENTO. ACCIONES ARTÍSTICAS NO CONVENCIONALES EN EL ESPACIO PÚBLICO A TRAVÉS DE VIDEOMAPPING.

em novas mídias no  
Espai214|Lab. [https://  
biasantos.espai214.  
org/](https://biasantos.espai214.org/) , [https://orcid.  
org/0000-0003-1200-  
8598](https://orcid.org/0000-0003-1200-8598)

### **Abstract**

*En la presente propuesta, abordaremos algunas acciones artísticas desarrolladas dentro del ámbito del arte público a través de experiencias de videomapping no convencionales que han sido desarrollada en los últimos años por diferentes artistas que van desde proyecciones mapeadas dentro del ámbito del activismo, o hasta intervenciones interactivas, que han abordado temas sociales o políticos, generando una experiencia participativa e interactiva con público. Estos entornos virtuales sobre construcciones arquitectónicas que trabajan la idea de espacialidad, ubicación, disposición de los objetos, arquitectura y diseño a través de la tecnología relacionadas con el diseño digital para la construcción de modelos virtuales, desafían las nociones tradicionales de arte y espacio público, al transformar temporalmente la apariencia y la percepción de los edificios y entornos urbanos.*

**Palabras claves:** Arte público; Videomapping; espacio público; Diseño digital; activismo.

# COMUNICAÇÕES / CONVIDADOS

**Mesa 18**

**Vídeo: [https://youtu.be/vPAz\\_7aS--I](https://youtu.be/vPAz_7aS--I)**

# FUNÇÕES DAS ANIMAÇÕES NO PROJETO EXPOSITIVO DO MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA EM SÃO PAULO.

Daniel Grizante

## Mini Bio

Daniel Grizante  
Diretor de arte e motion designer, doutor em Design pela UAM e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Há 15 anos desenvolve animações para exposições, dentre elas, a do Museu da Imigração e do Memorial da Resistência. Atualmente é professor no IED-SP e no SENAC.

## Resumo

O Museu da Língua Portuguesa está localizado no bairro Luz, em São Paulo, especificamente em um espaço do edifício da Estação da Luz, importante estação ferroviária da cidade construída entre 1895 e 1901. O Museu foi aberto ao público originalmente em 2006, no entanto, sofreu um incêndio ocorrido no dia 21 de dezembro de 2015 e ficou fechado para restauro até 2021. Quando reinaugurado, estreou a atual exposição permanente, da qual trataremos nesta pesquisa. Pelo fato de trabalhar com um patrimônio imaterial, a Língua Portuguesa, o Museu possui apenas uma coleção restrita de objetos pontuais. Por esse motivo, a exposição se vale essencialmente do uso de tecnologia, de suportes interativos para dar materialidade ao tema e principalmente, de animações. Sua exposição se apropria das qualidades de entretenimento que a animação possui e de suas potencialidades para transformar o espaço em experiências imersivas e fantásticas. Mais do que parte da cenografia, as animações são, às vezes, a própria cenografia. No entanto, para além dos usos mais familiares da linguagem, o museu ainda mostra que as animações são capazes de educar, incentivar a descoberta, informar, maravilhar, emocionar, causar reflexões, dar visibilidade e qualidade expográfica a coleções imateriais ou de difícil exibição. A presente pesquisa analisa as diversas animações deste museu, buscando compreender como elas operam dentro do projeto expositivo desta instituição.

**Palavras-chave:** Design; Animação; Museu; Design de Exposições, Patrimônio Imaterial.

## **FUNCTIONS OF ANIMATIONS IN THE EXHIBITION PROJECT OF THE MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA IN SÃO PAULO**

### **Abstract**

*The Museu da Língua Portuguesa (Museum of the Portuguese Language) is located in the Luz neighborhood of São Paulo, specifically within the building of Luz Station, an important railway station in the city built between 1895 and 1901. The museum was originally opened to the public in 2006; however, it suffered a fire on December 21, 2015, and remained closed for restoration until 2021. Upon reopening, it premiered the current permanent exhibition, which we will address in this research. Working with the intangible heritage of the Portuguese language, the museum has only a restricted collection of specific objects. Therefore, the exhibition primarily relies on the use of technology, interactive supports to materialize the theme, and mainly, animations. Its exhibition appropriates the entertainment qualities of animation and its potential to transform the space into immersive and fantastic experiences. More than just part of the scenography, animations are sometimes the scenography itself. However, beyond the more familiar uses of language, the museum still shows that animations can educate, encourage discovery, inform, amaze, evoke emotions, provoke reflections, provide visibility, and enhance the exhibition quality of intangible or difficult-to-display collections. This research analyzes the various animations in this museum, seeking to understand how they operate within the exhibition project of this institution.*

**Keywords:** *Design; Animation; Museum; Exhibition Design, Intangible Heritage.*

# CRIAÇÃO PELA MÁQUINA: PERSPECTIVAS DA IA GENERATIVA EM JOGOS E ANIMAÇÕES

Dario Mesquita

## Resumo

A inteligência artificial (IA) generativa está impactando em diferentes dimensões a produção de conteúdo no entretenimento, incluindo jogos e animação. Esta apresentação investigará o impacto dessa tecnologia no mercado de trabalho, explorando os desafios e as polêmicas que surgem com a sua adoção. Essa tecnologia permite a criação automatizada de elementos visuais, sonoros e narrativos, agilizando o processo de produção e reduzindo custos. No entanto, essa automação levanta preocupações sobre o futuro dos profissionais da área, além de debates sobre a qualidade e o mérito artístico de obras criadas por IA. A IA generativa tem o potencial de transformar a indústria de jogos e animação, mas é crucial entender seus impactos no mercado de trabalho e as questões éticas que surgem com sua adoção. A pesquisa será baseada em revisão bibliográfica de artigos acadêmicos, notícias e relatórios de mercado. Além disso, serão realizadas entrevistas com profissionais da área de jogos e animação para obter insights sobre suas experiências e perspectivas em relação à IA generativa.

**Palavras-chaves:** IA generativa. Jogos. Animação. Trabalho Criativo.

## Mini Bio

Dario Mesquita  
Docente no curso de Imagem e Som da UFSCar. Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Produção de Conteúdo de Plataforma Multiplataforma (PPGPCM/UFSCar). Doutorado em Design pela Universidade Anhembi Morumbi, mestrado em Imagem e Som pela UFSCar. Membro pesquisador do GEMInIS – Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som, e Editor Executivo da Revista GEMInIS.

## **MACHINE CREATION: PERSPECTIVES OF GENERATIVE AI IN GAMES AND ANIMATION**

### **Abstract**

*Generative artificial intelligence (AI) is impacting the production of content in entertainment, including games and animation, in different ways. This presentation will investigate the impact of this technology on the job market, exploring the challenges and controversies that arise with its adoption. This technology allows for the automated creation of visual, sound and narrative elements, streamlining the production process and reducing costs. However, this automation raises concerns about the future of professionals in the field, as well as debates about the quality and artistic merit of works created by AI. Generative AI has the potential to transform the gaming and animation industry, but it is crucial to understand its impacts on the job market and the ethical issues that arise with its adoption. The research will be based on a literature review of academic articles, news and market reports. In addition, interviews will be conducted with professionals in the field of games and animation to gain insights into their experiences and perspectives regarding generative AI.*

**Keywords:** *Generative AI. Games. Animation. Creative Work.*

# PERSPECTIVAS DO ENSINO DA ANIMAÇÃO NO BRASIL

Marcia Maria Alves

## Mini Bio

Marcia Maria Alves: Designer e professora de Design Gráfico, Animação e Games, com graduação em Tecnologia em Artes Gráficas (UTFPR). Especialização em Mercado Editorial (UP), Audiovisual (PUC-PR), mestrado e doutorado em Design (UFPR). Experiência profissional em produção gráfica, projeto gráfico, gestão do design, animação, design para educação, docência e pesquisa em design.

## Resumo

Este estudo faz parte de uma pesquisa em andamento de pós-doutorado que investiga a formação dos professores e dos cursos de animação no Brasil e propõe um panorama por meio da análise das matrizes curriculares e do perfil dos docentes que atuam nas instituições reconhecidas pelo Ministério da Educação. Neste contexto, iniciou-se uma discussão sobre métodos de ensino, composição dos cursos e sobre a formação de animadores em território nacional. Para organização metodológica, deste texto inicial, foram adotadas as seguintes etapas: (1) contextualização do problema; (2) revisão de literatura (levantamento dos cursos no Brasil), (3) pesquisa documental (currículos dos cursos vigentes); (4) análise crítica dos currículos pesquisados e (5) considerações finais sobre os cursos. Esses dados vão contribuir para a formação de um possível panorama curricular do ensino de animação. Como resultado parcial, obteve-se uma análise das grades curriculares e uma comparação das disciplinas e da composição dos cursos. Essa análise revelou um ensino formal em animação pautado pelas técnicas de animação e o pouco aprofundamento dos cursos na linguagem sonora e no roteiro, pontos de extrema importância para a animação. Destacou-se também a presença de disciplinas voltadas para o desenho, para o mercado de trabalho e para a produção de animação em campos específicos tais como os jogos. Esses dados iniciais serão confrontados com entrevistas e questionários com a comunidade acadêmica e com animadores para fomentar intervenções positivas nos cursos vigentes e pautar discussões futuras sobre a área.

**Palavras-chave:** animação, graduação em animação, currículos de animação, educação, ensino.

## PERSPECTIVES ON TEACHING ANIMATION IN BRAZIL

### **Abstract**

*This study is part of an ongoing post-doctoral research that investigates the training of teachers and animation courses in Brazil and proposes an overview through the analysis of curricular matrices and the profile of teachers who work in institutions recognized by the Ministry of Education. In this context, a discussion began about teaching methods, course composition and the training of animators in the national territory. For the methodological organization of this initial text, the following steps were adopted: (1) contextualization of the problem; (2) literature review (survey of courses in Brazil), (3) documentary research (current course curricula); (4) critical analysis of the researched curricula and (5) final considerations about the courses. These data will contribute to the formation of a possible curricular panorama of animation teaching. As a partial result, an analysis of the curriculum and a comparison of subjects and course composition were obtained. This analysis revealed formal teaching in animation based on animation techniques and little depth in the courses on sound language and script, points of extreme importance for animation. The presence of disciplines focused on drawing, the job market, and the production of animation in specific fields such as games was also highlighted. This initial data will be compared with interviews and questionnaires with the academic community and with animators to encourage positive interventions in current courses and guide future discussions about the area.*

**Keywords:** *animation, degree in animation, animation curricula, education, teaching.*

# ILUSTRAÇÃO EM PROJETOS DIGITAIS

Priscilla Maria Cardoso Garone

## Resumo

A apresentação aborda usos da ilustração em projetos digitais de jogos, com foco em microinterações, design de interação, remediação e heurísticas de usabilidade. Serão apresentados projetos do ponto de vista da programação e da ilustração e serão comentados os aspectos técnicos de projetos desenvolvidos sob supervisão e demanda do Laboratório de Design, Ilustração e Jogos da Universidade Federal do Espírito Santo. Serão apresentadas experiências projetuais digitais para o contexto lúdico infantil e no âmbito educacional infantojuvenil. Também serão demonstrados projetos de adaptação de objetos lúdicos para o meio digital (remediação). Tais experiências reforçam a importância da colaboração entre designers, ilustradores e programadores para evitar retrabalho ao longo do fluxo produtivo. Serão apontadas heurísticas de design de interação e usabilidade, com foco em orientar a padronização da produção de ilustrações à guisa de um design de interface intuitivo, além da rejugabilidade e facilitação da programação, por meio da produção de ativos de modo adequado. Os aspectos técnicos incluem a criação de ilustrações conforme a necessidade da exportação em formatos específicos, de acordo com cada aplicação, no contexto de projetos digitais de jogos. Tais atributos são fundamentais para a otimização de desempenho, carregamento e integração com a programação. Por fim, entende-se que a ilustração desempenha um papel importante em despertar o interesse do público para jogar um jogo. Imagens projetadas adequadamente do ponto de vista técnico contribuem para criar a experiência do usuário no design digital.

**Palavras-chave:** Ilustração, design, jogos digitais, games, design lúdico.

## Mini Bio

Priscilla Maria Cardoso Garone  
Docente do Departamento de Design da Universidade Federal do Espírito Santo, líder do Grupo de Pesquisa Laboratório de Design, Ilustração e Jogos (<https://ladij.ufes.br/>), coordena projetos de ilustração, quadrinhos, jogos de mesa e digitais. É doutora em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Participa de projetos como coordenadora, designer, ilustradora e programadora.

## ILLUSTRATION IN DIGITAL DESIGN

### **Abstract**

The presentation addresses the uses of illustration in digital design for games, focusing on microinteractions, interaction design, remediation and usability heuristics. Project experiences from the perspective of programming and illustration will be presented, along with technical aspects of projects developed under the supervision and demand of the Laboratório de Design, Ilustração e Jogos, at the Universidade Federal do Espírito Santo. Digital design experiences for the children's playful context and the educational sphere for children and teenagers will be showcased. Adaptations of playful objects to the digital medium (remediation) will also be demonstrated. These experiences highlight the importance of collaboration among designers, illustrators, and programmers to avoid rework throughout the production. Interaction design and usability heuristics will be pointed out, aiming to guide the standardization of illustration production for an intuitive interface design, as well as replayability and programming facilitation, through the appropriate production of assets. Technical aspects include the creation of illustrations according to the need for exportation in specific formats, depending on each application, in the context of digital game projects. These attributes are fundamental for optimizing performance, loading time, and integration with programming. Finally, it is understood that illustration plays an important role in sparking public interest in playing a game. Well-designed images from a technical perspective help create the user experience in digital design.

**Keywords:** Illustration, design, digital games, games, playful design.

# RESUMO DOS PARTICIPANTES SELECIONADOS

## **Mesa 4**

### **Design, arte e Tecnologia**

Clicia Ferreira Machado, Mirtes Marins, UAM, Brasil;  
Heloisa Mendes Pereira, Ana Mae Barbosa, UAM, Brasil;  
Maria Elvira Rosete, Gilbertto Prado, UAM, Brasil;  
Nelson Caramico, Suzete Venturelli, UAM, Brasil;  
Renato Amorim, Milton Soogabe, UAM, Brasil.

**Vídeo:** [youtube.com/watch?v=mLGVm4DeF2k](https://www.youtube.com/watch?v=mLGVm4DeF2k)

## **Mesa 7**

### **Design, arte e Tecnologia**

Fernando Bastos, Andréa Catrópa, UAM, Brasil;  
Leandro Cardoso, Milton Sogabe, UAM, Brasil;  
Natasha Catrópa, Milton Sogabe, UAM, Brasil;  
João Victor Maciel, Suzete Venturelli, UAM, Brasil; e  
Samuel Lobo Graça, Suzete Venturelli, UAM, Brasil.

**Vídeo:** <https://www.youtube.com/watch?v=0sS6zdYZqBs>

## **Mesa 10**

### **Design, arte e Tecnologia**

Alessandro Cammilo, Sérgio Nesteriuk, UAM, Brasil;  
Jack Holmer, Suzete Venturelli, UAM, Brasil;  
Kelly Oliveira, Suzete Venturelli, UAM, Brasil;  
Mirca Bonano, Mirtes Marins, UAM, Brasil; e  
Rodrigo Rodrigues, Sérgio Nesteriuk, UAM, Brasil;

**Vídeo:** <https://www.youtube.com/watch?v=0sS6zdYZqBs>

**Mesa 14**  
**Design, arte e Tecnologia**

Daniel Prazeres, Suzete Venturelli, Brasil;  
Larissa Camargo, Ana Mae Barbosa, Brasil;  
Letícia Noya dos Santos, Andréa Catrópa, Brasil; e  
Luiz Guilherme Arduíno, Andréa Catrópa, Brasil

**Vídeo:** [https://www.youtube.com/watch?v=4hM\\_EeZjaBo](https://www.youtube.com/watch?v=4hM_EeZjaBo)

**Mesa 17**  
**Design, arte e Tecnologia**

Andréa Moreira, Milton Sogabe, UAM, Brasil;  
Camila Guerra, Mirtes Marins, UAM, Brasil;  
Jéssica Bighi, Priscila Arantes, UAM, Brasil;  
Nelson Caramico, Suzete Venturelli, UAM, Brasil; e  
Tereza Alux, Andréa Catrópa, UAM, Brasil.

**Vídeo:** <https://youtu.be/bMrFTePVO4Y>

**Mesa 19**  
**Design, arte e Tecnologia**

Fábio da Silva, Milton Sogabe, UAM, Brasil;  
Fábio Sangigolo de Figueiredo, Gilbertto Prado, UAM, Brasil;  
Fernando de Oliveira Fernandes, Gilbertto Prado, UAM, Brasil;  
Fernando Barbosa, Suzete Venturelli, UAM, Brasil; e  
Nico Gualtiere, Andréa Catrópa, UAM, Brasil

**Vídeo:** <https://www.youtube.com/watch?v=6XWy7pZYAco>

# O PROGRAMA COMO COAUTOR E AUTÔNOMO NA CRIAÇÃO GENERATIVA: EXPERIMENTOS E POSSIBILIDADES

Bia Costa  
Suzete Venturelli

## Mini Bio

Beatriz Costa  
Artista-designer que discute sua relação com a computação e a simulação da natureza no digital. Bacharel em Artes Visuais pela Universidade de São Paulo e mestranda em Arte, Design e Tecnologia na Universidade Anhembi Morumbi. (beatrizcostanas@outlook.com)

Suzete Venturelli  
Professora doutora titular e pesquisadora da Universidade Anhembi Morumbi, UnB, CNPq e Instituto nima de Educação.

## Resumo

A criação generativa computacional faz o uso de ferramentas tecnológicas em sua concepção, processo e/ou resultado. O avanço na complexidade dessas ferramentas abre espaço para uma criação mais colaborativa, onde a máquina deixa de ser usada apenas como auxiliar e passa a participar de forma ativa, ajudando na tomada de decisões e influenciando fortemente no resultado. O desenvolvimento dessa parceria motiva diversas discussões acerca da autonomia da máquina e a possibilidade desta tecnologia ser considerada coautora em uma obra de arte-design. Este tópico de pesquisa está atualmente sendo desenvolvido pelas autoras no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi na área de Design, Arte e Tecnologia e conta com estudos bibliográficos assim como experimentos criativos com programação. Assim, pretendemos discutir de forma ainda superficial de qual forma o programa pode ser considerado coautor em uma obra de arte-design, expondo experimentos realizados para explorar esta temática, possibilidades para criações futuras e limitações deste processo de colaboração.

**Palavras-Chave:** Programação Criativa, Criação Generativa, Relação Humano-Máquina, Autonomia da Máquina.

## THE PROGRAM AS A CO-AUTHOR AND AUTONOMOUS IN GENERATIVE CREATION: EXPERIMENTS AND POSSIBILITIES

### **Abstract**

*Computational generative creation makes use of technological tools in its design, process, and/or outcome. The advancement in the complexity of these tools makes room for a more collaborative creation, where the machine is no longer used only as a tool and starts to participate actively, helping in decision-making and strongly influencing the result. The development of this partnership motivates several discussions about the autonomy of the machine and the possibility of this technology being considered a co-author in a work of art-design. This research topic is currently being developed by the authors as part of a Masters in Design, Art and Technology at Anhembi Morumbi University, and has bibliographic studies as well as creative experiments with programming. Thus, we intend to discuss in a still superficial way how the program can be considered co-author in a work of art-design, exposing experiments carried out to explore this theme, possibilities for future creations and limitations of this collaboration process.*

**Key words:** *Creative Programming, Generative Creation, Human-Machine Relationship, Machine Autonomy.*

# DESIGN DE MOBILIÁRIO URBANO. LARGO SÃO FRANCISCO E A RECONEXÃO EM GRANDES

Camila Luiza Guerra  
Mirtes Cristina Marins de Oliveira

## Resumo

Este trabalho explora a interseção entre o design de mobiliário urbano e questões sociais no Largo São Francisco, centro de São Paulo, uma metrópole marcada por sua diversidade cultural e social. O estudo faz-se pela história do centro de São Paulo e sua transformação social, principalmente dos últimos 20 anos, paralelamente entendemos como o mobiliário urbano desempenha um papel fundamental na configuração da cidade e na experiência do usuário. O texto aborda como o design de mobiliário urbano pode tratar as questões sociais, e o fortalecimento da comunidade. Por meio de exemplos práticos de cidades pelo mundo, na aplicação do conceito de Novo Urbanismo e análises de autores como Jan Gehl e Jane Jacobs, é demonstrado como o design de mobiliário urbano pode criar espaços públicos inclusivos na região estudada. Também abordará, a fim de entendimento metodológico, o estudo na vertente da etnografia de Michel de Certeau, falando brevemente sobre o cotidiano e compreendendo o argumento que essas práticas não excluem a ligação de lugar e espaço, entrando na discussão de como as pessoas transformam espaços em lugares significativos através de suas práticas e se tratando da área de estudo, entendendo a noção de “estratégia” e tática”, conseguindo distinguir ações individuais ou coletivas da comunidade. O conteúdo também considera a implementação de ações e projetos sociais na região. Entendendo assim que o mobiliário urbano desempenha um papel vital para a coexistência entre cidade e cidadãos, sendo essencial considerar a inclusão social no design urbano.

**Palavras chaves:** Mobiliário Urbano; Urbanismo; Design Urbano.

## Mini bio

Camila Luiza Guerra  
Graduada em  
Arquitetura e  
Urbanismo UAM  
(2017) especialização  
em Gestão de  
Projetos de  
Arquitetura (UAM  
2021). Mestranda em  
Design na mesma  
Universidade. Participa  
de grupos de iniciação  
científica na área  
de exposições e  
museus. Atua como  
professora dos cursos  
de Arquitetura e  
Urbanismo e Design  
de Interiores.

Mirtes Cristina Marins  
de Oliveira  
Docente do Mestrado  
e Doutorado  
em Design da  
Universidade Anhembi  
Morumbi (2012).  
Pós-Doutorado em  
Educação (DE-USP).  
Possui graduação  
em Educação em  
Educação Artística-  
Artes Plásticas pela  
Universidade de  
São Paulo (1986),

## URBAN FURNITURE DESIGN. LARGO SÃO FRANCISCO AND THE RECONNECTION IN GRANDES

### Abstract

*This work explores the intersection between urban furniture design and social issues in Largo São Francisco, downtown São Paulo, a metropolis marked by its cultural and social diversity. The study focuses on the history of the center of São Paulo and its social transformation, mainly in the last 20 years, at the same time we understand how urban furniture plays a fundamental role in the configuration of the city and in the user experience. The text addresses how urban furniture design can address social issues and strengthen the community. Through practical examples from cities around the world, the application of the concept of New Urbanism and analyzes by authors such as Jan Gehl and Jane Jacobs, it is demonstrated how the design of urban furniture can create inclusive public spaces in the region studied. It will also address, in order to provide a methodological understanding, the study in terms of Michel de Certeau's ethnography, speaking briefly about everyday life and understanding the argument that these practices do not exclude the connection between place and space, entering into the discussion of how people transform spaces in significant places through their practices and in the area of study, understanding the notion of "strategy" and tactics", being able to distinguish individual or collective actions of the community. The content also considers the implementation of social actions and projects in the region. Understanding that urban furniture plays a vital role in the coexistence between the city and citizens, it is essential to consider social inclusion in urban design.*

**Keywords:** Street Furniture; Urbanism; Urban Design.

mestrado em  
Educação: História,  
Política, Sociedade  
pela PUC-SP (1997)  
e doutorado em  
Educação: História,  
Política, Sociedade pela  
PUC-SP (2002).

# O LEITOR EMANCIPADO E A RESSIGNIFICAÇÃO DA MEMÓRIA EM ENTRADAS E BANDEIRAS DE LUIZ GÊ

Carlos Felipe Luvizotto  
Suzete Venturelli

## Mini Bio

Carlos Felipe Luvizotto  
Doutorando em Design pela UAM, bolsista PROSUP/ CAPES, pesquisando relações de tempo e espaço em linguagens gráficas narrativas. Mestre em design pela UAM, com graduação em Desenho Industrial pela Universidade Presbiteriana Mackenzie e Pós-Graduação em Teorias e Práticas da Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero.

Suzete Venturelli  
Professora doutora titular e pesquisadora da Universidade Anhembi Morumbi, UnB, CNPq e Instituto nima de Educação.

## Resumo

O presente estudo analisa a obra Entradas e Bandeiras de Luiz Gê, para refletir sobre o potencial das histórias em quadrinhos como produtoras de sentidos e potenciais ferramentas para interpretar fatos sob diferentes perspectivas, estimulando a imaginação e o pensamento crítico. A pesquisa busca relacionar elementos da linguagem quadrinística com conceitos de Jacques Rancière sobre a partilha do sensível e a formação do espectador emancipado, além das ideias de Nick Sousanis e Umberto Eco sobre a HQ como veículo de discursos ideológicos. A análise contextualiza a obra em diversos períodos, destacando como Luiz Gê utiliza monumentos históricos paulistanos, como a estátua do Borba Gato e o Monumento aos Bandeirantes, para refletir sobre a política de dominação e a construção de um discurso hegemônico. A partir de sua característica participativa e híbrida, os quadrinhos de Gê exigem a cooperação ativa do leitor, promovendo a emancipação e o pensamento crítico e, em contrapartida, oferecem lacunas e intervalos a serem preenchidos, resultando na construção de significados. A HQ Entradas e Bandeiras se apresenta como um exemplo de como esse tipo de linguagem artística pode contribuir com a promoção de novas leituras, questionando a memória histórica representada pelos monumentos, além de manifestar potencial de subverter uma lógica dominante. O estudo conclui que a obra de Gê se mantém atual, uma vez que possibilita diálogo com manifestações contemporâneas que reavaliam e ressignificam a memória cultural e histórica, refletindo sobre a transformação dos significados ao longo do tempo.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos; monumentos históricos; bandeirantes; memória coletiva; ressignificação.

## THE EMANCIPATED READER AND THE RESIGNIFICATION OF MEMORY IN ENTRADAS E BANDEIRAS BY LUIZ GÊ

### **Abstract**

*This study examines Luiz Gê's work Entradas e Bandeiras to reflect on the potential of comics as producers of meaning and tools to interpret facts from different perspectives, stimulating imagination and critical thinking. The research seeks to relate elements of comic language to Jacques Rancière's concepts on the distribution of the sensible and the formation of the emancipated spectator, as well as the ideas of Nick Sousanis and Umberto Eco on comics as vehicles for ideological discourses. The analysis contextualizes the work in various periods, highlighting how Luiz Gê uses historical monuments in São Paulo, such as the Borba Gato statue and the Monument to the Bandeirantes, to reflect on domination politics and the construction of a hegemonic discourse. From its participatory and hybrid characteristic, Gê's comics demand the active cooperation of the reader, promoting emancipation and critical thinking, while also offering gaps and intervals to be filled, resulting in the construction of meanings. Entradas e Bandeiras presents itself as an example of how this type of artistic language can contribute to promoting new readings, questioning the historical memory represented by monuments, and manifesting the potential to subvert a dominant logic. The study concludes that Gê's work remains relevant, as it allows dialogue with contemporary manifestations that reassess and resignify cultural and historical memory, reflecting on the transformation of meanings over time.*

**Keywords:** Comics; historical monuments; bandeirantes; collective memory; resignification.

# O FEMININO TRAMADO PELOS NÓS DO DESIGN: O BORDADO MANUAL, DA OBEDIÊNCIA À RESISTÊNCIA

Clícia Ferreira Machado  
Mirtes Cristina Marins de Oliveira

## Mini bio

Clícia Ferreira Machado  
Doutoranda em Design, mestre em Estudos de Linguagens, especialista em Gestão Estratégica e Marketing de Moda, e graduada em Comunicação Social/Relações Públicas e Design de Moda. Atua como professora e pesquisadora de moda, arte, design.

Mirtes Cristina Marins de Oliveira  
Docente do Mestrado e Doutorado em Design da Universidade Anhembi Morumbi (2012). Pós-Doutorado em Educação (DE-USP). Possui graduação em Educação em Educação Artística-Artes Plásticas pela Universidade de São Paulo (1986), mestrado em Educação: História, Política, Sociedade

## Resumo

Esta pesquisa tem como tema o bordado manual, assunto que durante bastante tempo esteve à margem do interesse acadêmico, mas dada dada a relevância de pautas femininas recentes, tem despertado a atenção de pesquisadores. O foco são as dimensões material e imaterial do bordado e a rede de significados que as envolve, compreendida a atividade enquanto loco onde se materializam relações, reúnem materiais e forças para gerar “coisas”, assentadas na articulação entre feitura e corpo, na qualidade de força constituinte dos processos de formação da identidade individual e social da mulher e representações do feminino. O objetivo é buscar compreender, por meio do mapeamento dos processos de fatura, da materialidade, dos contextos de produção e uso e das funções práticas e simbólicas do bordado, de que modo esta atividade, vinculada ao fazer feminino, conformou e perpetuou o ideal de feminilidade subserviente e, simultaneamente, opera de forma desobediente em relação aos sentidos que tradicionalmente lhes foram atrelados e engendra forças de resistência às restrições impostas por estereótipos de gênero. Para tanto, propõe-se examinar a produções atual de artistas, designers, coletivos, comunidades de mulheres, a fim de identificar espaços expressivos questionadores e/ou furtivos da função modeladora da condição feminina, em analogia com o design como prática projetual de modos de vida, nas quais o bordado se constitui em articulação e transformação do meio. Assim, pretende-se investigar uma urdidura enredada entre obediência e desobediência, um design do feminino que dá forma a uma práxis e a um bordado do feminismo.

**Palavras-chave:** bordado manual; design; feminino; obediência; resistência.

## **THE FEMININE WEAVED BY THE KNOTS OF DESIGN: MANUAL EMBROIDERY, FROM OBEDIENCE TO RESISTANCE**

pela PUC-SP (1997)  
e doutorado em  
Educação: História,  
Política, Sociedade pela  
PUC-SP (2002).

### **Abstract**

*This research has as its theme the hand embroidery, a subject that for a long time was on the fringes of academic interest, but given the relevance of recent female agendas, has attracted the attention of researchers. The focus is the material and immaterial dimensions of embroidery and the network of meanings that surrounds them, understood the activity as a locus where relationships are materialized, gather materials and forces to generate “things”, based on the articulation between making and body, of the processes of formation of the individual and social identity of women and representations of the feminine. The objective is to seek to understand, through the mapping of the processes of invoice, materiality, the contexts of production and use and the practical and symbolic functions of embroidery, how this activity, linked to the feminine conformed and perpetuated the ideal of subservient femininity and simultaneously operates disobediently in relation to the senses that have traditionally been tied to them and engenders forces of resistance to the restrictions imposed by gender stereotypes. To do so, it is proposed to examine the current productions of artists, designers, collectives, women’s communities, in order to identify expressive spaces questioning and/or furtive of the modeling function of the feminine condition, design as a design practice of ways of life, in which embroidery is constituted in articulation and transformation of the environment. Thus, it is intended to investigate a warp entangled between obedience and disobedience, a feminine design that forms a praxis and an embroidery of feminism.*

**Palavras-chave:** *hand embroidery; design; feminine; obedience; resistance.*

# O GÊNERO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA CULTURA DA TECNOLOGIA

Fabio Gomes da Silva  
Milton Sogabe

## Mini bio

Fábio Gomes da Silva, pesquisador da tecnologia nas artes e no design, docente do ensino superior e doutorando da Universidade Anhembi Morumbi.

Milton Sogabe, professor doutor e pesquisador da Universidade Anhembi Morumbi, CNPq e Instituto Anima de Educação

A incorporação dos recursos de Inteligência Artificial no cotidiano aos poucos deixa de ser um assunto específico das ciências da computação e do público especializado para se tornar uma ferramenta essencial para facilitação da vida das pessoas numa pesquisa ou na personalização de conteúdos. Notável a colaboração do Chat GPT (Open AI) nesta popularização, contribuindo para que outras empresas de tecnologia identificaram seus serviços como IA, inclusive, sendo ofertado como uma vantagem competitiva diante de outras como uma importante ferramenta de produção de conteúdo. Apesar de fazer parte da experiência de usuários de streamings de música e televisão há pelo menos 10 anos na categorização de conteúdos, a IA da Alexa ou da Siri (IOS) atuam como assistentes virtuais ativados por voz e assumindo na maior parte das vezes a identificação feminina. Popula nos chatbots personagens femininos como Gal da empresa aérea Gol, Elena no serviço de fornecimento de energia elétrica Enel ou Magalu da rede Magazine Luiza para citar alguns exemplos mais populares. Essas personagens respondem perguntas com uma voz parte humana, parte robótica, profunda, rápida e eficiente, e distintamente feminina. Essa investigação busca evidenciar por meio dos exemplos citados as motivações da adoção de “vozes” e personagens femininas computadorizadas na área dos serviços, atestando se tratar de um elemento meramente cultural de uma sociedade ou artifício estratégico das empresas de tecnologia.

**Palavras-chave:** design, tecnologia, arte, personagens, inteligência artificial.

## THE GENRE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN TECHNOLOGY CULTURE

*The incorporation of Artificial Intelligence resources into everyday life gradually ceases to be a specific subject of computer science and specialized audiences and becomes an essential tool for making people's lives easier in research or personalizing content. The collaboration of Chat GPT (Open AI) in this popularization is notable, contributing to other technology companies identifying their services as AI, including being offered as a competitive advantage over others as an important content production tool. Despite being part of the experience of music and television streaming users for at least 10 years in the categorization of content, the AI of Alexa or Siri (IOS) act as voice-activated virtual assistants and most of the time assume the identification feminine. Feminine characters such as Gal from the airline Gol, Elena from the electricity supply service Enel or Magalu from the Magazine Luiza network are popular in the chatbots, to name some of the most popular examples. These characters answer questions with a voice that is part human, part robotic, deep, fast and efficient, and distinctly feminine. This investigation seeks to highlight, through the examples cited, the motivations behind the adoption of computerized female "voices" and characters in the area of services, attesting that it is a merely cultural element of a society or a strategic device of technology companies.*

**Keywords:** design, technology, art, characters, artificial intelligence.

# VISAGISMO E A COLORAÇÃO PESSOAL: UMA ABORDAGEM ATRAVÉS DO DESIGN THINKING

Fábio Riter Antunes  
Ana Mae Barbosa

## Mini Bio

Fábio Riter Antunes  
Doutorando pela  
Universidade Anhembi  
Morumbi. Programa  
de pós-graduação em  
Design.

Ana Mae Barbosa  
Professora doutora  
da Universidade  
Anhembi Morumbi  
e pesquisadora do  
CNPq e do Instituto  
nima de Educação.

## Resumo

O interesse crescente em consultoria de visagismo de cores estimula a busca por novas ferramentas para personalizar paletas. É essencial adotar uma abordagem contemporânea que considere a individualidade cultural de cada cliente, utilizando design thinking para criar paletas personalizadas e autênticas.

**Palavras chave:** Visagismo, Design, Cores.

## **PERSONAL VISAGISM AND COLOR ANALYSIS: AN APPROACH THROUGH DESIGN THINKING**

### **Abstract**

*The growing interest in color visagism consultancy stimulates the search for new tools to personalize palettes. It is essential to adopt a contemporary approach that considers each client's cultural individuality, using design thinking to create personalized and authentic palettes.*

**Key-words:** *Visagism, Design, Colors.*

# CENOGRAFIA PARA TELEJORNALISMO

Fabio Sansigolo de Figueiredo  
Gilbertto Prado

## Mini bio

Fabio Sansigolo de Figueiredo  
Arquiteto formado pela FAU-USP, com mais de 25 anos de experiência em cenografia multiplataforma, eventos, exposições e shows, atualmente ocupa a posição de líder criativo de cenografia para Jornalismo e Esporte da TV Globo. Professor de Direção de Arte para Audiovisual, na Universidade Senac.

Gilbertto Prado  
Professor doutor da Universidade Anhembi Morumbi e da Universidade de São Paulo. Pesquisador do CNPq e do Instituto nima de Educação.

## Resumo

A apresentação aborda a cenografia para telejornalismo, que se refere ao design visual e à organização espacial do ambiente onde as notícias são transmitidas. Este aspecto é essencial, pois não só estabelece o tom e a atmosfera do programa, mas também influencia significativamente a percepção e a credibilidade da informação transmitida ao público. Uma cenografia eficiente deve acompanhar a natureza dinâmica das notícias, adaptando-se às demandas editoriais e às inovações tecnológicas em constante evolução. Discutiremos como a era digital tem transformado a cenografia do telejornalismo, e como a integração de novas tecnologias possibilita a criação de ambientes imersivos que podem ser prontamente modificados para refletir as notícias mais recentes, além de adicionar contexto visual aos quadros e reportagens, otimizando a clareza e a compreensão das notícias. Iremos explorar a aplicação de conhecimentos e práticas da cenografia tradicional, traçando paralelos com conceitos de sintaxe visual para aprofundar o entendimento desta área no telejornalismo. A cenografia pode impactar significativamente a forma como as notícias são interpretadas. Uma cenografia bem elaborada pode fortalecer o envolvimento do telespectador e melhorar a assimilação das notícias. Portanto, a cenografia é um componente crucial do telejornalismo, não apenas como um elemento complementar à narrativa visual, mas também como um fator determinante na efetividade da comunicação jornalística. À medida que a tecnologia progride, também se expandem as possibilidades para cenógrafos e designers, desafiando-os a criar ambientes que melhorem a clareza, o engajamento e a veracidade das notícias televisivas.

**Palavras-Chave:** Telejornalismo, cenografia, tecnologia, narrativa visual.

## SCENOGRAPHY FOR TELEVISION JOURNALISM

### **Abstract**

*The presentation addresses scenography in broadcast journalism, encompassing the visual design and spatial arrangement of the news studio. This aspect is crucial as it not only establishes the tone and atmosphere of the program but also significantly influences the audience's perception and trust in the information conveyed. Effective set design must align with the dynamic nature of news, adapting to evolving editorial needs and technological advancements. We will discuss how the digital age has transformed scenography in broadcast journalism, and how the integration of new technologies enables the creation of immersive environments that can be readily modified to reflect the latest news, as well as add visual context to segments and reports, enhancing clarity and comprehension of the news. We will explore the application of knowledge and practices from traditional scenography, drawing parallels with concepts of visual syntax to deepen the understanding of this field within broadcast journalism. Set designs can significantly impact how news is interpreted. A well-designed set can strengthen viewer engagement and improve the assimilation of news. Therefore, scenography is a crucial component of broadcast journalism, not only as a complementary element to visual storytelling but also as a determining factor in the effectiveness of journalistic communication. As technology advances, so do the possibilities for scenographers and designers, challenging them to create environments that enhance the clarity, engagement, and veracity of televised news.*

**Key-words:** *Television journalism, scenography, technology, visual storytelling.*

# PRESERVAÇÃO DE OBRAS DE ARTE E TECNOLOGIA, DE ARTISTAS BRASILEIROS, DA COLEÇÃO ARTE CIBERNÉTICA DO ITAÚ CULTURAL

Fernando Oliveira Fernandes  
Gilbertto Prado

## Mini Bio

Fernando Oliveira Fernandes  
Gerente MediaLab da Fundação Itaú é pós-graduado em Gestão de Projetos e possui especialização em Gestão de Políticas Culturais. Mestrando em Design Arte e Tecnologia pela Universidade Anhembi Morumbi.

Gilbertto Prado  
Professor pesquisador doutor da Universidade Anhembi Morumbi, USP, CNPq e Instituto Ânima de Educação.

## Resumo

Este projeto apresenta uma breve história da Fundação Itaú e como através do Itaú cultural têm sua relação com arte e tecnologia mostrando como ao longo dos anos teve sua relevância e, de alguma forma, se tornou referência no tema, além disso, uma rápida passagem pela concepção da coleção de arte e tecnologia e posteriormente da coleção arte cibernética, esta que é um recorte do acervo de arte e tecnologia desta fundação. A partir desta coleção pretendo promover um estudo sobre os processos e procedimentos para se manter uma coleção com tamanha importância ao cenário artístico cultural contemporâneo. Tenho ainda a intenção de estabelecer e reconhecer as especificidades deste tipo de obra de arte e tecnologia e as necessidades emergentes sobre a preservação digital. Partindo do pressuposto que para ser exibida ao público e manter sua notoriedade e importância é necessário a preservação e atualização das mesmas. Descrever o contexto do momento em que foi concebida a coleção e os seus propósitos, que seguem atuais e pertinentes. Para este projeto pretendo focar como estudo de caso em três obras “Desertesejo” de Gilbertto Prado, “OP\_ERA Sonic” de Rejane Cantoni e “Descendo a Escada de Regina Silveira” selecionadas em função das especificidades e distinções entre elas (programação, instalação, interatividade, frequência de apresentação), assim como por terem passado ou estarem em processo de atualização, e assim será possível destacar a importância e possíveis caminhos a serem trilhados para se manter viva esta coleção para além de sua poética.

**Palavras-chave:** Arte e Tecnologia, Preservação Digital, Coleção Arte Cibernética, Itaú Cultural.

## **PRESERVATION OF WORKS OF ART AND TECHNOLOGY, BY BRAZILIAN ARTISTS, FROM THE ITAÚ CULTURAL CYBER ART COLLECTION**

### **Abstract**

*This project presents a brief history of the Itaú Foundation and how through Itaú Cultural it has its relationship with art and technology, showing how over the years it has had its relevance and, in some way, has become a reference on the subject. Additionally, a quick passage through the conception of the art and technology collection and later the cyber art collection, which is an excerpt from the art and technology collection of this foundation. From this collection, I intend to promote a study on the processes and procedures to maintain a collection with such importance to the contemporary cultural artistic scene. I also intend to establish and recognize the specificities of this type of art and technology work and the emerging needs regarding digital preservation. Assuming that to be exhibited to the public and maintain its notoriety and importance, it is necessary to preserve and update them. Describe the context of the moment in which the collection was conceived and its purposes, which remain current and pertinent. For this project, I intend to focus as a case study on three works: “Desertesejo” by Gilberto Prado, “OP\_ERA Sonic” by Rejane Cantoni, and “Descendo a Escada” by Regina Silveira, selected based on their specificities and distinctions between them (programming, installation, interactivity, presentation frequency), as well as for having gone through or being in the process of updating, and thus it will be possible to highlight the importance and possible paths to be followed to keep this collection alive beyond its poetics.*

**Keywords:** Art and Technology, Digital Preservation, Cyber Art Collection, Itaú Cultural.

# O IMPACTO DA IA NO ENTRETENIMENTO: REFLEXÕES SOBRE DESIGN E AUDIOVISUAL

Fernando Barbosa  
Suzete Venturelli

## Resumo

O desenvolvimento e a aplicação da inteligência artificial têm sido observados em várias áreas do conhecimento. A partir da aplicação da IA no entretenimento e análise de alguns estudos de caso, busca-se refletir sobre a possibilidade do uso técnico para aprimorar os processos de produção, o seu uso ligado à concepção e desenvolvimento de conteúdos, assim como o impacto aos profissionais das áreas do design e audiovisual. Além disso, discute-se também uma reformulação da cadeia de produção destes conteúdos nos próximos anos, abordando questões éticas, direitos autorais e a regulamentação no Brasil, especialmente o projeto de lei PL 2.338/2023.

**Palavras-chave:** design, inteligência artificial, audiovisual, tecnologia, entretenimento.

## Mini Bio

Fernando Barbosa  
Professor universitário e produtor audiovisual. Mestre pelo programa de Mídia e Tecnologia da UNESP, especialista em Mídia, Informação e Cultura pela ECA/USP e graduado em Rádio e TV pela Universidade Anhembi Morumbi. Doutorando em Design, Arte e Tecnologia (UAM). Pesquisa narrativas seriadas (webséries), formatos audiovisuais para novas mídias e modelos de negócio.

Suzete Venturelli  
Professora titular doutora da Universidade Anhembi Morumbi, UNB e pesquisadora do CNPq e Instituto Nima de Educação.

## THE IMPACT OF AI ON ENTERTAINMENT: REFLECTIONS ON DESIGN AND AUDIOVISUAL

### **Abstract**

*The development and application of artificial intelligence has been observed in several areas of knowledge. Based on the application of AI in entertainment and the analysis of some case studies, we seek to reflect on the possibility of technical use to improve production processes, its use linked to the design and development of content, as well as the impact on professionals in the areas of design and audiovisual. Furthermore, a reformulation of the production chain for these contents in the coming years is also discussed, addressing ethical issues, copyright and regulation in Brazil, especially the bill PL 2.338/2023.*

**Keywords:** design, audiovisual, IA.

# DESIGN DE MODA PRESENCIAL E EAD: RELAÇÕES ENTRE AS DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS E A FORMAÇÃO DO EGRESSO PARA O MERCADO DE TRABALHO

Gabriel Coutinho Calvi

## Resumo

A educação superior no século XXI é marcada pelo avanço da Educação à Distância (EaD) no final da primeira década, a ampliação dos recursos tecnológicos e acesso à internet e a criação das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para oferta dos Cursos Superiores de Tecnologia (CST) pelo parecer CNE/CP nº29/2002 de 2002. Duas décadas se passaram desde a primeira DCN e diversos cursos de graduação surgiram na modalidade EaD, facilitando o acesso de diversas pessoas à educação superior. De acordo com o censo da educação superior divulgado em 2023, o número de matrículas da EaD é semelhante ao número de matrículas da modalidade presencial e as projeções é de crescimento da EaD. Dentre os cursos que surgiram nesta modalidade, destaca-se os CSTs em Design de Moda possuem em boa parte de sua estrutura curricular, disciplinas com carga horária prática. Frente a essa nova realidade da educação superior, é preciso analisar se as diretrizes curriculares nacionais são efetivas para a formação do egresso em design de moda EaD, preparando-os para o mercado da mesma forma que os egressos dos cursos de design de moda presencial. Portanto, a presente pesquisa tem como propósito compreender a relação entre a formação discente dos CST em Design de Moda nas modalidades EaD e presencial e a formação profissional do egresso para o mercado de trabalho. Para realização da pesquisa de natureza aplicada e abordagem qualitativa e exploratória, utiliza-se como estudo de caso os egressos dos cursos de design de moda de uma Instituição de Ensino Superior (IES), que oferta o curso em ambas as modalidades. Serão confrontados as matrizes curriculares com as DCN e demais documentos pertinentes, além da aplicação de uma entrevista semiestruturada com os egressos de ambas as modalidades para conhecer as percepções sobre o curso e sua capacitação profissional para o mercado de trabalho. Como resultado, espera-se encontrar nas respostas dos discentes direcionamentos que indiquem a efetividade da aprendizagem e preparação do egresso a partir dos componentes curriculares ofertados.

**Palavras-chave:** Design de Moda; Educação a Distância; Formação do Egresso.

## Mini Bio

Mestre em gestão do conhecimento nas organizações pelo Centro de Ensino Superior de Maringá. Bacharel em Moda pelo Centro de Ensino Superior de Maringá (2016). Especialista em arte, cultura e educação e EaD e novas tecnologias pelo Centro de Ensino Superior de Maringá. Doutorando pela Universidade Anhembi Morumbi.

## **PRESENIAL FASHION DESIGN AND EAD: RELATIONSHIPS BETWEEN NATIONAL CURRICULAR GUIDELINES AND THE TRAINING OF GRADUATES FOR THE JOB MARKET**

### **Abstract**

Higher education in the 21st century is marked by the advancement of Distance Education (EaD) at the end of the first decade, the expansion of technological resources and internet access and the creation of the National Curricular Guidelines (DCN) to offer Higher Technology Courses (CST) by opinion CNE/CP n°29/2002 of 2002. Two decades have passed since the first DCN and several undergraduate courses have emerged in the distance learning modality, facilitating the access of several people to higher education. According to the higher education census released in 2023, the number of distance learning enrollments is similar to the number of in-person enrollments and projections are for distance learning to grow. Among the courses that emerged in this modality, CSTs in Fashion Design stand out, having in a large part of their curricular structure, subjects with practical workload. Faced with this new reality of higher education, it is necessary to analyze whether national curricular guidelines are effective for training graduates in distance learning fashion design, preparing them for the market in the same way as graduates of face-to-face fashion design courses. Therefore, the purpose of this research is to understand the relationship between CST student training in Fashion Design in distance learning and in-person modalities and the professional training of graduates for the job market. To carry out research of an applied nature and a qualitative and exploratory approach, graduates of fashion design courses at a Higher Education Institution (HEI), which offers the course in both modalities, are used as a case study. The curricular matrices will be compared with the DCN and other relevant documents, in addition to the application of a semi-structured interview with graduates of both modalities to understand their perceptions about the course and their professional training for the job market. As a result, it is expected to find in the students' responses directions that indicate the effectiveness of the learning and preparation of the graduate based on the curricular components offered.

**Keywords:** Fashion Design; Distance Education; Graduate Training.

# MULHERES E DESIGN NO INTERIOR DO LAR PAULISTANO DOS ANOS 60

Heloisa Mendes Pereira  
Ana Mae Barbosa

## Resumo

Esta pesquisa investiga a relação de mulheres e a composição interna dos lares paulistanos entre 1960 e 1969. O discurso difundido dentro deste recorte temporal, geográfico e tipológico, se alinha a linguagem moderna e doutrina a racionalização programática e compositiva, postulando tais atividades como indissociáveis da arquitetura e da figura do arquiteto. No entanto, estas delimitações não dão conta de apresentar e explicar toda a produção observada neste período, configurando inconsistências entre teoria e prática. Dentre as divergências destacamos a manutenção da tradicional divisão tripartida do programa, a preservação e hibridização de linguagens estéticas, e a atuação de outros profissionais no projeto de composição dos ambientes, mais especificamente mulheres decoradoras. Com base nesses descompassos, entre ideologias e obras, é que se estabelece a hipótese dessa pesquisa, de que a partir da chave de leitura associada ao gênero, que é pertinente tanto a domesticidade da casa como ao campo profissional da decoração - hoje conhecido como design de interiores -, é possível diminuir os hiatos existentes na historiografia dominante dos anos 60. Para tanto, se fará o estudo de percursos e produção residencial de decoradoras na cidade de São Paulo nesta década, na qual se observa significativa dinâmica de profissionalização da área e ampla difusão midiática de soluções e conceitos para o lar. Essa investigação agregará informações ao bojo de narrativas historiográficas do design de interiores, abordando o assunto por um viés pouco explorado, descentralizado e plural.

**Palavras-chave:** design de interiores, gênero, mulheres, lar, São Paulo, década de 60.

“O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.”

## Mini Bio

Heloisa Martin Mendes Pereira  
Doutoranda em Design (PPG DESIGN - UAM), com bolsa Capes de fomento a pesquisa. Mestre em Arquitetura, tecnologia e Cidades (FECFAU – UNICAMP). Graduada em Arquitetura e Urbanismo (CTU – UEL). Professora do departamento de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Unifaat.

Ana Mae Barbosa  
Graduada em Direito (Universidade Federal de Pernambuco), mestre em Art Education (Southern Connecticut State College) e doutora em Humanistic Education (Boston University). Atualmente é professora emérita da Universidade de São Paulo e professora da Universidade Anhembi Morumbi.

## WOMEN AND DESIGN IN THE INTERIOR OF A SÃO PAULO HOME FROM THE 60S

### **Abstract**

*This research investigates the relationship between women and the internal composition of São Paulo homes between 1960 and 1969. The discourse prevalent within this temporal, geographical, and typological framework aligns with modern language and advocates for programmatic and compositional rationalization, positing such activities as inseparable from architecture and the architect figure. However, these delineations fail to fully account for presenting and explaining the entire production observed during this period, resulting in inconsistencies between theory and practice. Among the divergences, we highlight the maintenance of the traditional tripartite division of the program, the preservation and hybridization of aesthetic languages, and the involvement of other professionals in the composition of environments, specifically women decorators. Based on these disparities between ideologies and works, the hypothesis of this research is established: that through the lens associated with gender, relevant to both the domesticity of the house and the professional field of decoration - now known as interior design -, it is possible to bridge the gaps in the dominant historiography of the 1960s. To achieve this, the study will focus on the trajectories and residential production of decorators in the city of São Paulo during this decade, which witnessed significant dynamics in the professionalization of the field and widespread media diffusion of solutions and concepts for the home. This investigation will contribute information to the body of historiographical narratives of interior design, addressing the subject from an underexplored, decentralized, and plural perspective.*

**Keywords:** interior design, gender, women, home, São Paulo, 1960s.

# A PRESENÇA DA MEMÓRIA: A REALIDADE AUMENTADA NA EXPOSIÇÃO BEHERE / 1942

Jack Holmer  
Suzete Venturelli

## Mini Bio

Jack Holmer  
Doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Bolsista Capes Prosup/ UAM. Mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná. Graduado em Licenciatura em Desenho pela EMBAP. Trabalha com Poéticas Tecnológicas desde 2001. Docente da Universidade Estadual do Paraná.

Suzete Venturelli  
Professora doutora titular e pesquisadora da Universidade Anhembi Morumbi, UnB, CNPq e Instituto nima de Educação.

## Resumo

O presente artigo analisa a produção de presença e representação da memória elaborada pelo artista Masaki Fujihata na exposição “BeHere / 1942”, através do resgate de fotografias históricas e obras em realidade aumentada que recriam um momento histórico específico. Oitenta anos após a detenção de 120.000 nipo-americanos na costa oeste dos Estados Unidos, a exposição “BeHere / 1942: A New Lens on the Japanese American Incarceration” utiliza realidade aumentada (RA) e fotografia para recontextualizar a remoção forçada de nipo-americanos ocorrida em 1942 em solo estado-unidense. O projeto foi desenvolvido pela Yanai da UCLA e Universidade Waseda, juntamente com o Museu Nacional Japonês Americano (JANM). Em 9 de maio de 1942, nipo-americanos em Little Tokyo, Los Angeles, tiveram que abandonar suas casas e pertences, sendo transferidos para campos de concentração. A exposição, aberta exatamente 80 anos após esse evento, utiliza tecnologias digitais para permitir que os visitantes testemunhem de maneira imersiva o passado, utilizando a técnica da realidade aumentada para recriar este momento histórico. A instalação digital em RA permite que os visitantes caminhem entre representações digitais de nipo-americanos se preparando para entrarem em ônibus que os conduziam aos campos de concentração. Esta reconstrução foi desenvolvida com a participação de membros da comunidade local que viveram nos campos durante a infância.

Criada pelo artista japonês Masaki Fujihata, “BeHere / 1942” reconta e reconstrói a história, ao mesmo tempo que incentiva uma nova forma de interação e compreensão do encarceramento nipo-americano, destacando a importância da memória histórica e da tecnologia na educação pública, evocando a presença das pessoas afetadas por este evento através da visualidade de seus corpos virtuais.

**Palavras-Chave:** realidade aumentada, fotografia histórica, arte computacional, memória histórica, presença.

## THE PRESENCE OF MEMORY: AUGMENTED REALITY AT THE BEHERE EXHIBITION / 1942

### Abstract

*This article analyzes the production of presence and representation of memory created by the artist Masaki Fujihata in the exhibition “BeHere / 1942,” through the recovery of historical photographs and augmented reality works that recreate a specific historical moment. Eighty years after the detention of 120,000 Japanese Americans on the west coast of the United States, the exhibition “BeHere / 1942: A New Lens on the Japanese American Incarceration” uses augmented reality (AR) and photography to recontextualize the forced removal of Japanese Americans that occurred in 1942 on American soil. The project was developed by the Yanai Initiative at UCLA and Waseda University, along with the Japanese American National Museum (JANM). On May 9, 1942, Japanese Americans in Little Tokyo, Los Angeles, had to abandon their homes and belongings, being transferred to concentration camps. The exhibition, opened exactly 80 years after this event, uses digital technologies to allow visitors to witness the past in an immersive manner, utilizing augmented reality techniques to recreate this historical moment. The AR digital installation allows visitors to walk among digital representations of Japanese Americans preparing to board buses that took them to the camps. This reconstruction was developed with the participation of local community members who lived in the camps during their childhood. Created by the Japanese artist Masaki Fujihata, “BeHere / 1942” retells and reconstructs history, while encouraging a new form of interaction and understanding of the Japanese American incarceration, highlighting the importance of historical memory and technology in public education, evoking the presence of those affected by this event through the visuality of their virtual bodies.*

**Keywords:** *augmented reality, historical photography, computational art, historical memory, presence.*

# ARQUITETURA E DESIGN PARA A SAÚDE MENTAL: O DESIGN COMO ESTRATÉGIAS NA MITIGAÇÃO DE DEPRESSÃO E ANSIEDADE NO SÉCULO 21

Jéssica Bighi  
Priscila Arantes

## Mini Bio

Jéssica Bighi  
Graduada em  
Arquitetura e  
Urbanismo pela  
Belas Artes de  
São Paulo (2016),  
com especialização  
em Interiores e  
Neurociência pelo  
IED São Paulo (2023).  
Atualmente, cursa  
Mestrado em Design  
na UAM, orientada  
pela Profa. Dra. Priscila  
Arantes.

Priscila Arantes  
Professora doutora  
e pesquisador da  
Universidade Anhembi  
Morumbi e Instituto  
nima de Educação.

## Resumo

No século XXI os transtornos de ansiedade e depressão tem crescido de forma exponencialmente, tendo como ponto de atenção a se tornar uma epidemia do nosso século. Entendendo essa necessidade tem se mostrado fundamental nesse contexto, estudos que focam em como o ambiente construído tem impacto, no nosso bem-estar psicológico. A neuroarquitetura, campo que estuda como o ambiente construído afeta o cérebro e o comportamento humano, tem se mostrado fundamental nesse contexto. A arquitetura e o design podem atuar como agentes promotores de saúde mental ao criar espaços que favoreçam o conforto, a segurança e a conexão com a natureza. Um dos principais conceitos na interseção entre design e saúde mental é o design biofílico, que enfatiza a importância do contato com elementos naturais, como luz natural, vegetação e vistas para paisagens externas. A funcionalidade e a estética do ambiente são igualmente importantes. Cores, materiais, iluminação e mobiliários devem ser selecionados considerando seu impacto emocional e psicológico. Ambientes acolhedores e esteticamente agradáveis podem proporcionar uma sensação de pertencimento e conforto, influenciando significativamente o bem-estar psicológico, funcionando como uma intervenção preventiva e terapêutica. Levando em consideração todo esse contexto, a pesquisa busca evidenciar a importância do design de interiores de hospitais, ressaltando sua relevância para o bem-estar, ou seja, o design consciente e intencional de ambientes, fundamentado nos princípios da neuroarquitetura, pode ser uma ferramenta poderosa na promoção do bem-estar mental e na mitigação de transtornos como a depressão e a ansiedade no século XXI.

**Palavras chaves:** bem-estar psicológico, neuroarquitetura, ansiedade.

# ARCHITECTURE AND DESIGN FOR MENTAL HEALTH: DESIGN AS STRATEGIES FOR MITIGATING DEPRESSION AND ANXIETY IN THE 21ST CENTURY

## **Abstract**

*In the 21st century, anxiety and depression disorders have been growing exponentially, reaching a critical point where they are becoming an epidemic of our time. Recognizing this necessity, it has become essential to conduct studies focusing on how the built environment impacts our psychological well-being. Neuroarchitecture, a field that studies how the built environment affects the brain and human behavior, has proven to be fundamental in this context. Architecture and design can act as promoters of mental health by creating spaces that favor comfort, safety, and connection with nature. One of the key concepts at the intersection of design and mental health is biophilic design, which emphasizes the importance of contact with natural elements such as natural light, vegetation, and views of outdoor landscapes. The functionality and aesthetics of the environment are equally important. Colors, materials, lighting, and furniture should be selected considering their emotional and psychological impact. Welcoming and aesthetically pleasing environments can provide a sense of belonging and comfort, significantly influencing psychological well-being and functioning as both a preventive and therapeutic intervention. Taking all this into consideration, this research aims to highlight the importance of hospital interior design, emphasizing its relevance to well-being. In other words, the conscious and intentional design of environments, grounded in the principles of neuroarchitecture, can be a powerful tool in promoting mental well-being and mitigating disorders such as depression and anxiety in the 21st century.*

**Keywords:** *psychological well-being, neuroarchitecture, anxiety.*

# AS PERSPECTIVAS SOBRE A EXISTÊNCIA E O DESIGN DE ANIMAÇÃO

Kelly Silva de Oliveira  
Suzete Venturelli

## Mini Bio

Kelly Oliveira  
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.  
Suzete Venturelli  
Professora doutora  
titular e pesquisadora  
da Universidade  
Anhembi Morumbi,  
UnB, CNPq e Instituto  
Nima de Educação.

## Resumo

O presente trabalho se insere no contexto de uma pesquisa que se propõe relacionar arte, design e realidade, investigando a poética sobre a existência, ou sobre os modos de existência, a partir das cosmovisões dos povos originários. Compreendendo a arte, de acordo a pesquisadora Alessandra Simões Paiva, como o lugar de diálogo fronteiro e transversal entre culturas; e o design, conforme o filósofo Bruno Latour, como uma forma de elaborar as coisas através do desenho, e entre essas 'coisas' a nossa vida coletiva sobre a Terra, esse estudo busca por meio do design de animação despertar o potencial criativo e a subjetividade para a invenção de novos modos de existir. Considerando a pluralidade de visões, o design de animação se apresenta como um meio que proporciona ampla liberdade visual para percorrer um imaginário que transcende o comum, apesar da linearidade do tempo que a narrativa em vídeo supõe. Nesse sentido, a artista e pesquisadora indígena Naine Terena afirma que, embora a técnica audiovisual seja adquirida do contato com não indígenas, as tecnologias da oralidade e da visualidade são muito presentes entre os indígenas. É assim que essa pesquisa descreve o processo em curso para o desenvolvimento de uma animação em colaboração o povo Guarani Mbya presente na cidade de São Paulo a fim de contribuir na preservação da sua cultura e na transmissão para as novas gerações, fomentando o seu interesse por suas próprias narrativas e criando com a produção audiovisual conexões entre diferentes perspectivas de mundo.

**Palavras-chave:** Design de animação, modos de existência, perspectivas indígenas, narrativas Guarani Mbya.

## PERSPECTIVES ON EXISTENCE AND ANIMATION DESIGN

### **Abstract**

*The present study is part of the context of research that aims to relate art, design and reality, investigating the poetics of existence, or modes of existence, based on the worldviews of original peoples. Understanding art, according to researcher Alessandra Simões Paiva, as the place of border and transversal dialogue between cultures; and design, according to the philosopher Bruno Latour, as a way of elaborating things through drawing, and among these 'things' our collective life on Earth, this study seeks through animation design to awaken creative potential and subjectivity for the invention of new ways of existing. Considering the plurality of visions, animation design presents itself as a means that provides broad visual freedom to explore an imaginary that transcends the common, despite the linearity of time that video narrative presupposes. In this sense, indigenous artist and researcher Naine Terena states that, although the audiovisual technique is acquired through contact with non-indigenous people, the technologies of orality and visuality are very present among indigenous people. This is how this research describes the ongoing process for the development of an animation in collaboration with the Guarani Mbya people present in the city of São Paulo in order to contribute to the preservation of their culture and transmission to new generations, fostering their interest in their own narratives and creating connections between different perspectives of the world with audiovisual production.*

**Keywords:** *Animation design, modes of existence, indigenous perspectives, Guarani Mbya narratives.*

# PANORAMA DOS CURSOS DE DESIGN DE INTERIORES TECNOLÓGICOS NAS MODALIDADES PRESENCIAL E A DISTÂNCIA

Larissa Siqueira Camargo  
Ana Mae Barbosa

## Mini Bio

Larissa Siqueira Camargo  
Doutorando da Universidade Anhembi Morumbi, Programa de pós-graduação em Design.

Ana Mae Barbosa  
Professora doutora e pesquisadora da Universidade Anhembi Morumbi, USP, CNPq e Instituto Nima de Educação.

## Resumo

Esta pesquisa iniciou na minha trajetória profissional como docente e coordenadora, e tem como objetivo analisar matrizes curriculares de cursos de Design de Interiores – DINT tecnológicos no Brasil, tanto na modalidade presencial quanto à distância – EaD. Para tanto, uma pesquisa bibliográfica, com resgate histórico do ensino de design, para chegar ao ensino de DINT em nível superior no Brasil foi realizada. Na sequência, apresento matrizes curriculares de três cursos presenciais e três cursos EaD, para então. Então, analiso os dados levantados a partir de quatro categorias: o DINT brasileiro e a decolonidade; a presença feminina no DINT brasileiro; o perfil do docente de DINT na EaD; o perfil do aluno de DINT na EaD. Identifiquei que o público desta categoria é predominantemente mulher, o que me fez resgatar questões históricas. Posso afirmar que ainda estamos longe de assumirmos nossa decolonidade, resgatando nosso design brasileiro, anterior à chegada dos portugueses.

**Palavras-chave:** Design de Interiores; Ensino de Design de Interiores; Educação à Distância; Decolonidade; A mulher no DINT brasileiro.

## OVERVIEW OF TECHNOLOGICAL INTERIOR DESIGN COURSES IN PRESENTIAL AND DISTANCE MODALITIES

### **Abstract**

*This research began in my professional career as a teacher and coordinator, and aims to analyze curricular matrices of Interior Design courses – technological DINT in Brazil, both in person and distance learning – EaD. To this end, a bibliographical research was carried out, with a historical review of design teaching, to reach the teaching of DINT at higher education in Brazil. Next, I present curricular matrices of three face-to-face courses and three distance learning courses, for then. Then, we analyzed the data collected from four categories: the Brazilian DINT and decolonity; the female presence in the Brazilian DINT; the profile of the DINT teacher in distance learning; the profile of the DINT student at EaD. I identified that the audience in this category is predominantly women, which made me revisit historical issues. I can say that we are still far from assuming our decolonization, rescuing our Brazilian design, prior to the arrival of the Portuguese.*

**Keywords:** Interior Design; Teaching Interior Design; Distance Education; Decolonity; The woman in the Brazilian DINT.

# DESIGN DE INTERFACE NO METAVERSO PARA APLICAÇÕES NO ENSINO SUPERIOR

Leandro Cardoso  
Milton Sogabe

## Mini Bio

Leandro Cardoso  
Doutorando do  
Programa de Pós-  
Graduação em Design  
da Universidade  
Anhembí Morumbi.  
Milton Sogabe  
Professor doutor  
e pesquisador da  
Universidade Anhembí  
Morumbi, CNPq e  
Instituto nima de  
Educação.

## Resumo

Este artigo explora como o design de interface pode contribuir para o uso do metaverso no ensino superior; busca discutir desafios e oportunidades associados ao uso do metaverso em ambientes acadêmicos. Os estudos apresentados corroboram essa investigação, evidenciando diferentes aspectos do potencial educacional do metaverso. Amemiya (2023), destaca a criação de ambientes virtuais imersivos como uma forma de transformar a educação. Böckle et al. (2023) propõem estratégias para melhorar a usabilidade e o engajamento no metaverso, considerando desafios como acessibilidade, segurança e privacidade. Chen et al. (2023) ressaltam a importância da colaboração no desenvolvimento de interfaces educacionais, enquanto Damaševičius e Sidekersniene (2023), exploram como experiências gamificadas podem aprimorar a aprendizagem nesse contexto. Fernandez e Hui (2022), discutem questões éticas e a importância de interfaces seguras, e Jeong et al. (2022), sugerem diretrizes para sistemas de gerenciamento de aprendizado (LMS) no metaverso, visando garantir uma interação eficaz entre estudantes e professores. Esses estudos contribuem para uma compreensão mais abrangente dos desafios e oportunidades do uso do metaverso no ensino superior.

**Palavras-chave:** Metaverso, Design, Educação.

# INTERFACE DESIGN IN THE METAVERSE FOR HIGHER EDUCATION APPLICATIONS

## **Abstract**

*This article explores how interface design can contribute to the use of the metaverse in higher education and seeks to discuss challenges and opportunities associated with the use of the metaverse in academic environments. The studies presented corroborate this investigation, highlighting different aspects of the metaverse's educational potential. Amemiya (2023), highlights the creation of immersive virtual environments as a way to transform education. Böckle et al. (2023) propose strategies to improve usability and engagement in the metaverse, considering challenges such as accessibility, security and privacy. Chen et al. (2023) highlight the importance of collaboration in the development of educational interfaces, while Damaševičius and Sidekersniene (2023) explore how gamified experiences can improve learning in this context. Fernandez and Hui (2022), discuss ethical issues and the importance of secure interfaces, and Jeong et al. (2022), suggest guidelines for learning management systems (LMS) in the metaverse, aiming to ensure effective interaction between students and teachers. These studies contribute to a more comprehensive understanding of the challenges and opportunities of using the metaverse in higher education.*

**Keywords:** Metaverse, Design, Education.

# DESIGN E EDUCAÇÃO: UM ESTUDO SOBRE METODOLOGIA PROJETUAL DO DESIGN NO ENSINO SUPERIOR

Letícia Noya dos Santos  
Andrea Catrópa Silva

## Resumo

Para compreender o contexto atual design e educação, e como são trabalhadas as metodologias projetuais do design no ensino superior, pesquisando os meios aplicados no processo de ensino e aprendizagem com foco na resolução de problemas e desenvolvimento de projetos, verificamos a necessidade de um levantamento da bibliografia já produzida em artigos científicos, dissertações de mestrado e teses de doutorado, tendo como base de dados: Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Catálogo de Teses e Dissertações (CAPES) e Biblioteca Eletrônica Científica Online (SciELO). Para as abordagens conceituais metodológicas do design utilizaremos Lobach, Munari, Bonsiepe e Cardoso. No que se refere às metodologias ativas, como referencial temos Masetto, e para o diálogo proposto junto a teoria histórico-cultural no que tange às zonas de desenvolvimento do estudante, Vygotsky, contribuindo assim para a relação estudante-saber ao longo de sua formação. Importante salientar que o design tido estritamente relacionado ao desenvolvimento estético não se faz presente, e sim que o design esteja para além do objeto, como processo utilizado na resolução de problemas, e assim pesquisar como as metodologias do design são trabalhadas no ensino superior para estabelecer conexões das estratégias de ensino utilizadas, com o objetivo de entender situações de aprendizagem no ensino superior e sua relação com as aplicações realizadas nos ambientes educacionais, trazendo a metodologia do design como fator de contribuição durante o processo de desenvolvimento formativo em sala de aula.

**Palavras-chave:** Metodologia projetual. Ensino superior brasileiro. Design. Educação.

## Mini Bio

Mestranda em Design UAM, Pedagoga, Bacharela em Design de Moda. Publicações: Design e impressora 3D para jogos educacionais no desenvolvimento da criatividade; Sala de aula invertida: aprendizagem significativa no ensino superior; Criatividade no ambiente de ensino: design nos jogos educacionais.

## **DESIGN AND EDUCATION: A STUDY ON DESIGN PROJECT METHODOLOGY IN HIGHER EDUCATION**

### **Abstract**

*To understand the current context of design and education, and how design methodologies are worked in higher education, researching the means applied in the teaching and learning process with a focus on problem solving and project development, we verified the need for a survey of the bibliography already produced in scientific articles, master's dissertations and doctoral theses, using as database: Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations (BDTD), Catalog of Theses and Dissertations (CAPES) and Scientific Electronic Library Online (SciELO). For the conceptual methodological approaches to design we will use Lobach, Munari, Bonsiepe and Cardoso. With regard to active methodologies, we have Masetto as a reference, and for the proposed dialogue with historical-cultural theory regarding student development zones, Vygotsky, thus contributing to the student-knowledge relationship throughout their education. It is important to highlight that design considered strictly related to aesthetic development is not present, but rather that design goes beyond the object, as a process used in problem solving, and thus research how design methodologies are worked in higher education to establish connections of the teaching strategies used, with the aim of understanding learning situations in higher education and their relationship with the applications carried out in educational environments, bringing the design methodology as a contributing factor during the design process formative development in the classroom.*

**Keywords:** *Project methodology. Brazilian higher education. Design. Education.*

# APRESENTAÇÃO DO DESIGN (CONS) CIÊNCIA: UM PROJETO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA DA ÁREA DO DESIGN

Luiz Guilherme de Brito Arduino  
Andréa Catrópa da Silva

## Mini Bio

Luiz Guilherme de Brito Arduino  
Doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM).  
Idealizador do Design (cons)ciência.  
Andréa Catrópa da Silva  
Doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM).  
Idealizador do Design (cons)ciência.

## Resumo

O presente trabalho trata-se de um recorte da pesquisa de doutorado que objetiva desenvolver um projeto de divulgação científica da área do Design. Assim, o Design (cons) ciência é um portal de divulgação científica com o objetivo de levar a ciência da área do Design para todos os públicos. Entende-se que a comunicação é um dos itens principais para a divulgação científica, afinal, por meio da linguagem, é possível levar uma informação acessível para a sociedade. Desse modo, a marca Design (cons) ciência possui quatro pilares que são: a ciência, a sociedade, o design e a comunicação. A partir de um extenso levantamento bibliográfico, uma pesquisa quanti e qualitativa e uma avaliação realizada por profissionais da área, por professores e pesquisadores, o projeto foi criado e lançado no dia 25 de junho de 2024 e está em fase de experimentação para que, a partir dos dados coletados, a tese do pesquisador possa ser concluída.

**Palavras-chave:** divulgação científica; Design (cons) ciência; pesquisa.

# APRESENTAÇÃO DO DESIGN (CONS) CIÊNCIA: UM PROJETO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA DA ÁREA DO DESIGN

## **Abstract**

*This work is part of doctoral research aimed at developing a project to disseminate science in the field of Design. Thus, Design (cons) ciência is a science communication portal with the aim of bringing science in the area of Design to all audiences. It is understood that communication is one of the main items for scientific dissemination, after all, through language, it is possible to bring accessible information to society. In this way, the Design (cons) ciência brand has four pillars: science, society, design and communication. Based on an extensive bibliographic survey, quantitative and qualitative research and an evaluation carried out by professionals in the field, professors and researchers, the project was created and launched on June 25, 2024 and is in the experimentation phase so that, based on the data collected, the researcher's thesis can be completed.*

**Keywords:** science communication; Design (cons) ciência; research.

# AS MACROTENDÊNCIAS INSPIRANDO UM PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PROJETO DE DESIGN DE INTERIORES ATRAVÉS DA CURADORIA, DA COLAGEM E DA IA.

Maria Elvira Ferreira Rosete  
Gilbertto Prado

## Mini Bio

Maria Elvira Ferreira Rosete  
Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Doutoranda e bolsista PPGDesign UAM.

Gilbertto Prado  
Professor doutor e pesquisador da Universidade Anhembi Morumbi, USP, CNPq e Instituto nima de Educação.

## Resumo

Devido às mudanças na realidade contemporânea, inúmeras novas necessidades surgem tornando a tarefa de fazer design e projetar ambientes cada vez mais complexa. Estudar as macrotendências nos ajuda a identificar com maior acurácia estas alterações de rotas e traçar novas direções. Estes cenários insurgentes provocam os designers a agir com novas atitudes e nos desafiam a produzir respostas inovadoras. O processo de criação deve ser passado a limpo. Esta pesquisa estudará o processo de criação do design de interiores. O intuito é organizar um processo de criação em design de interiores que vem sendo desenvolvido pela casa POBox onde se utiliza a identificação das macrotendências como briefing de projeto para gerar imagens que sintetizem possíveis maneiras de propor espaços que atendam novas percepções. O trabalho vem sendo realizado como um laboratório de produção de possibilidades, através da curadoria de objetos e artefatos e a concretização da etapa de conceituação de projeto através da técnica da colagem e mais recentemente com o uso da IA.

**Palavras-chave:** Macrotendências, Processo de Criação, Curadoria, Colagem, IA, Design de Interiores.

## **MACROTRENDS INSPIRING AN INTERIOR DESIGN PROJECT CREATION PROCESS THROUGH CURATION, COLLAGE AND AI.**

### **Abstract**

*Due to changes in contemporary reality, countless new needs arise, making the task of designing and designing environments increasingly complex. Studying macro trends helps us to identify these changes in routes more accurately and chart new directions. These insurgent scenarios provoke designers to act with new attitudes and challenge us to produce innovative responses. The creation process must be done cleanly. This research will study the process of creating interior design. The aim is to organize a creative process in interior design that has been developed by POBox, where the identification of macro trends is used as a project briefing to generate images that synthesize possible ways of proposing spaces that meet new perceptions. The work has been carried out as a laboratory for the production of possibilities, through the curation of objects and artifacts and the implementation of the project conceptualization stage through the collage technique and more recently with the use of AI.*

**Keywords:** *Macrotrends, Creation Process, Curation. Collage, AI, Interior Design.*

# MAQUETE DA CIDADE DE SÃO PAULO NO MUSEU PAULISTA: UMA PERSPECTIVA CONTEMPORÂNEA.

Mirca Izabel Bonano  
Mirtes Cristina Marins de Oliveira

## Mini Bio

Mirca Izabel Bonano  
Doutoranda do  
Programa de Pós-  
Graduação em Design  
da Universidade  
Anhembí Morumbi.

Mirtes Cristina Marins  
de Oliveira  
Professora doutora  
e pesquisadora da  
Universidade Anhembí  
Morumbi e Instituto  
nima de Educação.

## Resumo

A presente pesquisa discute algumas evidências sobre a Maquete da Cidade de São Paulo, instalado no Museu Paulista desde 1922. O objeto histórico em questão, nasce de uma encomenda do então diretor do Museu Paulista, o historiador, escritor e professor, Affonso D'Escragno Taunay (1876-1958) responsável pelo museu por um período de aproximadamente 28 anos (1917-1945). Destaco que foi Taunay o gestor responsável pelas comemorações do Centenário da Independência em 1922. É neste contexto que surge a maquete, objeto histórico pesquisado nesta dissertação. Com esta base, pretendemos identificar pertinências e definições de tipologia do museu histórico e do objeto histórico. Como estratégia de investigação elegemos questões que ao longo do texto pretendemos responder, ainda que essas respostas suscitem outras perguntas necessárias para a apreensão da matéria. Sugerimos uma pergunta preliminar, elaborada a partir de leituras, diversas visitas ao museu e reconhecimento do tema. Quais as contribuições do design expositivo no restauro e apresentação da Maquete da Cidade de São Paulo no Museu Paulista? A metodologia utilizada para a produção desta pesquisa concentra-se no estudo de caso e levantamento bibliográfico, com análise das informações para a construção de hipóteses. Consideramos que algumas das evidências tratadas aqui podem ressurgir com o devido aprofundamento na pesquisa da dissertação de mestrado stricto-sensu dentro do Programa de Pós Graduação em Design - Universidade Anhembí Morumbi. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

**Palavras-chave:** maquete, Museu Paulista, design expositivo, objeto histórico, museu histórico.

## **MODEL OF THE CITY OF SÃO PAULO AT THE MUSEU PAULISTA: A CONTEMPORARY PERSPECTIVE.**

### **Abstract**

*This research discusses some evidence about the Model of the City of São Paulo, installed at the Museu Paulista since 1922. The historical object in question was commissioned by the then director of the Museu Paulista, the historian, writer and professor, Affonso D'Escragno Taunay (1876-1958), responsible for the museum for a period of approximately 28 years (1917-1945). I highlight that Taunay was the manager responsible for the celebrations of the Centenary of Independence in 1922. It is in this context that the model appears, the historical object researched in this dissertation. With this basis, we intend to identify relevance and typology definitions of the historical museum and historical object. As an investigation strategy, we chose questions that throughout the text we intend to answer, although these answers raise other questions necessary to understand the matter. We suggest a preliminary question, drawn up based on readings, several visits to the museum and recognition of the theme. What are the contributions of exhibition design in the restoration and presentation of the Model of the City of São Paulo at the Museu Paulista? The methodology used to produce this research focuses on case studies and bibliographical research, with analysis of information to construct hypotheses. We consider that some of the evidence discussed here may resurface with due deepening in the research of the stricto-sensu master's thesis within the Postgraduate Program in Design - Anhembi Morumbi University. This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001*

**Keywords:** *model, Museu Paulista, exhibition design, historical object, historical museum.*

# A LINGUAGEM VISUAL DE UM DESIGN SUSTENTÁVEL: ANÁLISE DE IDENTIDADE VISUAL

Natasha Catrópa Matos  
Milton Sogabe

## Mini Bio

Natasha Catrópa Matos, designer multimídia, cursando Mestrado em Design na Anhembi Morumbi, e já possui graduação em Design Multimídia pelo Centro Universitário SENAC. Atuou em empresas como VL Company, Bird Agência e MB8 Publicidade e atualmente é Designer Gráfico na Muskinha. Também entusiasta de workshops e atividades extracurriculares, enriquecendo continuamente seu repertório profissional e artístico.

Milton Sogabe Professor doutor e pesquisador da Universidade Anhembi Morumbi, CNPq e Instituto Anima de Educação

## Resumo

A pesquisa “A Linguagem Visual de um Design Sustentável: Análise de Identidade Visual” propõe a ideia de investigar detalhadamente como o design sustentável é percebido através da análise da identidade visual de uma marca de varejo. O objetivo principal é compreender em profundidade como os elementos visuais utilizados podem comunicar valores e práticas sustentáveis, tendo um impacto significativo na percepção e no comportamento dos consumidores. Para alcançar essa meta, será adotado métodos de análises para entender o que as pessoas pensam sobre os designs de diferentes marcas sustentáveis. Com o intuito de descobrir quais elementos do design fazem as pessoas se sentirem mais atraídas por marcas sustentáveis e como isso influencia o que elas compram. Isso pode ajudar empresas a melhorar sua comunicação visual e encorajar as pessoas a fazer escolhas mais sustentáveis. A pesquisa será direcionada a Natura (que está no top 10 no ranking de marcas sustentáveis) que se autodenomina sustentável ou que adota prática ambientalmente responsável em sua comunicação visual. É de se esperar que os resultados dessa pesquisa proporcionem uma compreensão mais abrangente das estratégias visuais empregadas pela Natura para comunicar sua identidade e propósito. Além disso, busca identificar os elementos-chave que influenciam a percepção do público em relação ao design sustentável e entender suas intenções para o comportamento do consumidor. Acreditamos que as conclusões deste estudo têm o potencial de oferecer insights valiosos para profissionais de design e comunicação que buscam promover práticas sustentáveis em suas organizações. Além disso, a pesquisa contribuirá significativamente para o avanço do conhecimento acadêmico nas áreas de design sustentável, psicologia do consumidor e comunicação visual. Em última análise, o projeto visa não apenas analisar a percepção atual do design sustentável, mas também fornecer recomendações práticas para aprimorar a comunicação visual de práticas sustentáveis, estimulando uma mudança positiva na sociedade em direção a um futuro mais sustentável.

**Palavras-chave:** Design Sustentável; Linguagem Visual; Identidade Visual.

## THE VISUAL LANGUAGE OF SUSTAINABLE DESIGN: VISUAL IDENTITY ANALYSIS

### **Abstract**

The research “The Visual Language of Sustainable Design: Analysis of Visual Identity” proposes to investigate in detail how sustainable design is perceived through the analysis of a retail brand’s visual identity. The main objective is to deeply understand how the visual elements used can communicate sustainable values and practices, significantly impacting consumer perception and behavior. To achieve this goal, analytical methods will be adopted to understand what people think about the designs of different sustainable brands. The aim is to discover which design elements make people feel more attracted to sustainable brands and how this influences their purchasing decisions. This can help companies improve their visual communication and encourage people to make more sustainable choices. The research will be directed at Natura (which is in the top 10 in the ranking of sustainable brands) that self-identifies as sustainable or adopts environmentally responsible practices in its visual communication. It is expected that the results of this research will provide a more comprehensive understanding of the visual strategies employed by Natura to communicate its identity and purpose. Additionally, it seeks to identify the key elements that influence the public’s perception of sustainable design and understand their intentions regarding consumer behavior. We believe that the conclusions of this study have the potential to offer valuable insights for design and communication professionals seeking to promote sustainable practices in their organizations. Furthermore, the research will significantly contribute to the advancement of academic knowledge in the areas of sustainable design, consumer psychology, and visual communication. Ultimately, the project aims not only to analyze the current perception of sustainable design but also to provide practical recommendations for enhancing the visual communication of sustainable practices, fostering a positive shift in society towards a more sustainable future.

**Keywords:** Sustainable Design; Visual Language; Visual Identity.

# FANTASMAGORIA E REALIDADE VIRTUAL

Nelson Caramico  
Suzete Venturelli

## Mini Bio

Nelson Caramico  
Profissional em Design  
e Ilustração desde  
1981. Professor de  
Audiovisual, Multimídia,  
Animação e Design  
de Interiores na Etec.  
Mestre em Design  
e doutorando em  
Design de Produção e  
Animação em RV pela  
Anhembí Morumbi.

Suzete Venturelli  
Doutora, professora  
titular e pesquisadora  
da Universidade  
Anhembí Morumbi,  
UnB, CNPq e  
Instituto nima de  
Educação.

## Resumo

O artigo propõe, por meio de pesquisa bibliográfica, relacionar as mídias de imersão em realidade virtual atuais, tal como os óculos de realidade virtual, com a ilusão provocada pela fantasmagoria, versão maquinica da lanterna mágica, que atingiu o ápice na Europa do século XVIII. A fantasmagoria, considerada nesse artigo como antecessora da realidade virtual, projetava imagens sobrenaturais e fazia parte de um sistema de exibição com estímulos sonoros, performances e ambientações que distanciavam o público da realidade e causavam a sensação de presença no ambiente simulado. A convergência entre a obra de arte e o dispositivo de imagem aumenta a unidade do meio com a mensagem e a invisibilidade do meio provoca a imersão.

**Palavras-chave:** Design e Tecnologia, ilusão, imersão, lanterna mágica, fantasmagoria, realidade virtual.

## PHANTASMAGORIA AND VIRTUAL REALITY

### **Abstract**

*This paper delves into the historical connection between contemporary immersive media, particularly virtual reality (VR) headsets, and the phantasmagoria, a mechanical variant of the magic lantern that reached its zenith in 18th-century Europe. The phantasmagoria, regarded in this paper as a forerunner of VR, projected otherworldly images and was part of an exhibition system that incorporated sound stimuli, performances, and settings that transported audiences away from reality and induced a sense of presence in the simulated environment. The convergence between the artwork and the imaging device enhances the unity of the medium with the message, and the invisibility of the medium induces immersion.*

**Keywords:** *Design and Technology, illusion, immersion, magic lantern, phantasmagoria, virtual reality.*

# O DESIGN DA PÓS-MODERNIDADE: PENSANDO OS DESAFIOS EDUCACIONAIS DE UM CAMPO EM CONSTANTE TRANSFORMAÇÃO

Nicolas Andres Gualtieri  
Andréa Catrópa Silva

## Mini Bio

Nicolas Andres Gualtieri é professor e coordenador do Curso de Design Gráfico da Faculdade Senac Goiás em Goiânia e atualmente realiza uma instância pós-doutoral no PPG Design UAM. Andréa Catrópa é professora do PPG Design UAM, onde desenvolve o projeto de pesquisa "Design e Cultura – Formas híbridas de produção, circulação e financiamento".

## Resumo

Pensar e projetar em um campo de conhecimento que está em constante transformação é um dos desafios que encontra o design na atualidade. Refletir 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 no contexto da Faculdade Senac Goiás em Goiânia, Goiás. Este artigo nos convida a entrelaçar conceituações teóricas a respeito de como vivenciamos a profissão, dos desafios em matéria de tecnologia, ferramenta e processos metodológicos para pensarmos juntos como os profissionais se involucram com a área, mas também uma sociedade que demanda e consome visualidades.

**Palavras chaves:** Design gráfico; Pós-modernidade; Campo do design; visualidades.

## **THE DESIGN OF POSTMODERNITY: THINKING ABOUT THE EDUCATIONAL CHALLENGES OF A FIELD IN CONSTANT TRANSFORMATION**

### **Abstract**

*Thinking and designing in a constantly changing field of knowledge is one of the challenges we face today. Reflecting on the characteristics that permeate postmodern design in parallel with the concepts of visual culture and agents in the field that our daily experience can help us to demarcate directions that we can use to teach graphic design in the context of Faculdade Senac Goiás in Goiânia, Goiás. This article invites us to intertwine theoretical concepts regarding how we experience the profession, two challenges in terms of technology, tools and methodological processes to think together how professionals are involved with the area, but also with a society that demands and consumes visuals.*

**Keywords:** *Graphic design; pos-modernity; Graphic design field; visualities.*

# UM ESTUDO SOBRE O DESIGN E REDESIGN DE PERSONAGENS NA FRANQUIA DE KUNG FU PANDA

Rodrigo Yago Passos Rodrigues  
Sérgio Nesteriuk Gallo

## Resumo

Esse projeto tem como finalidade o estudo do design e redesign dos personagens dos filmes de animação Kung Fu Panda, serão analisados 11 personagens: Po, os 5 furiosos (Tigresa; Macaco; Louva-Deus; Garça; Víbora), Mestre Shifu, Tai Lung (vilão filme 1), Lorde Chen (vilão filme 2), Kai (vilão filme 3), Camaleoa (vilão filme 4) e redesign de 6 personagens: Os 5 furiosos e Po. O estudo abordará as ideias iniciais para a construção dos personagens, evolução ao longo do projeto e quais soluções a equipe encontrou para o design final do primeiro filme, através da paleta de cores, características físicas e psicológicas, e universo onde estão inseridos na animação, etc. Após o levantamento do design do primeiro filme, será apresentada uma pesquisa aprofundada do redesign dos 5 furiosos e de Po nos filmes seguintes ao primeiro, expondo as soluções visuais desses personagens e como eles impactaram na apreciação do público.

**Palavras-chave:** Design; Redesign; Personagens; Animação; Kung Fu Panda.

## Mini Bio

Rodrigo Yago Passo Rodrigues  
Mestrando pela Universidade Anhembi Morumbi, Programa de Pós-Graduação em Design.

Sergio Nesteriuk Gallo  
Curador do festival internacional de jogos do BIG Festival. Autor do livro Dramaturgia de Série de Animação (ANIMATV, 2011) e coorganizador de Gamificação em Debate (Blucher, 2018) e Desafios da Transmídia - processos e poéticas (Estação das Letras e Cores, 2018). Editor do DATJournal. Professor doutor e pesquisador da UAM e Instituto nima de Educação.

## A STUDY ON CHARACTER DESIGN AND REDESIGN IN THE KUNG FU PANDA FRANCHISE

### **Abstract**

*This project aims to study the design and redesign of characters from the animated films Kung Fu Panda. 11 characters will be analyzed: Po, the Furious 5 (Tigress; Monkey; Praying Mantis; Crane; Viper), Master Shifu, Tai Lung (villain film 1), Lord Chen (villain film 2), Kai (villain film 3), Camaleoa (villain film 4) and redesign of 6 characters: The Furious 5 and Po. The study will address the initial ideas for building the characters, evolution throughout the project and what solutions the team found for the final design of the first film, through the color palette, physical and psychological characteristics, and the universe where they are inserted in the animation, etc. After surveying the design of the first film, in-depth research will be presented on the redesign of the Furious 5 and Po in the films following the first, exposing the visual solutions of these characters and how they impacted the public's evaluation.*

**Keywords:** Design; Redesign; Characters; Animation; Kung Fu Panda.

# EXPLORANDO PERSONAGENS ANTROPOZOOMORFISMO EM FILMES LIVE-ACTION

Samuel Graça Lobo  
Suzete Venturelli

## Mini Bio

Samuel Graça Lobo  
Professora  
Universidade Anhembi  
Morumbi. Mestrando  
em Design, Arte e  
Tecnologia pelo  
PPGDesign da UAM.

Suzete Venturelli  
Professora doutora  
titular e pesquisadora  
da Universidade  
Anhembi Morumbi,  
UnB, CNPq e Instituto  
Núcleo de Educação.

## Resumo

Este artigo busca explorar a representação e relevância de personagens antropozoomórficos em filmes live-action, destacando dois exemplos icônicos no gênero: Uma Cilada para Roger Rabbit (1988), dirigido por Robert Zemeckis, e Space Jam: O Jogo do Século (1996), dirigido por Joe Pytka. Em Uma Cilada para Roger Rabbit, o personagem principal, Roger Rabbit, combina características físicas e psicológicas do ser humano e do coelho, exemplificando a hibrididade entre o animal e o humano. Space Jam apresenta uma diversidade de personagens animados com representações antropozoomórficas, incluindo o famoso personagem Pernalonga e Patolino, outros personagens dos Looney Tunes, com características Antropozoomórficas. A presença em ambos os filmes de personagens Antropozoomórficos, teve vários pontos positivos, sendo um deles o destaque pela criatividade e inovação na produção cinematográfica e na contribuição para o sucesso comercial e crítico das obras citadas. Com a interação entre personagens antropozoomórficos animados e atores reais, foi possível criar uma narrativa original e marcante que acabou por atrair uma audiência ampla e diversificada, e tal representação desses personagens demonstra como o antropozoomorfismo pode ser aproveitado para melhorar a narrativa e originar um apelo emocional mais profundo com o público. Para o universo ficcional muitas vezes utilizado em filmes live-action, a hibrididade de características humanas e animais permite uma maior versatilidade na criação de personagens, tal combinação acaba ampliando as possibilidades de desenvolvimento de histórias e interação entre personagens e o universo para o qual ele foi criado, e esta combinação de elementos humanos e animais pode resultar em filmes icônicos e duradouros.

**Palavras-chave:** Antropozoomorfismo, Filme Live-Action, Personagens.

## EXPLORING ANTHROPOZOOMORPHISM CHARACTERS IN LIVE-ACTION FILMS

### **Abstract:**

*This article aims to explore the representation and relevance of anthropozoomorphic characters in live-action films, highlighting two iconic examples in the genre: Who Framed Roger Rabbit (1988), directed by Robert Zemeckis, and Space Jam (1996), directed by Joe Pytka. In Who Framed Roger Rabbit, the main character, Roger Rabbit, combines physical and psychological characteristics of both humans and rabbits, exemplifying the hybridity between animal and human. Space Jam features a variety of animated characters with anthropozoomorphic representations, including the famous characters Bugs Bunny and Daffy Duck, along with other Looney Tunes characters, all with anthropozoomorphic traits. The presence of anthropozoomorphic characters in both films had several positive points, one being the emphasis on creativity and innovation in cinematic production, contributing to the commercial and critical success of the aforementioned works: Who Framed Roger Rabbit and Space Jam. The interaction between animated anthropozoomorphic characters and real actors made it possible to create an original and memorable narrative that attracted a broad and diverse audience. This representation of characters demonstrates how anthropozoomorphism can be utilized to enhance storytelling and create a deeper emotional appeal with the audience. For the fictional universe often used in live-action films, the hybridity of human and animal characteristics allows for greater versatility in character creation. This combination expands the possibilities for story development and interaction between characters and the universe for which they were created, resulting in iconic and enduring films.*

**Keywords:** *Antropozoomorfismo, Live-Action Movie, Character.*

# O DESIGN DE SERVIÇOS COMO RECURSO ESTRATÉGICO PARA IMPULSIONAR AUTORAS NO MERCADO EDITORIAL

Tereza Alux  
Andréa Catrópa Silva

## Resumo

Com o avanço tecnológico e a facilidade de compartilhamento de informações, o mercado editorial e a profissão de escritor passaram por grandes transformações. Esta pesquisa visa entender como escritoras podem usar o Design de Experiência e de Serviços para criar uma identidade marcante, promover seu trabalho e oferecer experiências significativas aos leitores.

**Palavras-Chave:** Design de Experiência; Design de Serviços; Mercado Editorial; Literatura; Mulheres.

## Mini bio

Tereza Alux  
Consultora em design, professora e escritora em São Paulo/SP. Desde 2002, trabalha na criação de produtos e serviços conforme as necessidades das pessoas e os objetivos das organizações. Participou de projetos em segmentos variados, projetando experiências do planejamento à entrega. Nos últimos anos, contribuiu como líder de design, professora em cursos livres e de especialização, e é diretora global da comunidade Ladies That UX, uma organização que tem como objetivo abrir mais espaço para mulheres na área de design e tecnologia. Linha de pesquisa: Teoria, História e crítica do Design

## **SERVICE DESIGN AS A STRATEGIC RESOURCE TO BOOST WOMEN AUTHORS IN THE PUBLISHING MARKET**

Andréa Catrópa da  
Silva  
Professorura Doutora  
e pesquisadora  
da Universidade  
Anhembi Morumbi e  
do Instituto nima de  
Educação

### **Abstract**

*With technological advances and the ease of sharing information, the publishing market and writing professionals have undergone major transformations. This research aims to understand how women writers can use Experience and Service Design to create a striking identity, promote their work and offer meaningful experiences to readers.*

**Keywords:** *Experience Design; Service Design; Editorial Market; Literature; Women.*

# A EMERGÊNCIA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Wellington Fernando Bastos  
Andréa Catropa da Silva

## Mini Bio

Wellington Fernando Bastos  
Doutorando da Universidade Anhembi Morumbi.

Andréa Catropa da Silva  
Doutora pesquisadora da Universidade Anhembi Morumbi e Instituto Nima de Educação.

## Resumo

Este artigo apresenta uma reflexão o quanto a Inteligência Artificial Generativa (IAG) tem se destacado como um campo emergente na pesquisa em Inteligência Artificial (IA), oferecendo inúmeras possibilidades que utiliza algoritmos complexos para criar novos conteúdos, como imagens, textos, músicas e vídeos. Essa tecnologia tem o potencial de revolucionar diversos setores, como: arte, design e outros, fazendo uso de modelos e técnicas de inteligência artificial (IA), como: aprendizado de máquina; aprendizagem por reforço; aprendizagem supervisionada; aprendizagem não supervisionada; IA generativa; modelos de linguagem baseados em transformadores; auto codificadores variacionais (VAEs); redes adversárias generativas (GANs); redes neurais profundas; aprendizado profundo; redes neurais artificiais (RNA); lógica difusa; algoritmos genéticos; lógica de predicado; árvores de decisão, entre outras técnicas. A metodologia aplicada envolve a investigação de caráter exploratório e descritivo, com técnicas de pesquisa bibliográfica e documental, com revisão da literatura dos autores em artigos ou obras que versam sobre a relevância do tema. O artigo destaca o impacto significativo da IAG que está revolucionando a maneira como aprendemos as suas tecnologias disruptivas no aprendizado de máquina, enfatizando a necessidade de pesquisa contínua para o seu aprimoramento.

**Palavras-chaves:** Inteligência Artificial; Inteligência Artificial Generativa; Algoritmos complexos; Criação de conteúdo; Design.

# THE EMERGENCE OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE

## Abstract

*This article presents a reflection on how Generative Artificial Intelligence (GIA) has stood out as an emerging field in Artificial Intelligence (AI) research, offering countless possibilities that use complex algorithms to create new content, such as images, texts, music and videos. This technology has the potential to revolutionize several sectors, such as: art, design and others, making use of artificial intelligence (AI) models and techniques, such as: machine learning; reinforcement learning; supervised learning; unsupervised learning; Generative AI; transformer based language models; variational auto encoders (VAEs); generative adversarial networks (GANs); deep neural networks; deep learning; artificial neural networks (ANN); fuzzy logic; genetic algorithms; predicate logic; decision trees, among other techniques. The methodology applied involves investigation of an exploratory and descriptive nature, with bibliographic and documentary research techniques, with a review of the authors' literature in articles or works that deal with the relevance of the topic. The article highlights the significant impact that IAG is*

*revolutionizing the way we learn its disruptive technologies in machine learning, emphasizing the need for continuous research for its improvement.*

**Keywords:** Artificial intelligence; Generative Artificial Intelligence; Complex algorithms; Content creation; Design.

ISSN 2675-9004