

---

## AIR – LABINTER: realidade virtual e propostas em rede de arte e tecnologia<sup>1</sup>

*Andreia Machado Oliveira  
Camila dos Santos  
Fabiane Urquhart Duarte  
Kalinka Lorenci Mallmann  
Matheus Moreno dos Santos Camargo*

### Resumo

A proposta AIR expõe ações artísticas que ocorrem em um ambiente imersivo e interativo em rede, construído na plataforma de realidade virtual Sansar. Ao mesmo tempo, refere-se ao ar comum que permeiam a todos os seres e ambientes. AIR interliga mundos próprios e específicos em rede, integrados a partir de um grafo que funciona como um mapa. Dentre os trabalhos do AIR, destacamos as exposições Arte e Cosmologias, Análogos + Digitais e EFEMERA. Ao apresentarmos propostas individuais e coletivas em videoarte, arte e comunidade, audioperformance, paisagem sonora e instalação imersiva em VR, pretendemos construir um diálogo comum entre práticas distintas, que se destacam pelo caráter transdisciplinar e colaborativo entre pesquisas do LabInter e de distintos laboratórios de arte e tecnologia. De tal modo, desenvolvemos propostas poéticas de arte e tecnologia que envolvem processos generativos, exercita a criação e experimentação audiovisual que se desdobram em diversos formatos expositivos. Portanto, AIR é composto das hibridações entre sujeitos, mídias e ambientes, através de fluxos comunicativos e interações em redes, determinando o surgimento de uma espacialidade informativa, associada à materialidade dos lugares.

**Palavras-chave:** arte e tecnologia; arte em rede; ambientes imersivos; interatividade; colaboração.

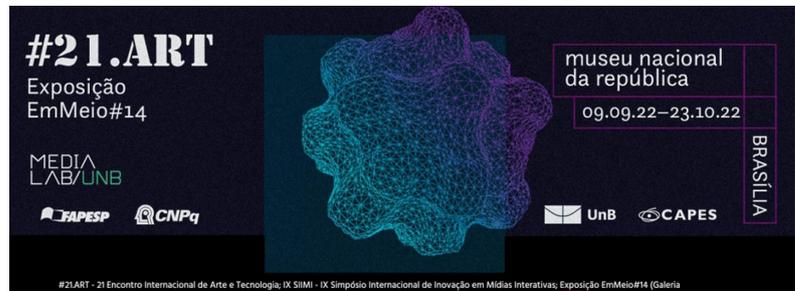
## AIR – LABINTER: virtual reality and art and technology network proposals

### Abstract

The AIR proposal exposes artistic actions that take place in an immersive and interactive networked environment, built on the Sansar virtual reality platform. At the same time, it refers to the common air that permeates all beings and environments. AIR interconnects its own and specific worlds in a network, integrated from a graph that works like a map. Among AIR's works, we highlight the exhibitions Arte e Cosmologies, Analogues + Digital and EFEMERA. By presenting individual and collective proposals in video art, art and community, audioperformance, soundscape and immersive installation in VR, we intend to build a common dialogue between different practices, which stand out due to their transdisciplinary and collaborative character between LabInter research and different art laboratories and

---

<sup>1</sup> Apoio: CNPq, CAPES e FAPERGS.



technology. In this way, we develop poetic proposals for art and technology that involve generative processes, exercise creation and audiovisual experimentation that unfold in different exhibition formats. Therefore, AIR is composed of hybridizations between subjects, media and environments, through communicative flows and interactions in networks, determining the emergence of an informative spatiality, associated with the materiality of places.

**Keywords:** art and technology; network art; immersive environments; interactivity; collaboration.

### AIR – LABINTER: Propuestas de red de realidad virtual y arte y tecnología

#### Resumen

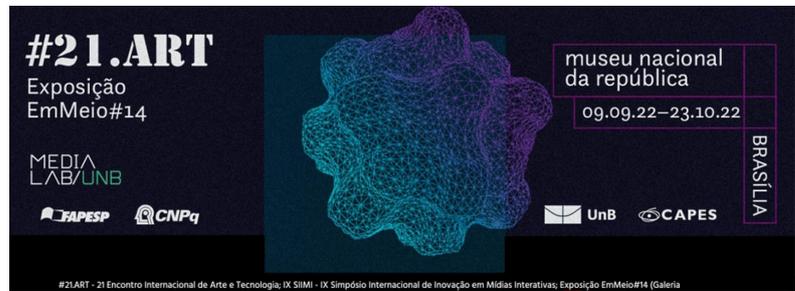
La propuesta AIR expone acciones artísticas que se desarrollan en un entorno inmersivo e interactivo en red, construido sobre la plataforma de realidad virtual Sansar. Al mismo tiempo, se refiere al aire común que impregna a todos los seres y ambientes. AIR interconecta mundos propios y específicos en una red, integrados a partir de un grafo que funciona como un mapa. Entre las obras de AIR, destacamos las exposiciones Arte e Cosmologías, Analogues + Digital y EFEMERA. Al presentar propuestas individuales y colectivas en video arte, arte y comunidad, audio performance, paisaje sonoro e instalación inmersiva en VR, pretendemos construir un diálogo común entre diferentes prácticas, que se destacan por su carácter transdisciplinario y colaborativo entre la investigación de LabInter y diferentes artes, laboratorios y tecnología. De esta manera, desarrollamos propuestas poéticas de arte y tecnología que involucran procesos generativos, ejercitan la creación y la experimentación audiovisual que se despliegan en diferentes formatos expositivos. Por tanto, AIR se compone de hibridaciones entre sujetos, medios y ambientes, a través de flujos comunicativos e interacciones en redes, determinando el surgimiento de una espacialidad informativa, asociada a la materialidad de los lugares.

**Palabras clave:** arte y tecnología; arte en red; entornos inmersivos; interactividad; colaboración.

#### AIR E LABINTER

As pesquisas e produções poéticas do Laboratório Interdisciplinar Interativo<sup>2</sup>, que integra o Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (LabInter/PPGART/UFSM), são realizações colaborativas, transnacionais e em rede que

<sup>2</sup> <https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>

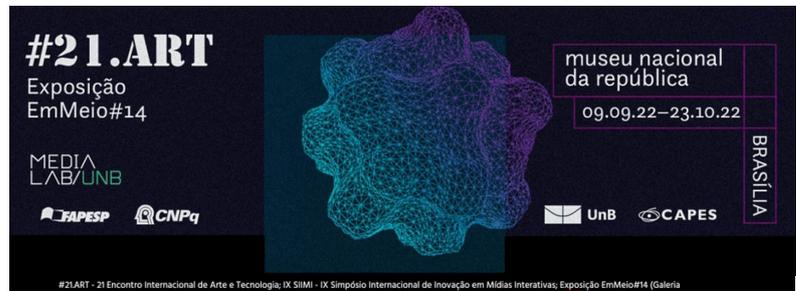


buscam investigar alternativas que não dissociam natureza, cultura e tecnologia. Ao se voltar para outras tecnologias de saberes e fazeres, almejamos nos abrir para espaços que abrigam distintas culturas epistemológicas e que oferecem outros entendimentos sobre as naturezas. Este termo está no plural, pois cada cultura tem sua compreensão sobre o que é natureza, como os povos indígenas, asiáticos, africanos, ocidentais, entre outros. Bem como cada cultura tem suas tecnologias e suas demandas tecnológicas.

Utilizamos, como teórico chave em nossas pesquisas, o filósofo francês Gilbert Simondon (2007), que considera que há uma coexistência entre natureza, cultura e técnica. Simondon (2007) afirma que o não reconhecimento da tecnologia pela cultura gera uma alienação do próprio humano, ou seja, precisamos conhecer o humano através dos objetos técnicos que o cercam (SIMONDON, 2007). Já para o filósofo francês Bruno Latour (2012), não há humano sem objetos técnicos, ou seja, o processo de hominização é artificial. Visto isso, o LabInter busca ir além de uma visão meramente instrumentalista e consumista das tecnologias. O que se propõe é pensar nas relações operacionais e éticas entre humanos e não humanos, incluindo as máquinas, sendo este o lugar das artes.

Yuk Hui atualiza a teoria de Simondon, criando o conceito de cosmotécnica e, posteriormente, de tecnodiversidade. Na cosmotécnica, existem relações intrínsecas e plurais entre naturezas, culturas e técnicas. Para Hui (2020), há possibilidades de múltiplas bifurcações diferenciadas após a convergência em um eixo de tempo global sincronizado pelas tecnologias hegemônicas. Bifurcações que surgem das localidades e suas práticas de tecnodiversidade. Desse modo, “cosmotécnica diz respeito tanto à diversidade cosmológica como à tecnológica implicadas em cada cultura particular” (MALLMANN, OLIVEIRA, SALES, 2021, p. 176). Nessa perspectiva, Hui convida a se voltar para a sabedoria dos povos indígenas e para outras culturas minoritárias, com suas próprias culturas epistemológicas e práticas heterogêneas. Sendo assim, “as tradições e as especificidades de cada cultura requerem particularidades e necessitam de uma tecnologia manipulável aos seus modos de existência” (MALLMANN, OLIVEIRA, SALES, 2021, p. 190).

Dentro do campo da arte e tecnologia, temos como referência os autores Donna Haraway, Vilém Flusser, Roy Ascott, Oliver Grau, Lev Manovich, Katja Kwastek, Joanna Kylinska, entre outros preocupados com os novos paradigmas da Arte, da Ciência e da Tecnologia. Então, a partir dessas instigações teóricas, o LabInter desenvolveu, entre os anos de 2021 e 2022, a produção do AIR 2021/22, uma cartografia digital *online* de realidade virtual, como referência artística para a reflexão de tais ideias no âmbito da arte e tecnologia. No AIR encontram-se diversas propostas artísticas que ora conjugam o analógico e o digital em produções audiovisuais, ora oportunizam a visualização de práticas colaborativas ou que investigam processos criativos generativos em ambientes digitais e híbridos, buscando propiciar espaços interativos e imersivos para imagens expandidas e efêmeras. A partir de um ambiente em realidade virtual, AIR explora diversos meios tecnológicos de transmissão em rede.



O território *online* AIR.21<sup>3</sup>, passa a contar com um metaambiente *online* acessível remotamente por meio da plataforma Sansar<sup>4</sup> de Realidade Virtual. Tal território conecta uma série de mostras e ações artísticas distintas de caráter transdisciplinar e colaborativo, entre pesquisas do LabInter e de diferentes laboratórios de arte e tecnologia. Estas ações artísticas estão integradas a partir de um grafo que conecta em rede propostas individuais e coletivas em vídeo arte, áudio *performance*, paisagem sonora, música visual, esculturas, objetos digitais e instalação imersiva em realidade virtual (RV), como: *ContraMonumentosRV*, *Um relatório pra uma academia*, *SHAST*, entre outros.

Nesse sentido, ao dar sequência ao projeto com AIR.22<sup>5</sup>, estamos explorando o desenvolvimento de territórios em múltiplas plataformas gratuitas *online*, compondo mapas conectando experiências e cenas em rede, bem como em experiências recentes no *Spatial* em óculos de RV (Oculus Quest 2), com acesso a estes metaambientes imersivos em realidade virtual.

## AIR EM PAISAGENS SONORAS

A proposta de AIR, que reúne e integra diferentes ocupações artísticas do metaverso, teve como precedente ações anteriores à pandemia de COVID-19, inclusive de caráter físico. Como exemplo, o evento Campus Open Mapping, uma realização do artista Calixto Bento, com o apoio do LabInter. Na edição do COM que ocorreu em março de 2020 – uma semana antes das orientações públicas de distanciamento social, para evitar a proliferação do vírus SARS-CoV-2 – foi exibida, publicamente, uma curadoria de vídeos exclusiva para projeção na fachada da Biblioteca do Centro de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul. Dentre os vídeos, foi compartilhada a obra de *video mapping* e peça sonora *Um Relatório para Uma Academia*<sup>6</sup> (Figura 1), de Elias Maroso, com a participação vocal e performativa de xx, nome artístico xx. O trabalho foi adaptado de obra homônima do escritor tcheco Franz Kafka, no qual o relato de um macaco, de nome Pedro Vermelho, tecia críticas ao caráter limitador da academia, dos códigos sociais e do pensamento eurocêntrico e colonizador.

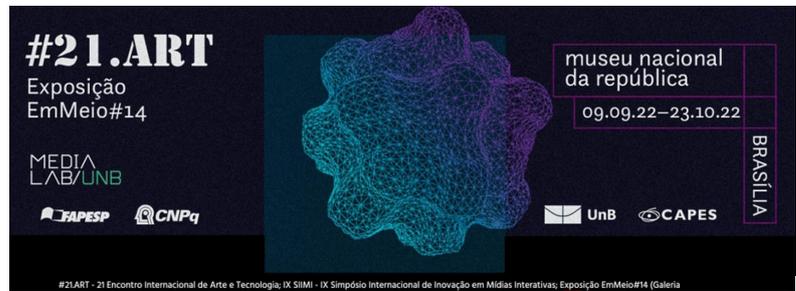
<sup>3</sup> Desenvolvido na plataforma de realidade virtual Sansar. Realização: LabInter: Laboratório Interdisciplinar Interativo– PPGART/UFMS. Curadoria de xx e xx. Expografia de xx e Bárbara Almeida. Programação: <https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/arte-transmissao-tecnologia/>. Permanece ainda com acesso *online* ao público na plataforma Sansar: <https://atlas.sansar.com/experiences/labinter21-4436/air-21-arte-trasmisso-o-tecnologia>.

<sup>4</sup> Sansar –Plataforma de rede social *online*, em realidade virtual, desenvolvida pela Linden Lab. <https://www.sansar.com/>.

<sup>5</sup> AIR.22 (2022).Curadoria: xx e xx. Expografia: xx. Link de acesso ao Sansar:

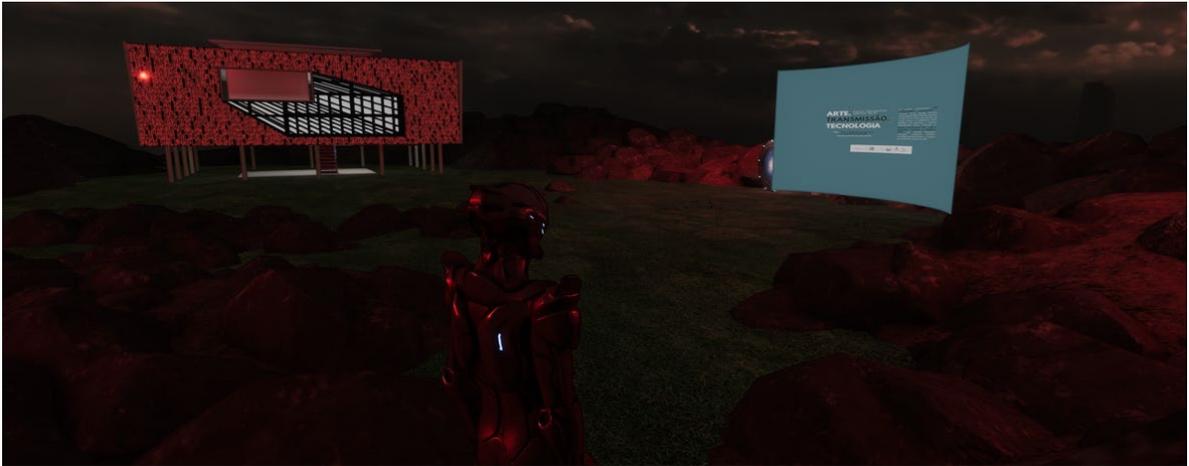
<https://atlas.sansar.com/experiences/labinter21-4436/air-21>. Mais informações:

<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/https-www-ufsm-br-laboratorios-labinter-elementor-933/>.



Após a apresentação única de *Um Relatório para Uma Academia* na UFSM, aconteceu o íterim da COVID-19, que desafiou muitas pessoas artistas a se aprofundarem no já existente universo da arte digital e do metaverso. E AIR 2021, em sua primeira atividade de 2021, propiciou que esse trabalho de Elias Maroso e xx pudesse ser experimentado na arquitetura do *Sansar*, desdobrando-se, inclusive, em performance da artista em formato de avatar, em interação com outros interatores presentes dentro do território e em transmissão *online* ao vivo, via *Twitch TV*.

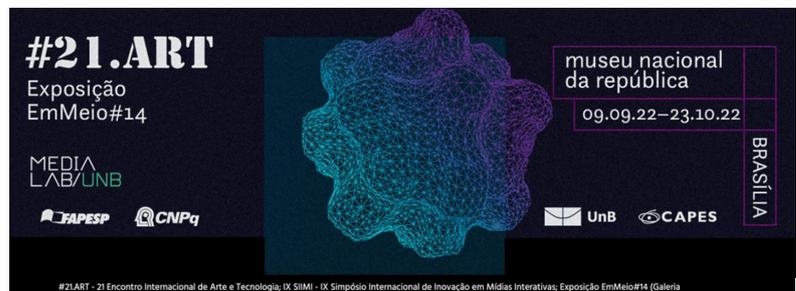
**Figura 1:** *Um Relatório para Uma Academia*. Printscreen da plataforma Sansar, 2021.



Fonte: Arquivos do LabInter.

Dessa maneira, dentro da cartografia construída por AIR 2021, interligada por diferentes ocupações, olhares e vivências, a artista xx – na época, mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFSM – em parceria com o acadêmico do curso de Engenharia Acústica da mesma instituição, William Sena Santana, propuserem outro ambiente, também de caráter sonoro, mas mais imersivo: a obra *Surround me*<sup>7</sup>. Nela, a hibridização de sons produzidos pelo corpo humano, captados com o uso de telefone celular, além de outras pistas sonoras eletroeletrônicas, formaram um áudio espacializado em 360°, com uso de inteligência artificial, com a proposta de evocar o exercício da escuta e suas características imersivas, em um lugar mais escuro, dentro de uma caixa negra no *Sansar*.

Já entre 2021 e 2022, a paisagem sonora e visual *Balu@rte*<sup>8</sup> (Figura 2) – palavra que significa fortaleza – é um trabalho digital também desenvolvido dentro do ambiente *online* de realidade virtual, na plataforma interativa *Sansar*, mas que veio a integrar o AIR 2022 posteriormente. Tem o design e concepção de Camila Vermelho, completamente modelada em 3D, tanto em seus elementos visuais constitutivos quanto em seus sons. *Balu@rte* parte



de um conceito mediado pela hibridação de signos do meio eletrônico e digital e da natureza silvestre, que remetem ao entrecruzamento do metaverso e do digital com o meio ambiente o menos interferido pelo ser humano. Em outras palavras, é um adensamento das poéticas de xx e, atualmente, integra suas pesquisas de doutorado pelo PPGART-UFSM, além de ter sido contemplada, em primeiro lugar na categoria Arte Digital, com o Prêmio Funarte Olimpíadas das Artes Visuais 2022.

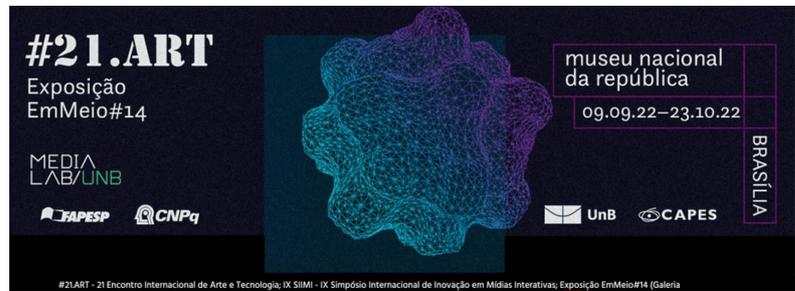
**Figura 2:** *Balu@rte*. Printscreen da plataforma Sansar, 2021.



Fonte: Arquivos do LabInter.

O trabalho foi desenvolvido a partir de uma residência de dois anos em uma comunidade naturista chamada Colina do Sol, que fica no interior do Brasil, no estado do Rio Grande do Sul, no município de Taquara. Esse recolhimento, ocasionado devido à pandemia de COVID-19, propiciou uma vivência profunda e mediada pelo naturismo e indagações daí levantadas, como a questão sobre até que ponto as tecnologias de informação e a inteligência artificial podem se comunicar com o meio ambiente e "retornar" às experiências mais anteriores e selvagens para se ressignificar.

Ou seja, *Balu@rte* é uma realização que, ao mesmo tempo que é obra de arte digital, sofre interferências do que não é digital e, em certa medida, contrapõe-se ao Antropoceno, com o contraponto do meio ambiente silvestre e os tipos de imersões que ele também pode propiciar. Afinal, a imersão não é uma possibilidade gerada apenas por tecnologias digitais e emergentes. Embora o metaverso possa oferecer tal condição, os seres vivos, em seus respectivos habitats, são cercados por diferentes tipos de experiências imersivas, com



variadas camadas sensíveis. Ademais, a obra também é revelada pela ação do interator, que pode assumir o formato de avatar e explorar o território conforme seus interesses e leituras de mundo, descobrindo-o e apresentando-o à medida que se desloca por ele e aciona diferentes combinações da programação do espaço, cujo cenário dialoga com o transespecismo e o pós-humano.

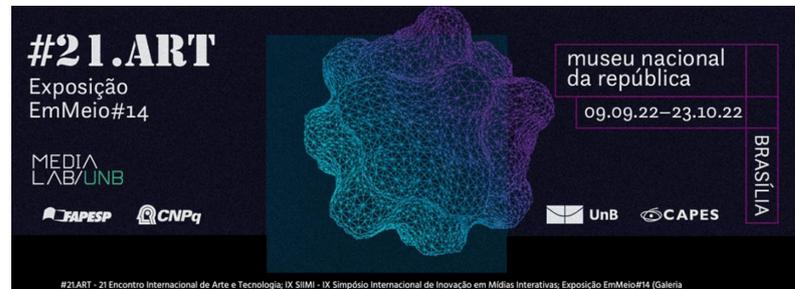
Existe, ainda, a possibilidade de outros desdobramentos formais e poéticos se apresentarem desde *Balu@rte*. Em uma de suas apresentações artísticas, a obra consiste na captura audiovisual dentro da plataforma *Sansar*, a partir do ponto de vista e de itinerário proposto pela artista, na figura de seu avatar. Dessa forma, através desse deambular, sem um roteiro pré-definido e com um olhar que simula o de uma câmera subjetiva, a artista procura por diferentes maneiras de explorar o seu entorno, *hackeando* a paisagem digital realista, mas também ficcional e híbrida.

Para alguns questionamentos propostos com a obra, faz-se referência ao filósofo francês Gilbert Simondon (2007), sobretudo ao abordar a técnica enquanto parte integrante da cultura, com uma filosofia da técnica e teoria dos processos de individuação, ou seja, a tecnologia como parte orgânica de uma filosofia do devir. O gesto técnico compromete o futuro, não se esgota e não se limita em sua utilização enquanto meio para chegar a determinado fim, pelo contrário. A técnica é um ato e modifica os meios e a evolução, onde aí se inclui o conceito de *Balu@rte*, o de apropriação, de mistura e, até mesmo, *hackeamento* artístico do metaverso, por meio da arte digital.

Já a referência ao filósofo chinês Yuk Hui (2020) é utilizada para abordar o apoderamento do metaverso segundo questões locais – diga-se, sul do Brasil e da América Latina. Em outras palavras, a procura por fissuras que podem indicar diferentes manifestações cosmotécnicas e tecnodiversidades de quem produz na periferia do centro de realização em arte e tecnologia. O termo cosmotécnica, ao invés de cosmologia, lida com uma tomada de posição para enfrentar a crise do Antropoceno, com o fim de reabrir a questão da tecnologia diante de diferentes técnicas. E, assim, ultrapassar os limites da programação, da inteligência artificial, de plataformas virtuais, cujos programas são limitados segundo seus desenvolvedores, além de hibridizar esses meios com uma estética em relação direta com o pós-humano e interespecies.

*Balu@rte* lida, ainda, com a efemeridade das plataformas *online* de realidade virtual - a *Sansar*, por exemplo, passa por constantes manutenções que interferem em suas características de uso, tal como não existe uma garantia ou prazo de tempo sobre a sua permanência na rede mundial de Internet. E, a partir desse problema, o trabalho é registrado e desdobrado de diferentes formas, até que seja dado como finalizado ou que o interator possa vivenciar a paisagem.

## AIR COM ANÁLOGOS + DIGITAIS



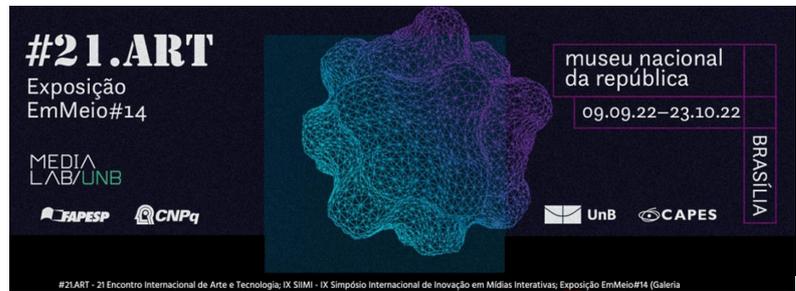
Como parte de AIR 2021, foi organizada a exposição *Análogos + Digitais* que tem como proposta resgatar antigas tecnologias através do audiovisual. Assim, a partir de propostas artísticas que utilizam como fonte películas super 8, 16 mm, slides-diapositivos e que ressignificam o processo analógico utilizando de materiais reprodutores, considerados obsoletos, foram convidados artistas do Brasil, Uruguai e Argentina para exporem, sendo eles: Marcelo de Campos Velho Birk, Ángela López Ruiz, Natalia de Leon, Ligia García Millan, Diago Amir, Domenica Pioli, xx, Guillermo Zabaleta, Ernesto Baca, Ina Lopez e Duo Stranglescope.

Tendo como base a apropriação de imagens, a grande maioria das obras procura, através do resgate, novas formas de olhar a imagem, recriando ou criando novas narrativas a partir do arquivo. O repensar a imagem convoca um reinventar, um ressignificar. A grande maioria dos arquivos, principalmente aqueles de caráter particular, encontram-se em más condições de armazenamento, perdidos, corrompidos e degradados pelo tempo. Ao pensar-se o análogo-digital propõe-se não somente o resgate desse material, mas repensar a própria degradação da imagem e utilizá-la como dispositivo para a poética.

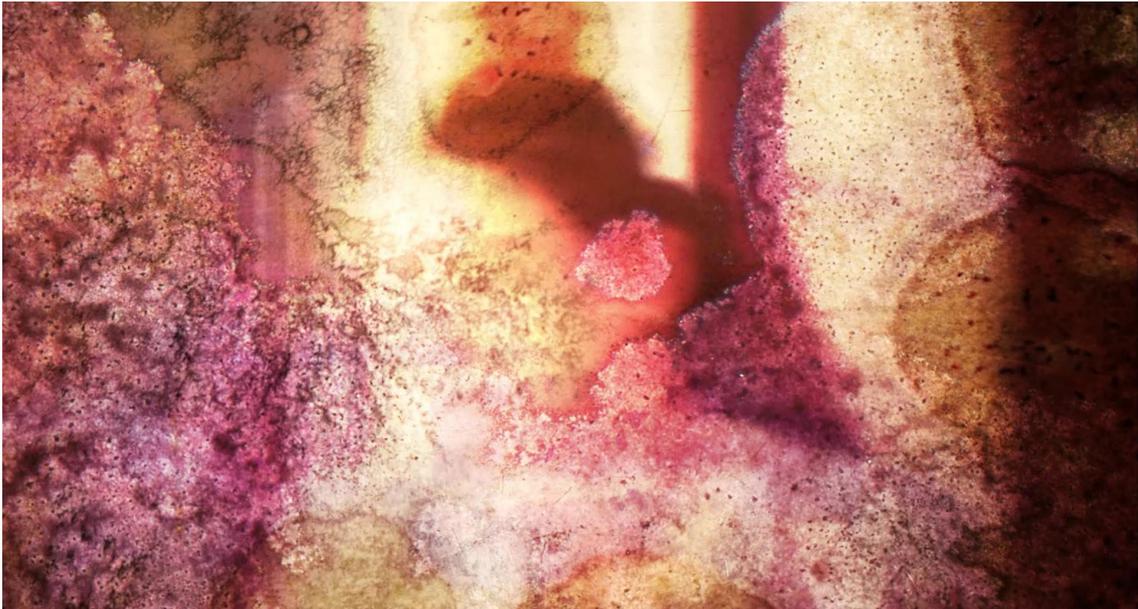
Sem condições adequadas para a preservação, a grande maioria dos materiais transforma-se naturalmente pelos agentes degradadores ou decompositores que se fazem naturalmente, assim, é necessário reinventar. Pensado por Guattari (1989), o conceito de reinventar propõe reinventar dispositivos de produção a fim de repensar subjetividades. Assim, para reinventar é necessário re-olhar os processos e ressignificar buscando recriá-los, como acontece quando se repensa o arquivo.

No processo de repensar imagens, cria-se um arsenal que se expande trabalhando com a memória e sua reinvenção. No caso de *Análogos + Digitais*, o processo analógico já criado se transforma na própria matéria e faz possível um novo olhar sobre essa tecnologia que utiliza do digital como meio para expressar e projetar poéticas. E aqui une-se o dispositivo AIR, em um modelo de construção que foi repensado, buscando aproximar esses dois mundos.

Na poética de xx, faz-se o uso de materiais analógicos e digitais, principalmente materiais deteriorados pelo tempo. Não é novidade que materiais antigos e mal conservados se deterioram, nem que pessoas transformam esse material ressignificando. Muitos movimentos atuais utilizam de materiais fotossensíveis considerados obsoletos para criar. Neste sentido, xx tem realizado experimentações entre o analógico e o digital, observando a tomada dos fungos nos materiais fotossensíveis e também fazendo processos de intervenção digital. Ao simular esse tomar fúngico, tem a finalidade de acelerar o processo e visualizar uma estética da degradação e desgaste na imagem, sendo transformação e possibilidade. As imagens de *De nombre Humano* (2020) de xx (Figura 3) estavam tomadas de vida, e estavam sendo transformadas constantemente, mas não pela mão humana, e sim por um agente que trabalha de forma silenciosa: os fungos. Foram eles que despertaram para a transformação e mutação das imagens (DUARTE, OLIVEIRA, 2022).



**Figura 3** – Imagem fúngica intervencionada com processos de edição digital em Adobe Premiere - frame do curta-metragem “De Nombre Humano” da autora, 2021.

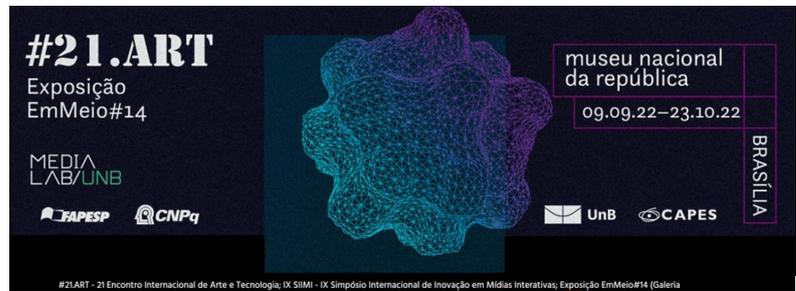


Fonte: Arquivos do LabInter

No pensar a poética, o tempo é essencial como processo, tanto no desgaste da imagem, que possibilita a criação de uma nova imagem, quando na própria virtualidade da imagem, ou seja, aquela imagem que já foi presença um dia e que hoje se dá como presença quando observada, e, neste caso da película analógica ou de suportes fotossensíveis, pois aqui falamos de materialidade e arquivo, quando a luz incide sobre ela (DUARTE, OLIVEIRA, 2022).

Diante de uma imagem – por mais antiga que seja – o presente nunca cessa de se reconfigurar... Diante de uma imagem – por mais recente e contemporânea que seja -, ao mesmo tempo o passado nunca cessa de se reconfigurar, visto que essa imagem só se torna pensável numa construção da memória...Diante de uma imagem, enfim, temos que reconhecer isto: que ela provavelmente nos sobreviverá, somos diante dela o objeto de passagem, e ela é, diante de nós, o elemento do futuro, o elemento de duração (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 16).

Este contexto exposto por Didi-Huberman (2015) serve para pensar sobre a própria deteriorização da película ou do material fotossensível, visto que ao pensar em uma poética do tempo, pensamos também nesse presente-passado que constitui a matéria, o tempo passado-presente que encontramos em fotografias e imagens de arquivo. Quando temos a materialidade da imagem em nossas mãos, essa materialidade tem um passado, mas que naquele instante também é um presente que já foi. (DUARTE, OLIVEIRA, 2022).



## AIR com Arte e Cosmologias

Com o objetivo de promover debate e visualização e ampliar a rede de artistas e pesquisadores do âmbito da arte colaborativa atrelada aos povos originários, aconteceu a exposição *Arte e Cosmologias*, parte da *Mostra AIR 2021* do LabInter, na plataforma em realidade virtual *Sansar*<sup>9</sup> (Figura 4). A exposição *Arte e Cosmologias*<sup>10</sup> buscou construir um diálogo comum entre práticas que são distintas, mas que se destacam pelo caráter colaborativo e pelo propósito de ativação da cultura dos povos originários e suas cosmologias, por meio da arte e suas diversas tecnologias. A exposição reuniu projetos artísticos colaborativos com povos originários (Brasil e México) e propostas de caciques e morubixabas. Participaram da exposição os projetos: DNAACK, *La muerte de la muerte em el Pueblo de Cuauhtotoatla*<sup>11</sup>, Raíces Indígenas<sup>12</sup>, Arte Sem Fronteira<sup>13</sup>, Raíces Tupi<sup>14</sup>, Novo Gênesis<sup>15</sup> e a série Curador: Conhecedor de mistérios<sup>16</sup>.

**Figura 4:** Arte e Cosmologias. *Printscreen* do espaço expositivo na plataforma *Sansar*, 2021.



<sup>9</sup> Curada por xxx, xxx e Hermes Renato Hildebrand. Expograria de Vicent Solar.

<sup>11</sup> De Emmanuel Tepal e *Coletivo Raíces, saberes y voces: una mirada a San Pablo del Monte, Tlaxcala*

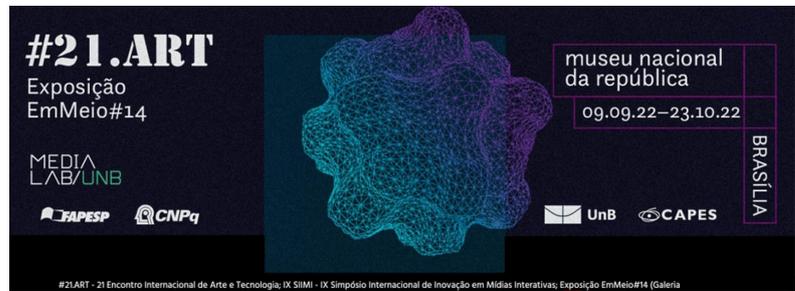
<sup>12</sup> Coordenado pelo professor e artista Marcelo Gobbato em colaboração com estudantes indígenas da FURG (Universidade do Rio Grande do Sul)

<sup>13</sup> Coordenado pela professora e artista Valéria Pinheiro em Colaboração Comunidade *Muzumuia* (Moçambique, Africa do Sul)

<sup>14</sup> Projeto do Cacique Ubiratã Gomes da Aldeia Bananal, Peruíbe (São Paulo – Brasil)

<sup>15</sup> Projeto da Morubixaba Itamirim (Aldeia Tabaçu Reno Ypi, São Paulo, Brasil)

<sup>16</sup> Trabalho da artista Bárbara Milano em colaboração com a comunidade Huni Kuin (AC-Brasil)



Fonte: Arquivos do projeto DNA Afetivo Kame Kanhru

O artista Emmanuel Tepal, juntamente com o Coletivo multidisciplinar Raíces, traz uma série de fotografias documentais da mobilização da comunidade de *Cuauhtotoatla* em reivindicação à pavimentação e deslocamento físico do cemitério municipal de mais de cem anos em *San Pablo del Monte*. Com o título *La muerte de la muerte em el Pueblo de Cuauhtotoatla* o projeto reforça o sentido de apagamento de toda a concepção da morte na cultura nativa mexicana, através de uma promessa política com intenso apoio midiático. O coletivo busca integrar aspectos históricos, sociais, e antropológicos para manter e preservar o patrimônio cultural que está ameaçado. O grupo também criou um perfil nas redes sociais para abordar o tema da morte por diversos vieses e gerar um debate em rede com os moradores locais.

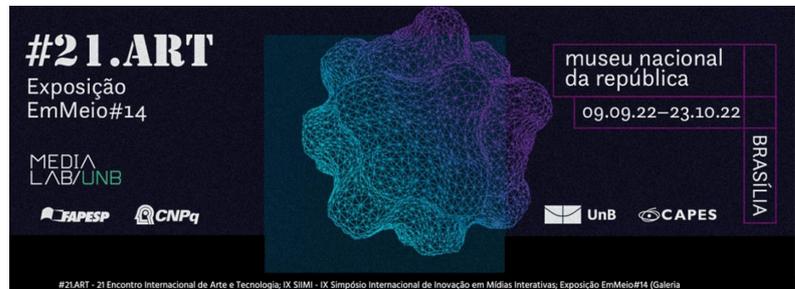
O projeto Raíces Indígenas<sup>17</sup>, apresenta registros documentais de algumas das atividades propostas com comunidades indígenas e estudantes indígenas da FURG (Universidade Federal de Rio Grande), desde 2019. São diversas práticas, como eventos acadêmicos, encontros e oficinas no interior das comunidades. Para Jaqueline Tedesco<sup>18</sup>, estudante de direito e bolsista do projeto, as práticas com os estudantes indígenas proporcionam visibilidade das questões indígenas no ambiente universitário, além de estimular uma reconexão desses estudantes com sua própria cultura. Ainda, promove que os conhecimentos adquiridos na Universidade possam chegar no interior das comunidades indígenas. Dentre as ações do projeto, que estão expostas por meio de registros fotográficos, está a ação realizada no evento Abril Indígena (2019) da FURG, em que o espaço acadêmico recebeu intervenção de cartazes em homenagem à Augusto Opê Da Silva, liderança indígena emblemática.

Uma série de pinturas feitas com a técnica de *batik* (tingimento em tecido) dão enredo a mostra da artista e professora Valeria Pinheiro. Nelas estão retratados mulheres, jovens e crianças da comunidade *Muzumuia* (Moçambique), a qual a artista vem trabalhando por meio do projeto artístico, social e pedagógico *Arte sem Fronteiras*<sup>19</sup>. No projeto são ofertadas oficinas de artes, com o propósito de proporcionar aos participantes a formação humana por

<sup>17</sup> Projeto de extensão da Universidade Federal de Rio Grande

<sup>18</sup> Fala que faz parte do vídeo documental que integra a exposição *Arte e Cosmologias*. Acessível no endereço: <https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/exposicao-arte-e-cosmologias>

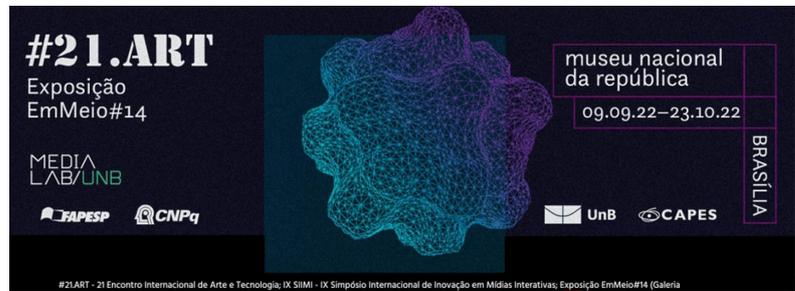
<sup>19</sup> O Projeto *Arte sem Fronteiras* (Brasil e Moçambique), que faz parte do projeto *Solidariedade sem Fronteiras*, é realizado com crianças e jovens de baixa renda e em situação de vulnerabilidade social. Atualmente, mais de mil crianças integram a iniciativa.



meio das linguagens artísticas. Na série *Curador: Conhecedor de mistérios*, a artista Barbara Milano trabalha num processo colaborativo mais intimista, realizando fotografias do pajé *Ninawá* de etnia *Huni Kuin* em rituais de medicinas indígenas (Rapé, Sananga, Ayahuasca). *Novo Genesis* é o nome do álbum musical da indígena Ita Mirim, morubixaba e fundadora da aldeia *tupy-guarani Tabaçu Reko Ypy* (São Paulo).

Para a exposição exploramos os frames do videoclipe, produzido por Ita Mirim, como imagem fotográfica. *Raízes Tupi* é o projeto artístico e cultural do cacique Ubiratã Gomes Carneiro, com o intuito de divulgar a produção realizada no interior da aldeia Bananal (Peruíbe – SP). Ubiratã classifica essa produção como artes-utensílios (artes plumarias, brincos, colares, cocares, tiaras, arco-flecha etc.), pensando na concepção também utilitária que esses objetos possuem. Segundo o Cacique, a arte indígena *tupy-guarani* é um meio de traduzir, imitar a natureza e expressar a cosmologia de seu povo por meio da arte.

O projeto *DNA Afetivo Kamê e Kanhru*, dentro da exposição *Arte e Cosmologia*, é apresentado por meio de diversos registros audiovisuais oriundos de ações colaborativas realizadas com comunidades Kaingáng do Rio Grande do Sul, desde 2016. O projeto contempla laboratórios de criação nas aldeias, os quais abordam a valorização da cultura Kaingáng por meio de ações em arte e tecnologia. Tais ações visam ativar as marcas exôgamicas kamê e kanhru, que dividem a sociedade kaingáng em duas grandes famílias, opostas e complementares. Um dos desdobramentos das propostas trabalhadas com as comunidades Kaingáng resultou na criação coletiva do jogo digital Kamê Kanhru, para ser aplicado em dispositivos móveis e computadores. No jogo digital Kamê Kanhru, pensamos como as ações passadas e presentes se amplificam em ações futuras através de um senso de responsabilidade com o outro e da valorização da cultura indígena Kaingáng (MALLMANN, OLIVEIRA, SALES, 2021). Além disso, entendemos que os aspectos culturais dos povos originários podem contribuir com valores baseados em fazeres e saberes ancestrais a serem absorvidos significativamente em suas formas coletivas e colaborativas (ibidem). O jogo digital Kamê Kanhru foi elaborado de forma bilíngue (Kaingáng e português), para que possa ser jogado nas escolas e comunidades Kaingáng e comunidades em geral de língua portuguesa. Assim, o jogo digital Kamê Kanhru permite que os povos indígenas sejam os contadores de suas próprias histórias e suas sabedorias (MALLMANN, OLIVEIRA, SALES, 2021). Desse modo, “os povos indígenas resistem aos processos hegemônicos ao potencializar seus modos culturais por meio do uso de tecnologias emergentes em arte digital” (ibidem, p. 190). Dialogando com as reflexões de Yuk Hui (2020), as quais diz respeito aos conceitos de tecnodiversidade e cosmotécnica, o projeto DNA Afetivo Kamê e Kanhru, exposto em forma documental no AIR, permite pensarmos o uso das tecnologias emergentes aliadas à ativação cultural e as especificidades das cosmologias kaingáng. Desse modo, as técnicas/tecnologias podem ser apreendidas de uma forma ampla, como meio de sociabilização e modos de operar no mundo.



## AIR COM EFEMERA IMAGEM

EFEMERA Imagem fomenta experiências com imagens audiovisuais voltadas à proposição de novos espaços de vivências sinestésicas, exercitando processos de criação colaborativa em arte e tecnologia. Com EFEMERA<sup>20</sup>, visamos contribuir para a ampliação de investigações e processos criativos, possibilidades emergentes e proposições poéticas incentivando novos projetos para *fulldome* e abrindo espaço para a circulação de outras obras. Com um olhar crítico voltado a investigação de novas probabilidades de pesquisa sobre imagem e som, propomos uma conversa entre produções e ações locais e internacionais, promovendo cooperação interinstitucional e transcultural.

As obras em vídeo no formato digital permitem trabalhar projetos de composições audiovisuais diversas, através de processos de experimentação e criação que associam diferentes conteúdos. Na associação de visualidades e sonoridades, que possibilitam a expansão de limites, compõem-se conexões efêmeras entre elementos antes heterogêneos: artistas, público, mídias, obras, equipamentos tecnológicos e meios (arquitetônico e digital).

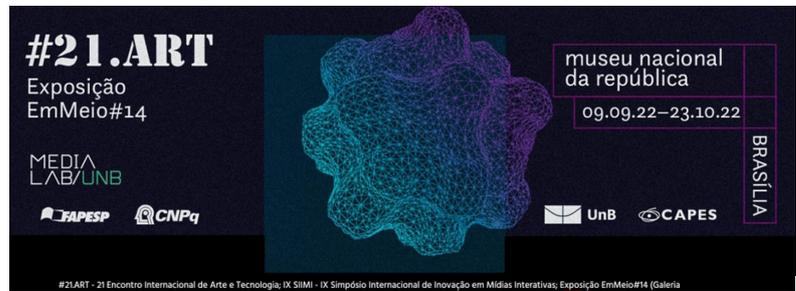
No ano de 2021, junto ao LabInter, organizamos e produzimos eventos que transpassaram o debate sobre participação transnacional, recepção e exposição de propostas artísticas audiovisuais. Neste contexto, a mostra EFEMERA Imagem Retro (2016-2019) – Exibição AudioVisual *FullDome* em Realidade Virtual (2021)<sup>21</sup> reexibiu uma coletânea de obras desenvolvidas no *Taller FullDome UVM – Understanding Visual Music* (2015-2016) e apresentadas nas mostras Topologia (2016), ResSonância (2017) e EFEMERA Imagem (2018 e 2019), que aconteceram todas presencialmente no Planetário da UFSM.

Devido a pandemia de COVID-19, EFEMERA Imagem Retro (2021) é realizado como uma exposição remota, com acesso *online* na plataforma Sansar, permitindo conceber obras imersivas e interativas em ambiente virtual, possibilitando uma navegação não linear, onde cada avatar pôde se deslocar neste espaço virtual, servindo como meio de encontro em rede. A reexibição destas obras audiovisuais imersivas, produzidas por diversos artistas, agora em realidade virtual, acende novas possibilidades, quando aplicadas nas superfícies internas e externas de variadas cúpulas. Trazendo à tona novas questões, conectam experiências e transgridam a materialidade espaço-temporal de eventos efêmeros.

<sup>20</sup> Os autores atuam na organização, curadoria e expografia de mostras de exibição de obras audiovisuais imersivas e interativas em ambientes *fulldome* e virtuais, como na exibição EFEMERA Imagem.

<sup>21</sup> EFEMERA Imagem Retro (2016-2019) - Exibição AudioVisual Internacional *FullDome* em Realidade Virtual (2021). Curadoria de Matheus Moreno e Andreia Oliveira. Expografia de Matheus Moreno e Bárbara Almeida. Aconteceu na plataforma Sansar. Programação da mostra, disponível em:

<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/efemera-2021>. Acesso a mostra na plataforma *online* Sansar: <https://atlas.sansar.com/experiences/labinter-4345/efemera>



Desenvolvemos assim, processos criativos com imagens, generativas visando a transgressão dos formatos tradicionais estabelecidos. Através de projetos colaborativos, no LabInter concebemos obras como *Cosmografias* (Figura 5), *Monumentos Virtuais*, *Contra Monumentos*, que se apresentam como usinas coletivas de processos criativos, voltados para poéticas audiovisuais em formato *fulldome*, com o intuito de experimentar, compartilhar e contribuir para este modo de produção.

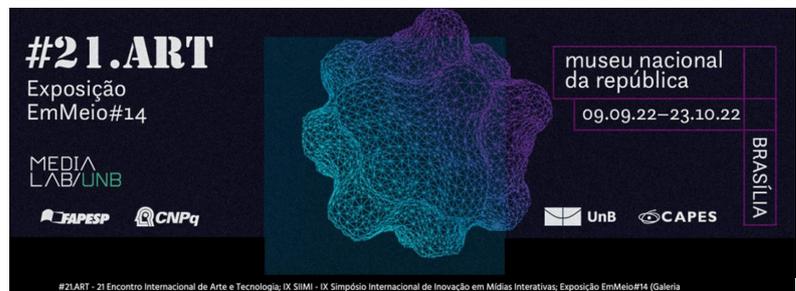
**Figura 5:** *Cosmografias*. Registro da exibição em EFEMERA Imagem Retro (2016-2019) - Exibição AudioVisual FullDome em Realidade Virtual (2021). Plataforma *online* Sansar.



Fonte: LabInter.

Em EFEMERA Imagem - Exibição AudioVisual *FullDome* em Realidade Virtual<sup>22</sup> (Figura 6), a expografia se dá na construção digital de planetário virtual na plataforma Sansar. No

<sup>22</sup> EFEMERA Imagem - Exibição AudioVisual *FullDome* em Realidade Virtual (2021). Curadoria de Matheus Moreno e Andreia Oliveira. Expografia de Matheus Moreno e Bárbara Almeida. Aconteceu na plataforma *online* Sansar. Contou com as obras: *Multivac in Anthropocene*, de Adela Muntean (Romênia); *olhAR-TE VII novas fronteiras* (versão Q), de Hernando Urrutia (Portugal); *Okhotsk* (2021), de TIND (Canadá); *Organique*, de TIND (Canadá); *WATERDOME*, de Franziska Hauber, Michael Gamböck e Thomas Simonetti (Alemanha); *Emersive*, de Jérémy OURY e ARCAAN Collective (França); *Babel*, Roman Gomes, com Música de The Elegant (Argentina); *North Lights*, de Alejandro Casales (México); *Meditation*, de Alejandro Casales (México); *Contra Monumentos*, de xxx, Barbara



centro do território há uma arquitetura digital que conta com duas cúpulas concêntricas, e ao seu redor, dispostas em sua paisagem noturna, outras geometrias espaciais de cubos, globos, pedras e outros volumes digitais.

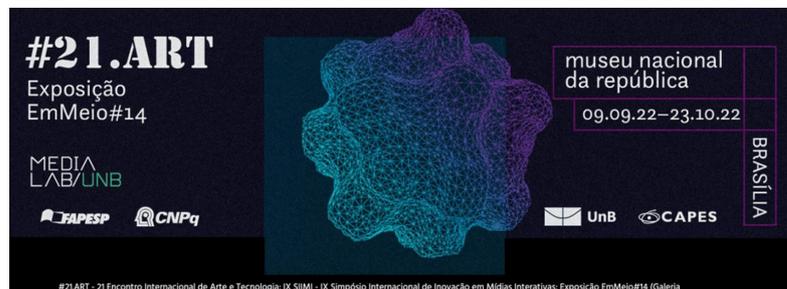
**Figura 6:** EFEMERA Imagem. Exibição AudioVisual *FullDome* em Realidade Virtual. Plataforma online Sansar, 2021.



Fonte: Arquivos LabInter.

A cúpula maior, que fica sobre a menor, tem a superfície em domo que simula, em dimensão e formato, o planetário da UFSM, com seus arcos que permitem o acesso, distribuídos ao redor da parte que toca o terreno. Coberta e concêntrica à cúpula maior, temos um domo menor, no formato de uma meia esfera, dentro desta temos o mobiliário de um banco em forma de semicírculo destorcido, orgânico. Ambas as cúpulas recebem o vídeo das obras em suas superfícies internas e externas, propiciando um ambiente ara fruição de imagens efêmeras, percebidas em experiencias imersivas sinestésicas. Dentre estas, a obra

Almeida, xxx, Calixto Bento, Cristiano Figueiró, xxx, Luiz Augusto Alvim, xxx, Milena Szafir e Natália Faria (Brasil), Luyanda Zindela, Niresh Singh e Tasneem Seedat (África do Sul); *EntreLaçados*, de Ceila



*EMERSIVE*<sup>23</sup> é uma experiência hipnotizante em 360°, inspirada em experimentos científicos. Reflete sobre um universo retro-futurista, oferecendo a exploração de microcosmos, através de malhas e formas fractais com cores brilhantes, como verde esmeralda e roxo típico de visuais de *synthwave*<sup>24</sup>. *EMERSIVE* é uma coreografia dinâmica baseada no movimento da câmera (rotação, queda, ascensão, avanço e recuo). A trilha sonora, associada às figuras de geometrias em transformação, remetem à descobertas e evoluções tecnológicas (CAMARGO, OLIVEIRA, 2022).

Atualmente, vivenciamos o avanço das imagens geradas por processos computacionais autônomos, onde “várias operações computacionais não são contínuas e nem lineares; o processo de criação se parece mais com um diálogo” (GRAU, 2007, p. 301). E a “aplicação do princípio randômico permite ao mecanismo de evolução gerar imagens imprevisíveis, irrepetíveis, efêmeras, únicas” (GRAU, 2007, p. 349). Neste sentido, a arte virtual dilui a distância entre real e simulacro, evidenciando que as imagens têm sua visualidade real, mas sua estrutura de códigos numéricos é oculta e nem sempre legível.

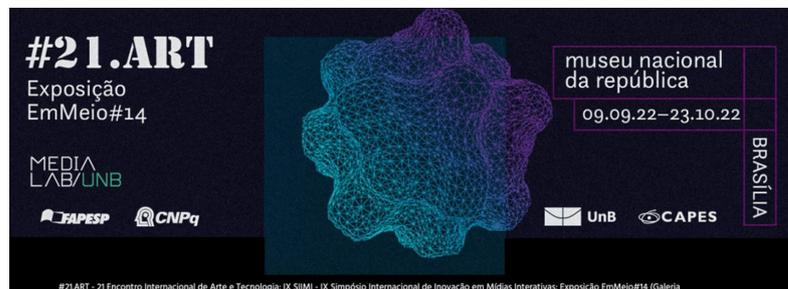
EFEMERA Imagem, provém do diálogo e trânsito constante entre as funções de organizadores, curadores, artistas, mediadores, e especialmente, como fruidores destes eventos. Surge do entrecruzamento de pesquisas individuais com pesquisas coletivas, em parceria com outros pesquisadores e grupos. Utilizamos processos generativos na criação de obras audiovisuais para *fulldome*, e outros mais formatos, trabalhando em ambiente digital. Logo, estas são disponibilizadas *online* para a interação pública, que intensifica as propriedades comunicativas e transformadora das obras do evento EFEMERA Imagem. Com o objetivo de trazer à tona sensações e experiências imersivas, sensibilizam memórias e vivências. Transforma-se assim, os processos perceptivos, com interações sinestésicas que modificam os modos de habitar cada lugar específico. Logo, estas conexões entre mídias e meios, entre indivíduos e territórios geram um habitat em constante atualização (CAMARGO, OLIVEIRA, 2022).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste sentido, AIR é composto das hibridações entre sujeitos, mídias e ambientes, através de fluxos comunicativos e interações em redes, determinando o surgimento de uma espacialidade informativa, associada à materialidade dos lugares. Interligando meios e corpos às imagens, ao som e memórias numéricas, expande-se os sentidos e percepções, e presencia-se a diluição do que é definido como imaginação e realidade.

<sup>23</sup> *EMERSIVE*, tem autoria de ARCAAN Collective. Obra audiovisual para *fulldome*. Disponível em: <https://vimeo.com/390987288>.

<sup>24</sup> *Synthwave* é um estilo musical que surgiu em meados dos anos 2000, influenciado por músicas e trilhas sonoras da década de 1980.

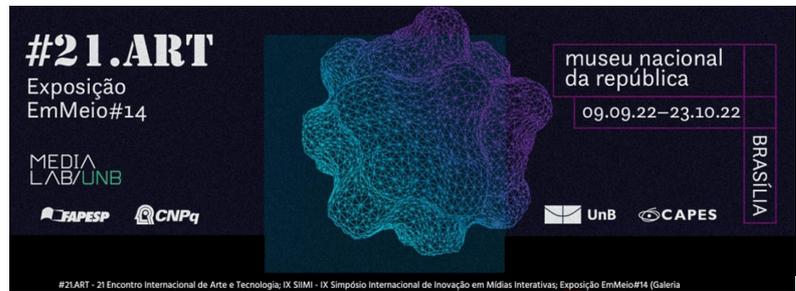


De tal modo, desenvolvemos propostas poéticas de arte e tecnologia que envolvem processos generativos, exercita a criação e experimentação audiovisual que se desdobram em diversos formatos expositivos, como: projeções imersivas em cúpulas de planetários e telas panorâmicas, vídeo *mapping* em fachadas de arquiteturas e espaços públicos, exibições audiovisuais em Realidade Virtual (RV) em 360°, *live performances online* e instalações imersivas/interativas em RV e Realidade Aumentada. Essas proposições audiovisuais buscam explorar as possibilidades de produção e criação de imagens visuais e sonoras que hibridizam camadas de informações de naturezas diversas, gerando transarquiteturas e ambientes imersivos com hipersuperfícies de topologias generativas (CAMARGO; OLIVEIRA, 2022).

Para Oliver Grau, as “imagens do mundo natural são fundidas com imagens artificiais em ‘realidades mistas’, nas quais, frequentemente é impossível distinguir entre o original e o simulacro” (GRAU, 2007, p. 21). As obras se transformam em resultados imprevisíveis, mecânicos e aleatórios (GRAU, 2007, p. 366). Já que, “várias operações computacionais não são contínuas e nem lineares; o processo de criação se parece mais com um diálogo” (GRAU, 2007, p. 301), em que a “aplicação do princípio randômico permite ao mecanismo de evolução gerar imagens imprevisíveis, irrepitíveis, efêmeras, únicas” (GRAU, 2007, p. 349). A arte generativa digital é responsável pela ação voltada ao rompimento da pura representação, buscando a criatividade na geração de múltiplas variáveis.

Gene Youngblood (1999) já imaginava o humano do futuro como uma confusão de organismo e computador, um *ciborg*. Entendia de modo utópico, o computador como uma interface cerebral, imaginando que este seria uma mídia que traduziria pensamentos, imagens mentais e as imagens do mundo instantaneamente, sem interferência dos códigos ou processos comunicacionais. Na emergência de poéticas que imaginam novos ambientes, estas dão ao observador o encargo de construir experiências e memórias. Logo, a emergência, quando associado a produção artística, pode servir para entender o cultivo de metaambientes que emergem do cruzamento de campos de conhecimento e sistemas diversos, compondo um novo ecossistema que combina cinema, arquitetura, design, animação 2D e 3D, pintura digital, e outras, com a interatividade dos *games*.

Essa multiplicidade de novas possibilidades de criação, através da concepção de propostas audiovisuais, instalações e ambientes interativos e imersivos, e da consolidação da inteligência artificial como recurso acessível ao grande público, levou à emergência de novos gêneros de imagem, criando composições mutáveis, estruturadas em topologias dinâmicas, com conexões que associam os indivíduos em rede, com potencialidades de trocas eventuais não-lineares. Oliver Grau (2007), entende que a potência da arte digital está presente na imersão da obra levando a uma variabilidade infinita de imagens, pois, “todos elementos individuais da imagem podem ser modificados, pixel por pixel” (GRAU, 2007, p. 293). Complementando que as “imagens do mundo natural são fundidas com imagens artificiais em ‘realidades mistas’, nas quais, frequentemente é impossível distinguir entre o original e o simulacro” (GRAU, 2007, p. 21).

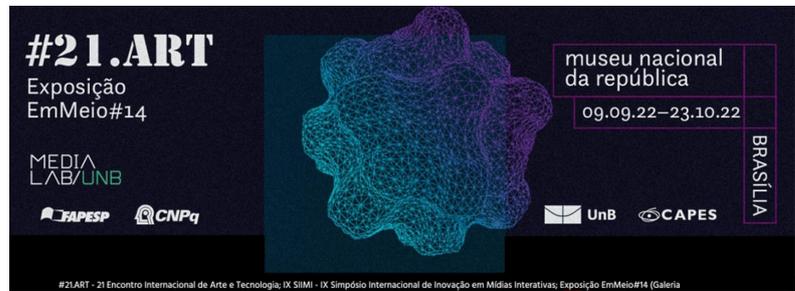


Portanto, a imagem contemporânea gerada com mídias imersivas afeta a percepção humana e altera as noções espaço-temporais. Por consequência, os métodos produtivos e criativos se expandem, através de uma sensação de participação mais intensa com a imagem. A imagem contemporânea ganha um novo impulso com a aplicação da inteligência artificial em mundos virtuais que, de modo veloz, gera uma multiplicidade de imagens, alterando as características através da inserção de palavras que passam a definir a inconstância do nosso mundo e a vida cotidiana. Logo o ciberespaço é caracterizado por Vera Bighetti (2008) como interface interativa, e rede de informações. Esses elementos são suficientes para reconhecer a complexidade desse sistema.

Enfim, estas experiências de mediações e atravessamentos entre imagens, ambientes e redes, visam criar novas cenas habituais, produzindo narrativas não-lineares, examinando os estados e gêneros entrelaçados pela imaginação de associações de ideias antes divergentes.

## REFERÊNCIAS

- BIGHETTI, Vera S. *Programação Generativa como Linguagem e Comunicação: processos de rotinas de código executável como ferramenta de transmissão da informação*. [Relatório]. São Paulo: PUC/SP, 2008.
- CAMARGO, Matheus M; OLIVEIRA, Andreia M. EFEMERA Imagem: Exibição AudioVisual FullDome. *Avanca Cinema Journal*, Avanca, p. 14 – 25, 2022.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte, da fotografia a realidade virtual*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante do Tempo: História da Arte e Anacronismo das imagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.
- DUARTE, Fabiane U.; OLIVEIRA, Andreia M. Poética do Tempo: sobre o desgaste e a apropriação de materiais fotossensíveis. *Avanca Cinema Journal*, Avanca, p. 20 – 24, 2022.
- GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: UNESP, 2007.
- HUI, Yuk. *Fragmentar el futuro: ensayos sobre tecnodiversidad*. Traducción de Tadeo Lima. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2020
- YOUNGBLOOD, Gene. (1970). *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc.
- MALLMANN, Kalinka L.; OLIVEIRA, Andreia M.; SALES, Joceli S. Arte e tecnodiversidade na ativação da cultura indígena kaingang. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*. Vol 16(2) p. 174-195, 2021 <http://doi.org/10.11144/javeriana.mavae16-2.atac>
- OLIVEIRA, Andreia M. *Intersections between Eija-LiisaAhtila and Gilbert Simondon: imagistic experience in the associated milieu*. *Journal of aesthetics&culture*, vol. 14, p. 1 – 17, 2022.



SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. BuenosAires: Prometeo Libros, 2007.

### Minicurrículo

Nome do autor: Andreia Machado Oliveira

Afiliação institucional: Universidade Federal de Santa Maria/Brazil e University of Witwatersrand/África do Sul

E-mail: [andreiaoliveira.br@gmail.com](mailto:andreiaoliveira.br@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8582-4441>

Mincurrículo

Pós-Doutora, artista pesquisadora e docente nas áreas de arte, ciência e tecnologia sobre sistemas interativos, inteligência artificial, imagem técnica e processos de colaboração. Pesquisadora do CNPq - PQ2 e *Research Associate* na *University of Witwatersrand/África do Sul*. Pós-doutorado na City University of Hong Kong e Doutorado pela UFRGS e Université de Montreal. Professora do Departamento de Artes Visuais e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Coordenadora do LabInter/Universidade Federal de Santa Maria e Vice-diretora do Centro de Artes e Letras/UFSM. E-mail: [andreiaoliveira.br@gmail.com](mailto:andreiaoliveira.br@gmail.com).

### Minicurrículo

Nome do autor: Kalinka Lorenci Mallmann

Afiliação institucional: Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (PPGART-UFSM)

E-mail: [kalinkamallmann@gmail.com](mailto:kalinkamallmann@gmail.com)

ORCID: 0000-0002-6597-3925

Mincurrículo

Artista multimídia e artista comunitária, doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (PPGART/UFSM) e mestre em Artes Visuais (PPGART/ UFSM/2018), ambos na linha de arte e tecnologia. Bacharel em Artes Visuais (UFSM/2010). Atualmente é membro do Laboratório Interdisciplinar Interativo do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (LABINTER/PPGART/ UFSM). É autora do projeto de extensão intitulado “Ativação da cultura indígena por meio de práticas colaborativas em arte, ciência e tecnologia”.

### Minicurrículo

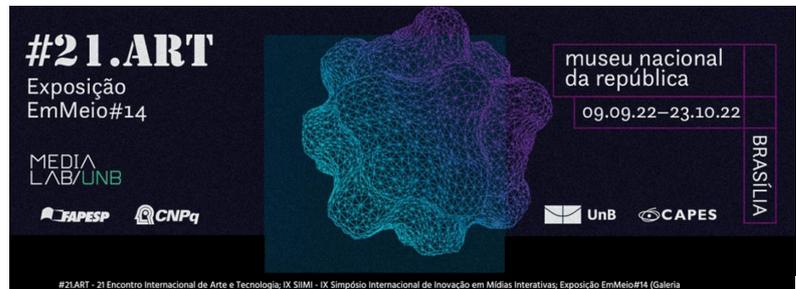
Nome do autor: Camila dos Santos

Afiliação institucional: Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (PPGART-UFSM)

E-mail: [mitanoula@yahoo.com.br](mailto:mitanoula@yahoo.com.br)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4519-6671>

Mincurrículo



Camila dos Santos, nome artístico Camila Vermelho, é doutoranda e mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais na Universidade Federal de Santa Maria (PPGART-UFSM, Santa Maria, RS), linha de pesquisa Arte e Tecnologia. Integra o Grupo de Pesquisa e Criação em Interatividade, Arte e Tecnologia (gpc-InterArtec CNPq) e é pesquisadora do Laboratório Interdisciplinar Interativo (LabInter), UFSM. É roteirista formada pela Escola de Cinema Darcy Ribeiro (IBAV-ECDR), Rio de Janeiro, RJ. Possui graduação de Bacharelado em Artes Cênicas - Habilitação Direção Teatral - e de História - Licenciatura e Bacharelado - pela UFSM. Pesquisa Arte Sonora e suas transduções poéticas entre o FM, o *streaming* e as instalações, entre o pós-humano e o fíigital, com 8 anos de vivências no rádio. Hoje, produz e apresenta o programa radiofônico Ultra Sonoro, na rádio UniFM 107.9, de onde desdobra suas poéticas.

### Minicurrículo

Nome do autor: Matheus Moreno dos Santos Camargo

Afiliação institucional: Universidade Federal de Santa Maria (PPGART-UFSM)

E-mail: [m.sc.inspire@gmail.com](mailto:m.sc.inspire@gmail.com)

ORCID:

Mincurrículo

Doutorando e Mestre em Artes Visuais -PPGART/Universidade Federal de Santa Maria, Arquiteto Urbanista (UFN) e Artista Visual (UFSM). Co-curador das mostras AIR: Arte e Ambientes Imersivos e Interativos em Rede e EFEMERA Imagem - Exibição AudioVisual FulDome. Desenvolve pesquisas poéticas em RV e RA, experiências audiovisuais generativas voltadas ao MetaEcosistema Arte/Tecnologia, através de transmediações híbridas entre público, ambientes, imagens, arquiteturas e redes colaborativas. E-mail: [m.sc.inspire@gmail.com](mailto:m.sc.inspire@gmail.com).

### Minicurrículo

Nome do autor: FABI UD (Fabiane Urquhart Duarte )

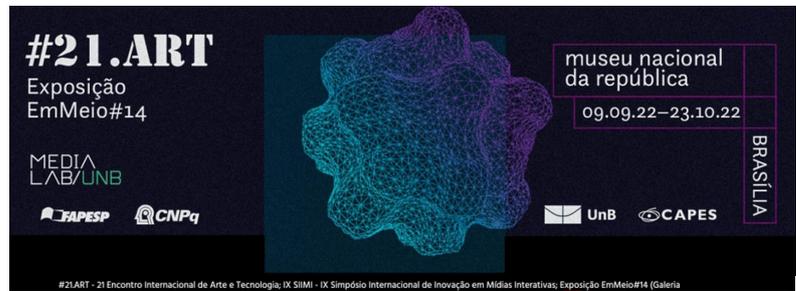
Afiliação institucional: Universidade Federal de Santa Maria (PPGART-UFSM)

E-mail: [fabianeurquhart@gmail.com](mailto:fabianeurquhart@gmail.com)

ORCID:

Mincurrículo

Fronteiriça, doble-chapa de Santana do Livramento e Rivera, doutoranda no Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da UFSM. É cineasta formada no Curso de Cinema da Universidade Federal de Santa Catarina e realizadora experimental com obras apresentadas em diferentes festivais como, "De nombre humano", curta-metragem produzido com imagens de arquivo e exibido no ULTRAcinema 20 – Cine Experimental, festival de grande relevância na área, no México. Uma de suas últimas obras "Sobre o Tempo I" é convidada do Projeto Binacional Colombia-Brasil: "Écfrasis" que busca a aproximação do cinema experimental e da



---

poesia. Foi artista convidada junto ao Laboratório Cine FAC em Montevideo, onde obteve conhecimento e contato sobre filmes de arquivo e outros suportes analógicos. Faz parte do LABINTER UFSM, onde tem pesquisado o ANALOGO + DIGITAL, junto a professora Dra Andreia Oliveira. Em suas obras se faz presente o uso do analógico e dos componentes biológicos e do tempo marcados sobre a película, tais quais fungos e ranhuras, possibilitando um estudo sobre a Poética do Tempo e a Memória. Produz video-instalações e estuda a projeção de imagens em corpo-tela e diferentes suportes e texturas. Faz parte do coletivo Cine de Frontera que tem desenvolvido ações cinematográficas e de desenvolvimento do cinema fronteiriço na Fronteira Brasil-Uruguay, Santana do Livramento - Rivera.