

**Olira Saraiva Rodrigues  
Armando Malheiro  
Suzete Venturelli  
Carina Flexor**  
ORGANIZAÇÃO

**POÉTICAS ARTÍSTICAS VOL. IV**  
**INTER|OCUÇÕES**  
C O L E Ç Ã O S

 **PORTO**  
**FLUP** FACULDADE DE LETRAS  
UNIVERSIDADE DO PORTO



POÉTICAS ARTÍSTICAS VOL. IV  
**INTER—OCUÇÕES**  
C O L E Ç Ã O 3



Olira Saraiva Rodrigues  
Armando Malheiro  
Suzete Venturelli  
Carina Flexor  
ORGANIZAÇÃO

POÉTICAS ARTÍSTICAS VOL. IV  
**INTER|OCUÇÕES**  
C O L E Ç Ã O 3

Copyright © 2024 by Olira Saraiva Rodrigues

Comitê Editorial

António Machuco Rosa Universidade do Porto/Portugal  
Fernanda Ribeiro Universidade do Porto/Portugal  
Maria Elisa Cerveira Universidade do Porto/Portugal  
Vasco Ribeiro Universidade do Porto/Portugal

Diagramação: Adriana da Costa Almeida

(Pago com recurso Capes/Proap  
n.233/2022/88881.694000/2022-01).

Revisão final: Olira Saraiva Rodrigues

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

---

P743 Poéticas artísticas [Recurso eletrônico] / organização Olira Saraiva Rodrigues; Armando Malheiro; Suzete Venturelli; Carina Flexor.- Portugal: Universidade do Porto Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP), 2024.

78 p. : il., color. ; 13x19cm. – (Interlocuções coleção v. 4).  
E-book (PDF) em Português, Inglês.

ISBN: 978-989-9193-15-4

DOI: <https://doi.org/10.21747/978-989-9193-15-4/poe>

1.Criação artística - Inteligência artificial. 2. Ambientes integrativos. 3. Tecnologias digitais. 4. Experiências visuais 5. Afirmções identitárias. I. Rodrigues, Olira Saraiva. II Malheiro, Armando. III. Venturelli, Suzete. IV. Flexor, Carina. V. Título

CDU: 821.134.3-1

---

Bibliotecária: Sandra Alves Barbosa - Bibliotecária - CRB 1/2659

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS — É proibida a reprodução total ou parcial da obra, de qualquer forma ou por qualquer meio sem a autorização prévia e por escrito do autor. A violação dos Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal Brasileiro.

## SUMÁRIO

Coleções Interloquções .....	9
Poéticas Artísticas .....	13
Gilbertto Prado.....	18
Fabrizio Poltronieri .....	40
Daniel Lima.....	48
Luciano Mendes .....	60
Organização .....	72



VOLTAR AO  
SUMÁRIO



## [ Coleção InterLocuções ]

A *Coleção InterLocuções* inicia em 2021 com uma proposta anual de dialogicidade com a pesquisa, com a consciência crítica, com a experiência acadêmica. Esta Coleção é um desvelo pela construção de espaços rizomáticos em que a ciência se revela. A iniciativa abrange todos os continentes, na perspectiva de visualidades científicas, culturais e educacionais, com início em dois países, Portugal e Brasil.

O título *InterLocuções* é composto pelo prefixo *inter*, sugerindo internacionais, interdisciplinares, interpretações, interconexões, interrogações, interações; e pelo substantivo *locuções*, que remete a expressões, linguagens, estilos. *InterLocuções* agrega todos esses sentidos enredados ao conceito de diálogos, conversações.

*InterLocuções* é um compilado de entrevistas que lança olhares aos desafios da carreira acadêmica de pesquisadores. O conhecimento de trajetórias, essências de ações e intervenções, individuais e coletivas, que refletem o processo de investigação e produção. As escritas dialógicas engendradas neste material deflagram

fragmentos de descobertas que criam novos entreveres, com a arte dos atravessamentos cintilando devires.

Comunicar é a força motriz da produção, no sentido de partilhar, comungar, compartilhar. A Coleção imprime, assim, modos de existência a partir de fios de teia como fibras nervosas, que se expandem em fulgores de sobriedade e lucidez. A ciência às claras, narrativas de saberes, trajetórias científicas, subversões de um tempo, enfrentamentos, que trazem à tona a importância do questionamento e da dúvida que movem o (per)curso da pesquisa.

Do mesmo modo que a pesquisa não se finda, a *Coleção InterLocuções* não delimita fronteiras, mas se espalha pelo mundo, sem barreiras continentais, por diálogos e escutas, tecendo conexões. Fluxos de pensamentos em linguagens, na interpretação de singularidades. Novos tons, novos sons se formam e versam movimentos e motivações, momentos e ventos com ares intrépidos.

Com possibilidade de uma lógica conectada pelo viés epistêmico, esta coleção constitui um convite à leitura em intensidade. O projeto propõe uma leitura palatável aos olhos, na sinergia das *InterLocuções*, cuja essência recolha reflexos que distanciem visões ocapas do campo da ciência, emergindo límpidas percepções e cristalinas sensibilidades do mundo acadêmico.

Apreciem!

**Olira Saraiva Rodrigues**

## InterLocuções Collection

The InterLocuções Collection begins in 2021 with an annual proposal for dialogicity with research, with critical awareness, with academic experience. This Collection is an unveiling for the construction of rhizomatic spaces in which science reveals itself. The initiative covers all continents, from the perspective of scientific, cultural and educational visualities, starting in two countries, Portugal and Brazil.

The title InterLocuções is composed of the prefix *inter*, suggesting international, interdisciplinary, interpretations, interconnections, interrogations, interactions; and by the noun *locutions*, which refers to expressions, languages, styles. *InterLocuções* aggregates all these engendered meanings to the concept of dialogues, conversations.

*InterLocuções* is a compilation of interviews that takes a look at the challenges of the academic career of researchers. The knowledge of paths, essences of actions and interventions, individual and collective, that reflect the process of investigation and production. The dialogic

writings engendered in this material trigger fragments of discoveries that create new glimpses, with the art of crossings shimmering into becoming.

Communicating is the driving force of production, in the sense of sharing, communing, sharing. The Collection thus prints aways of existence from web threads like nerve fibers, which expand in sparks of sobriety and lucidity. Science in the open, narratives of knowledge, scientific trajectories, subversions of a time, confrontations, which bring to the surface the importance of questioning and doubt that move the (course) of research.

In the same way that the research does not end, the InterLocuções Collection does not delimit borders, but spreads throughout the world, without continental barriers, through dialogues and listening, weaving connections. Flows of thoughts in languages, in the interpretation of singularities. New tones, new sounds are formed and deal with movements and motivations, moments and winds with intrepid airs.

With the possibility of a logic connected by the epistemic bias, this collection constitutes an invitation to intense reading. The project proposes a palatable reading to the eyes, in the synergy of InterLocutions, whose essence gathers reflections that distance opaque visions from the field of science, emerging clear perceptions and crystalline sensibilities of the academic world.

Enjoy!

**Olira Saraiva Rodrigues**

POÉTICAS ARTÍSTICAS VOL. IV  
INTERLOCUÇÕES  
C O L E Ç Ã O 5

**Poéticas Artísticas** - volume IV da Coleção InterLocuções nos processos de criação artística, por meio de arte, mídia e tecnologias digitais, apresenta entrevistas em português ou inglês com quatro pesquisadores artistas: Gilberto Prado (Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da ECA – Universidade de São Paulo - USP e Programa de Pós-graduação de Design – Universidade Anhembi Morumbi), Fabrizio Poltronieri (Institute of Creative Technologies na De Montfort University, Leicester, Reino Unido), Daniel Lima (Diretor da produtora e editora Invisíveis Produções) e Luciano Mendes (Faculdade de Comunicação – Universidade de Brasília - UnB).

Este volume manifesta as relações entre arte, design e comunicação de experimentações com antigos e novos meios tecnológicos, com ênfase em ambientes interativos, promovendo uma reflexão sobre as implicações das tecnologias no campo das artes.

A Inteligência Artificial está envolvida em **Poéticas Artísticas** para projetar narrativas, imagens em

movimento e objetos, nos atuais modos de produção artística. O desafio para a arte, a estética e a ética, expresso pela computação criativa e memórias artificiais, revela a interação e cocriação de seres humanos e Inteligências Artificiais de maneira significativa.

Esta obra também revela narrativas da exposição imersiva do corpo negro e indígena, com apontamentos da arte africana e afro-brasileira contemporânea, a partir de lutas que questionam a história colonial de nossas sociedades através de afirmações identitárias, com pessoas atravessadas por suas subjetividades e engajamento.

Outrossim, este livro, com o movimento da cultura e pensamento, exprime aspectos de memória, imaginário e subjetividade sobre o pensar gráfico, que percorre o livro de rascunho para a produção artística, na concepção de experiências visuais e gráficas na atualidade.

Fruídos (re)conhecimentos, a partir de fluidas reflexões dessa obra!

**Olira Saraiva Rodrigues**

**Armando Malheiro**

**Suzete Venturelli**

**Carina Flexor**

## Artistic Poetics Volume IV

**Artistic Poetics** - volume IV of the InterLocutions Collection in the processes of artistic creation, through art, media and digital technologies, presents interviews in Portuguese or English with four artist researchers: Gilberto Prado (Postgraduate Program in Visual Arts at ECA – University of São Paulo - USP and Postgraduate Design Program – Anhembi Morumbi University), Fabrizio Poltronieri (Institute of Creative Technologies at De Montfort University, Leicester, United Kingdom), Daniel Lima (Director of the production and publishing company Invisíveis Produções) and Luciano Mendes (Faculty of Communication – University of Brasília - UnB).

This volume manifests the relationships between art, design and communication of experiments with old and new technological means, with an emphasis on interactive environments, promoting a reflection on the implications of technologies in the field of arts.

Artificial Intelligence is involved in **Artistic Poetics** to project narratives, moving images and objects, into

current modes of artistic production. The challenge to art, aesthetics and ethics, expressed by creative computing and artificial memories, reveals the interaction and co-creation of human beings and Artificial Intelligence in a meaningful way.

This work also reveals narratives of immersive exposure of the black and indigenous body, with notes from contemporary African and Afro-Brazilian art, based on struggles that question the colonial history of our societies through identity affirmations, with people crossed by their subjectivities and engagement .

Furthermore, this book, with the movement of culture and thought, expresses aspects of memory, imagination and subjectivity about graphic thinking, which runs through the draft book for artistic production, in the conception of visual and graphic experiences today.

Fruitful (re)knowledge, based on fluid reflections of this work!

**Olira Saraiva Rodrigues**

**Armando Malheiro**

**Suzete Venturelli**

**Carina Flexor**





The background is a solid orange color with a white grid pattern. The grid consists of thin white lines forming a series of squares and rectangles of varying sizes, creating a complex, overlapping geometric design.

# ENTREVISTAS



**Gilberto Prado**

## Gilberto Prado

Gilberto Prado é artista e coordenador do Grupo Poéticas Digitais. Estudou Artes e Engenharia na Unicamp e obteve o doutorado em Artes na Universidade Paris I - Panthéon Sorbonne (1994). Tem realizado e participado de inúmeras exposições no Brasil e no exterior. Recebeu o 9º Prix Möbius International des Multimédias, Beijing, China (2001); Prêmio Rumos (2000), Transmídia (2002); 6º Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia, (2006); e o Rumos Itaú Cultural (2020). Trabalha com arte em rede e instalações interativas. Atualmente é Professor dos Programas de Pós-Graduação em Artes Visuais da ECA/USP e do PPG Design da UAM.

[www.gilberttoprado.net](http://www.gilberttoprado.net)

[www.poeticasdigitais.net](http://www.poeticasdigitais.net)

- 
- 1. Poderia, por favor, começar com uma breve apresentação da sua trajetória como artista, evidenciando a relevância da docência nesse percurso? Destaque pessoas e/ou fatos que considera que foram relevantes para a sua trajetória.**
- 

Nasci em Santos, e o mar, o horizonte de cada dia, o porto, campo de conexões e línguas diversas, sempre estiveram presentes.

Sobre o início da minha trajetória, a vivência na Unicamp onde cursei engenharia e artes plásticas foram fundantes. O começo da minha produção artística de forma mais sistemática se inicia com a Arte Postal. Entre minhas participações destaco a XVI Bienal Internacional de São Paulo (1981). O trabalho por mim enviado eram fragmentos de um diário, no meio de uma longa viagem que realizei por dois anos de mochila subindo pelas Américas e chegando na Alemanha. O trabalho eram páginas avulsas desse diário, de cada lugar para outros lugares, gerando outras rotas e conexões, que não se encontravam nunca para os leitores/destinatários, promovendo uma estética de surpresas e de colaboração.

Na década de 1980, integro ainda diversas exposições envolvendo novas linguagens e meios de criação artística, como a mostra Arte Xerox Brasil, de 1984 com a curadoria do Hudnilson Jr., na Pinacoteca de São Paulo. Em 1984/85 organizo a exposição “Welcomet Mr. Halley”, numa referência a passagem do cometa Halley e também ao evento “Good Morning, Mr. Orwell” de Nam June Paik<sup>1</sup>. É para mim um evento marcante e que já traz explicitado a arte em rede e referencias, redes, mídias e natureza). As primeiras apresentações foram realizadas no Centro de Convivência Cultural de Campinas em agosto- setembro de 1985 e no Paço das Artes em São Paulo, em fevereiro 1996, entre vários outros locais. A exposição contou com a participação de 257 artistas de 31 países e com as Performances de Marília de Andrade que dançou a música Cartas Celestes do compositor Almeida Prado, e de Madalena Bernardes numa improvisação vocal corporal.

No final dos anos 80, recém ingresso como professor do IA da Unicamp, passei a explorar outros aspectos da arte em rede e a empregar tecnologias de comunicação a distância em trabalhos, participando de alguns projetos como *Faxarte I*, (março de 1989), um intercâmbio entre a ECA - USP e o I.A. -Unicamp, coordenado por Artur Matuck e Paulo Laurentiz. Um núcleo de artistas e estudantes interessados se formam para experimentar essas

---

1 Em 31 dezembro, de 1983 Nam June Paik realiza o evento *Good Morning Mr. Orwell*, transmissão interativa via satélite entre Nova York – WNET – e Paris – FR3. O projeto faz uma homenagem/referência ao romance *1984*, de George Orwell (1949).

novas possibilidades que despontam e vários experimentos são realizados. Nesses projetos conheci remotamente Karen O'Rourke, que coordenava o Grupo Art-Réseaux, de Paris<sup>2</sup>. No mesmo ano, em 1989, vou para França onde me integro ao seu grupo para realizar o meu doutorado na Universidade Paris I. Foi um período de inflexão e muito importante para a realização de vários projetos como Connect, Telescanfax, que ficavam na fronteira do analógico e do digital, da extensão do corpo e que trabalhavam a poética do momento, da ubiquidade e da partilha. Também nesse processo e período, durante a participação no Atelier des Réseaux da exposição *Machines à Communiquer*, pude propor o projeto Moone (participação no Café Eletrônico, na Documenta de Kassel, 1993).

Em 1992 participo com o Grupo Art-Réseaux da exposição *Machines à Communiquer* no espaço *Atelier des Réseaux*, onde vários outros grupos de arte em rede, como o Eletronic Cafe International (ECI), também estavam reunidos no La Villette, Paris. Neste âmbito propus o projeto *Moone: La face cachée de la lune*, no qual participantes em locais distintos (ECI Paris e o ECI de Kassel, Documenta IX, Alemanha) construíam imagens em uma tela partilhada conectada via rede em 1992.<sup>3</sup>

---

2 O grupo Art-Réseaux, era coordenado por Karen O'Rourke, com Christophe le François, Isabelle Millet, Delphine Notteau, Gilbertto Prado e Michel Suret-Canale. Nele, participei de diversos projetos, como o *City Portraits* (1990) – concebido e dirigido por Karen O'Rourke, com imagens realizadas pelo grupo e pelos seus correspondentes de nove cidades europeias e americanas, incluindo São Paulo.

3 Prado, Gilbertto. **Arte telemática**: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. Disponível em: <https://>

Em fevereiro de 1994 defendo a tese de doutorado, *Expériences artistiques d'échange d'images dans les réseaux télématiques – La ligne/lune imaginaire*, na Universidade Paris I, Panthéon Sorbonne, sob a orientação de Anne-Marie Duguet. Na tese apresento trabalhos/experimentações artísticas e faço uma reflexão acerca da exploração e dos modos de operação nas redes artísticas em meio às tecnologias de comunicação como espaços de possíveis trocas culturais.

Depois do doutorado, em 1994 retorno ao Brasil para o Departamento de Multimeios do Instituto de Artes da Unicamp e proponho o Grupo de Pesquisa, wAwRwT, que contou com a participação de Luisa Paraguai Donati, Hélio Carvalho, Hélia Vannucchi, Maria Luiza Fragoso, Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes, entre outros. O endereço do site do wAwRwT era <http://wawrwt.iar.unicamp.br>.<sup>4</sup> A proposição do endereço alterado (wawrwt ao invés de www) já era uma quebra nas normas que recém estavam sendo propostas para a comunidade internacional e que na sequência virariam padrão. Além de obra em si, no deslocamento poético e conceitual do wAwRwT, o projeto trazia a questão da reflexão sobre outros projetos que floresciam naquele momento inicial na web. Entre outros eventos que colaborei no período, assinalo em 1995, A Arte do Século XXI no MAC-USP com coordenação geral da Diana Domingues, com a minha

---

[poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2003-arte\\_telematica\\_dos\\_intercambios\\_pontuais\\_aos.pdf](http://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2003-arte_telematica_dos_intercambios_pontuais_aos.pdf).

4 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Xvjw1xTgw7E>

coordenação da exposição e com a coordenação do congresso por Ana Claudia Mei Alves<sup>5</sup>.

O período é muito frutífero, e também marco em maio de 1997 onde estivemos com os Kuikuros na “Expedição de Reconhecimento no Alto Xingu”. Essa viagem pretendia adquirir a experiência de vivência e imersão na cultura daquela comunidade, propondo criações poéticas subsequentes, com os artistas Roy Ascott, Malu Fragoso, Diana Domingues, Tania Fraga, e Gilberto Prado. E ainda o Seminário sobre Técnicas Digitais Experimentais em Multimídia e Internet, conduzido por Jorge La Ferla e Arlindo Machado em Bariloche. Outra parceria importante foi com Julio Plaza no Departamento de Mídias, onde eu estava alocado no Instituto de Artes da Unicamp.



---

5 Prado, Gilberto. “Arte e Tecnologia: Produções Recentes no Evento A Arte no Século XXI” in *A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias* (coord. Diana Domingues), São Paulo: Editora da Unesp, 1997, p. 243 - 246.



---

**2. Como considera, em seus projetos, as relações entre arte e design e de experimentações com novos meios tecnológicos, com ênfase aos ambientes interativos?**

---

À partir de 1997 começo a trabalhar sistematicamente também com instalações interativas, entre elas “9/4 Fragmentos de Azul”, que foi apresentada na Exposição Mediações no Evento Arte & Tecnologia do Instituto Cultural Itaú, São Paulo em 1997 e em outras exibições como a II Bienal do Mercosul, em Porto Alegre em 1999 e Corpos virtuais, Oi Futuro, 2005. A instalação consiste na disposição de um ambiente interativo, em que os participantes são solicitados a partilhar e a explorar um mesmo espaço, através de textos, sons e imagens que vão se modificando com toques dos dedos em telas de computadores. Os computadores estão dispostos sobre as cabeças dos participantes e uma animação interativa possibilita diferentes caminhos de percepção/navegação. Outro trabalho a destacar foi a web-instalação *Depois do turismo vem o colonismo* Esta Web-instalação de Gilberto Prado fez parte da exposição City Canibal, no Paço das Artes, em 1998, em São Paulo<sup>6</sup>..

---

6 O site da web instalação também participou depois do fim da exposição, da mostra de web arte da XXIV Bienal de São Paulo, que ficou aberto para outras participações, até 30/11/1998.

A instalação consistia em um “portal” monitorado por duas câmeras de vídeo conectadas à web. Essas câmeras, juntamente, com vários spots de luz, eram disparadas por sensores dispostos no espaço físico da instalação, quando da passagem dos visitantes pelo portal. Essa imagem local capturada em tempo real era mesclada com as de um banco de imagens (com elementos de gravuras do século XVI, pop arte, entre outros) e incorporada ao trabalho, sendo disponibilizada instantaneamente via rede. Não poderia também deixar de sublinhar em 1998 o início do projeto *Desertesejo*, de ambiente virtual multiusuário, que em 1999 com o apoio do Rumos Novas Mídias, do Itaú Cultural, foi possível concretizar a obra. *Desertesejo*,<sup>7</sup> que proporcionava uma experiência interativa com a presença simultânea de vários participantes. *Desertesejo* explora poeticamente a extensão geográfica, rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha, em diversos ambientes que se interconectam. O trabalho antecedeu em três anos uma aplicação muito popular que utilizava tecnologia parecida por navegador, o Second Life da Linden Lab.

*Desertesejo* recebeu menção especial no 9º Prix Möbius International des Multimédias–Beijing, China (2001) e participou de várias mostras, dentre elas a XXV Bienal de São Paulo, Net Arte (2002) com curadoria da Christine Mello.<sup>8</sup>

---

7 *Desertesejo* PT: <https://youtu.be/i7BWaW9uxGs>

8 Em 2014, *Desertesejo* passou por um processo de restauro/atualização pois

Em 2003, publico pelo Itaú Cultural o livro *Arte Telemática: dos Intercâmbios Pontuais aos Ambientes Virtuais Multiusuário*.<sup>9</sup> Em 2004, realizo com Arlindo Machado da curadoria da exposição *Emoção Artificial II: Divergências Tecnológicas* (2004), que também contou com a colaboração de Jeffrey Shaw e foi exibida no Itaú Cultural, São Paulo. À partir de 2001, ingresso no Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), onde atuei como professor-titular até 2015; e coordeno até atualmente o Grupo Poéticas Digitais.

---

já não era mais possível rodar nos softwares de origem. Atualmente a obra faz parte das coleções de Arte Cibernética do Itaú Cultural e do acervo do MAC USP. Prado G., Cuzziol M. (2019) *Desertesejo (2000/2014): Notes on the Restoration Process*. In: Kurosu M. (eds) *Human-Computer Interaction. Design Practice in Contemporary Societies. HCII 2019. Lecture Notes in Computer Science*, vol 11568. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-22636-7\\_17](https://doi.org/10.1007/978-3-030-22636-7_17)

9 Disponível em: [https://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2003-arte\\_teleomatica\\_dos\\_intercambios\\_pontuais\\_aos.pdf](https://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2003-arte_teleomatica_dos_intercambios_pontuais_aos.pdf)

- 
- 3. Reflita como a transformação das tecnologias emergentes em hibridização com as formas mais convencionais de realização causam modificações nos processos de criação artísticos e de design, ampliando as potencialidades na realização de projetos e as aproximações entre esses campos de conhecimento.**
- 

Vivemos em um mundo em transformação e por meio da arte e o uso dos meios digitais podemos desenhar novas experiências. Uma das formas é com o uso das redes telemáticas, como possibilidade de ativar o desejo, o uso e o sentimento de pertencimento e diálogo. A presença das tecnologias tem produzido um novo tipo de temporalidade e sociabilidade. Instauram uma nova maneira de perceber os nossos espaços e seus modos de percorrê-los. Geramos uma malha invisível e imaterial produzida pelo atravessamento das tecnologias eletrônicas e digitais - não mais como objetos estranhos, mas incorporados e embutidos nos ambientes.

Respondendo sobre as instalações interativas, no caso os projetos Amoreiras, Desluz, Encontros, entre outros, do Grupo Poéticas Digitais aqui descritos no texto, a intenção é a de trazer obras interativas com uma estrutura híbrida. Esses trabalhos não necessariamente são modificáveis com a intervenção direta e imediata do público, mas têm por intenção que suas ações sejam incorporadas

em um sistema maior. São acoplamentos de elementos usuais ou cotidianos, como árvores, antenas, vasos, etc., com dispositivos e próteses aparentes, mecanismos eletromecânicos, celulares,..., numa mesma peça. Pois o público fica sem saber o que fazer, num embate entre o intervir ou não intervir, tocar ou não tocar, ultrapassar ou não ultrapassar. Pode ou não pode? (questão essa que permeia nossa vida, que sempre foi híbrida em todos os sentidos, com suas fronteiras, matrizes e matizes).

Creio ainda que esta relação de conjunto/objeto construído e da quase não ação direta nos sistemas, imprime um “quase” espaço de contemplação em oposto a quase sempre obrigação de ação/intervenção nos ambientes interativos. É nesse “quase” que ficam os ruídos, seja pelos deslumbramentos dos desvios possíveis, seja na descoberta poéticas de diferentes formas de percepção do outro e da nossa complexa posição dentro dessas redes e sistemas.

Os trabalhos propostos se situam nas fronteiras, nos ruídos das linguagens que se entremeiam.

- 
- 4. Comente sobre o grupo Poéticas Digitais, como um núcleo multidisciplinar, que promove o desenvolvimento de projetos experimentais e a reflexão sobre o impacto das novas tecnologias no campo das artes.**
- 

O Grupo Poéticas Digitais foi criado em 2002 no Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP, como um desdobramento do projeto wAwRwT iniciado em 1995 no IA Unicamp, como anteriormente comentado. A intenção foi a de gerar um núcleo multidisciplinar, promovendo o desenvolvimento de projetos experimentais e a reflexão sobre o impacto das novas tecnologias no campo das artes. O Grupo tem como participantes professores, artistas, pesquisadores e pós-graduandos com composições distintas em cada projeto.

O Grupo Poéticas Digitais já apresentou seus trabalhos em diversas exposições no Brasil e no exterior e recebeu 6º Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia, 2006 (Cozinheiro das Almas); Indicação para o prêmio de instalação multimídia multicanal - 12º Festival Internacional de Artes e Culturas Digitales de Gran Canária, Espanha, 2006 (Acaso30); edital para a exposição Emoção Artificial 5.0, V Bienal de Arte e Tecnologia, Itaú Cultural, 2010 (Amoreiras), entre outros.

O Grupo Poéticas Digitais já contou com mais de cinquenta participantes em distintos projetos e atualmente

está composto por: Gilberto Prado, Andrei Thomaz, Mauricio trentin, Luciana Ohira, Lucila Meirelles e Sérgio Bonilha.

Recentemente, em 2018, realizamos a mostra Circuito Alameda, uma individual retrospectiva de Gilberto Prado e do Grupo Poéticas Digitais com curadoria de Jorge La Ferla no Laboratorio Arte Alameda no México DF.<sup>10</sup>

Além da produção de novas obras, o que fundamenta o grupo, voltamos também nosso olhar para a atualização e conservação dos projetos que temos produzido. No período de 2021/2022, tivemos como foco a recuperação/atualização de obras digitais de minha autoria e/ou com o Grupo Poéticas Digitais. Este projeto recebeu o apoio Rumos Itaú Cultural 2020 para ser iniciado no final de 2021. Ressalto ainda, que em 2022, três obras deste conjunto (Telescanfax, 1991/2022; Cozinheiro das Almas, 2006/2022; e Amoreiras, 2010) foram para o acervo permanente do MAC-USP, encaminhadas depois do trabalho de recuperação/atualização realizado. E da mesma forma foram encaminhadas as obras Encontros, 2012/2022; Telescanfax, 1991/2022; e Connect, 1991/2022, para o acervo do Museu Nacional da República, Brasília, DF.

---

10 PRADO, Gilberto; LA FERLA, Jorge (Org.). Circuito Alameda. Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes | Laboratorio Arte Alameda, 2018. Disponível em: [http://www.gilberttoprado.net/assets/circuito\\_alameda\\_gttoprado\\_jlf.pdf](http://www.gilberttoprado.net/assets/circuito_alameda_gttoprado_jlf.pdf).

---

**5. Qual(is) trabalho(s) do grupo Poéticas Digitais você destacaria nesse longo percurso, envolvendo professores, artistas, pesquisadores e alunos da graduação e da pós-graduação com composições distintas em cada projeto? Por quê?**

---

Vou destacar três que trazem algumas relações e diálogos entre a arte e tecnologia e natureza a partir de uma perspectiva transdisciplinar. Os projetos apresentados são Desluz (2009), Amoreiras (2010) e ZN:PRDM (Zona Neutra: Passa um Rio Dentro de Mim) (2013) de Gilberto Prado com o Grupo Poéticas Digitais. São práticas artísticas e produções que dialogam com o campo da arte e tecnologia e que colocam em debate questões relacionadas ao meio ambiente e à natureza nos indicando caminhos férteis para pensarmos e imaginarmos outros modos de ser e viver no mundo contemporâneo.



## Desluz<sup>11</sup>

Insetos utilizam a luz da lua e das estrelas como baliza de localização, mantendo-se em ângulo constante para ir e vir de seus criadouros.

Com a luz artificial das nossas lâmpadas elétricas, os insetos passam a se confundir, buscando se aproximar das fontes de luz, voando em círculos, formando nuvens, atraídos pela luz em voltas sem fim.

A luz que os atrai é a infravermelha, comprimento de onda que nosso olho humano não enxerga, mas potente atrator sexual das mariposas. Assim, frequências eletromagnéticas são veladamente percebidas, através dos tempos, sob a luz da lua ou elétrica, perpetuando a sobrevivência das espécies.

Neste trabalho, materializado em forma de um cubo de luzes infravermelhas, há um fluxo de informações transitando por estas luzes, que deriva do fluxo de passantes de uma rua de casas de luz vermelha na cidade onde o trabalho é instalado. Mas o acender e apagar destas luzes é impossível de ser visto a olho nu, exigindo um filtro de luz infravermelha para captá-lo, o que é feito com a câmera do celular dos visitantes.

---

11 PRADO, Gilberto. Grupo Poéticas Digitais: projetos desluz e amoreiras. **ARS (São Paulo)**, São Paulo, v. 8, n. 16, 2010. pp. 110-125. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ars/a/8Qn46JVYvYvcRkwNxFrX3TC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 28 fev. 2024.

PRADO, Gilberto. Grupo poéticas digitais: projetos desluz, Ø25 – quarto lago e caixa dos horizontes possíveis. In *Digital Culture – A State of the Art*. Mirian Tavares; Sandra Boto (Org.). Coleção Humanitas. Coimbra: Gracio Editor. pp. 55-69. ISBN 978-989-8859-23-5

O som é outro componente importante do trabalho, pois embora os falantes sejam destacadamente aparentes e visíveis no trabalho, emitem frequências de sons inaudíveis ao nosso ouvido humano. Apesar de não escutarmos “com os ouvidos” esse fluxo distante transformado em frequências sonoras, quando nos aproximamos da obra sentimos a reverberação (e eventualmente um desconforto) em nosso corpo. Mas não ouvimos e tampouco vemos. Ao nos aproximarmos e ao circundarmos a obra somos colocados diante desta inquietação, desta interminável circulação em voltas sem fim, em busca da luz.

### **Amoreiras<sup>12</sup>**

Cinco pequenas amoreiras foram plantadas, em grandes vasos, na Avenida Paulista em São Paulo.<sup>13</sup> A captação da “poluição” foi feita através de um microfone, que medirá as variações e discrepâncias de ruídos, como um sintoma dos diversos poluentes e poluidores. O balançar dos galhos era provocado por uma “prótese motorizada” (disposta ao redor do tronco de cada árvore que vibra, causando os movimentos nas folhas e nos galhos). A observação e o amadurecimento do comportamento das “árvores” foram possibilitados a partir de um algoritmo de aprendizado artificial. Ao longo dos dias, as

---

12 Disponível em: <https://youtu.be/hWWngFnBagc>

13 Versão 2010: (Gilberto Prado, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, Luciana Ohira Kawassaki, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Sérgio Bonilha, Tania Fraga e Tatiana Trivisani). Versão 2022: (Gilberto Prado, Andrei Thomaz, Lucila Meirelles, Sérgio Bonilha). Apoio vídeo: Eduardo Prado.

árvores vibram em diálogo com a variação dos fatores de poluição, numa dança de árvores, próteses e algoritmos, tornando aparente e de forma poética o balançar às vezes (in)voluntário-maquínico, às vezes através do próprio vento nas folhas.<sup>14</sup>

### **ZN:PRDM (Zona Neutra: Passa um Rio Dentro de Mim)<sup>15</sup>**

Em “ZN:PRDM”<sup>16</sup>, através de distintas marcações por radiestesistas e de mapas existentes, buscamos os indícios e sinais de fluxos subterrâneos nos caminhos sobrepostos e retificados das nossas cidades. Construimos ainda uma “antena”, espécie de para-raios para neutralizar esses espaços/pontos de tensão encontrados.

O projeto explora poeticamente essas faixas e frequências como ponto de partida para revelar as atuais relações com a cidade, que se encontram cristalizadas, bem como eventualmente gerar possibilidades para desestabilizar

---

14 Prado, G. Project *Amoreiras* (Mulberry Trees): Autonomy and Artificial Learning in an Urban Environment. Leonardo 2018 51:1, 61-62. The MIT Press [https://doi.org/10.1162/LEON\\_a\\_01557](https://doi.org/10.1162/LEON_a_01557)

Cabral, Artur; Venturelli, Suzete; Prado, Gilberto. Sinais detectados entre o biológico e o maquínico . **DATJournal** V4, N. 3 (2019), p. 117-127. <https://doi.org/10.29147/dat.v4i3.152>

15 Prado, Gilberto. Projects Desluz and ZN:PRDM (Neutral Zone: a River Passes Through Me) by Poéticas Digitais Group. Proceedings ISEA 2017 – 24th International Symposium on Electronic Art/Bio-Creation and Peace, Manizales, Colombia, 2017 Universidad de Caldas, Bogotá, pp.530-538, isbn 978-958-759161-3 16 de junho de 2017

16 Gilberto Prado - Agenciamentos - Zl Vórtice. Produção: TAL – Televisión América Latina. Coordenação: Nelson Brissac Peixoto, Ary Peres, Gilberto Prado, Ruy Lopes. São Paulo: CeUMA, 2013. Vídeo (29:27 min.), Son., widescreen, Color. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=eas9zInZVw>. Acesso em: 24 jun. 2013.

o sujeito dos movimentos e rotas convencionais durante os seus percursos.

O local escolhido para realizar o projeto foi um trecho de periferia carente de recursos da Zona Leste de São Paulo, bairro enorme (298,8 km<sup>2</sup>, 3.620.494 habitantes) e com bolsões de infraestrutura precária e pouco apoio político-governamental.<sup>17</sup>

---

## **6. Como enxerga a interpenetração da inteligência artificial nos atuais modos de produção artística? Quais pontos lhe parecem fundamentais a destacar?**

---

Vivemos em um mundo que contém um campo invisível baseado em programações, sistemas, redes, códigos. A mim interessa realizar experiências distintas para cada trabalho (com ou sem IA), buscar conexões e experimentar neste mundo que é cada vez mais híbrido.

---

17 Prado, Gilberto. Projetos “ZN:PRDM (Zona Neutra: Passa Um Rio Dentro De Mim)” e “Caixa dos Horizontes Possíveis”, do Grupo Poéticas Digitais. ARTERIAIS n. 3, v. 2, fev. - jul. 2016 – UFPA, Belém, PA, pp. 54-66. DOI: <http://dx.doi.org/10.18542/arteriais.v3i3.3862>

- 
7. **No segundo semestre de 2023, foi realizada a primeira edição da Bienal das Amazônicas com o tema *Bubuia: águas como Fonte de Imaginações e Desejos*. Reunindo mais de 120 artistas e coletivos com origem em nove países atravessados pela floresta amazônica em seu território. Comente sobre sua participação, obra e experiência na 1ª Bienal das Amazônicas.**
- 

Trazemos abaixo um breve resumo da obra *Encontros*<sup>18</sup>, que foi realizada durante uma viagem pelo Rio Amazonas no Pará.<sup>19</sup> O trabalho já foi exposto em vários locais no Brasil e exterior como por exemplo na Polónia. Na WRO Biennale em Wroclaw acrescentamos entre as palavras, em polonês, “spotkanie”, que quer dizer Encontro, o que não estava ainda contemplado. Agora, no retorno da obra ao Pará, ponto de início e de partida do projeto, acrescentamos a palavra “obaïti” em tupi, e o ciclo se fecha.

---

18 Paraguai, Luisa; Prado, Gilbertto. *Encontros: An Artwork on Borders and Networked Mobilities*. In *The Routledge Companion to Mobile Media Art*. (Larissa Hjorth; Adriana de Souza e Silva; Klare Lanson, Orgs.). Abigdon, UK: Routledge, 2020, p. 438-447.

PRADO, Gilbertto. Circuito Alameda: Algunos apuntes sobre las obras Jardín Alameda, *Encontros*, Caja de Choque y Serigrafías. **ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales**, [S.l.], n. 5, p. 13-29, sep. 2019. doi:<https://doi.org/10.4995/aniav.2019.11967>.

19 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aboohV97BgM>

Encontros / 会 / meetings / encuentros / बैठक /  
عاج / встреча / ミーティング / rendez-vous /  
treffen / pertemuan / spotkanie / **obaiti**

Dois aparelhos celulares exibem vídeos realizados em viagem pelo Rio Amazonas de fluxos de águas de duas tonalidades distintas: de um lado, a predominância da cor preta e, do outro da cor marrom.

O dispositivo busca informações em tempo real, de modo a refletir as mudanças das marés e das fases da lua, de um lado, em contraponto ao fluxo de acesso à palavra “encontro” em diversos idiomas, do outro. A mola, ao mesmo tempo em que distende, tensiona, demarcando o espaço e o curso do fluxo/movimento.

Nos breves momentos de quase encontro, no limite da aproximação e da compressão da mola, é possível notar uma leve mistura do marrom e negro das águas que se mesclam e simultaneamente a impossibilidade do encontro.



- 
8. Há algum projeto “saindo do forno”? Ou algum mais atual para comentar sobre o processo artístico conosco?
- 

**Memórias de um jardim com maçãs podres ao longo do caminho (Ruta dos Xardíns).** Instalação interativa, em início de construção, para ser apresentada em 2025. A obra deve ocorrer simultaneamente em dois locais, com uma versão espelhada: **(Ruta dos Barcos).**



**Fabrizio Poltronieri**



## Fabrizio Poltronieri

Fabrizio Poltronieri is a computer artist, mathematician, researcher, and programmer renowned for his contributions to creative computing. He has been recognized with numerous prestigious awards and accolades for his creative endeavours involving computers. Two of his AI artworks, “Dionysus” and “Calliope”, have found their place in the esteemed collection of the Victoria and Albert Museum (V&A) in London, UK. In addition to his artistic pursuits, Fabrizio Poltronieri currently dedicates his efforts to pioneering research in harnessing the collaborative and creative potential of AI across various domains, including music, education, healthcare, and visual arts. His innovative explorations aim to unlock novel ways of integrating AI into these fields, fostering groundbreaking advancements and pushing the boundaries of creative expression. He is also the co-editor of the books *The Language of Creative AI* and *Explorations in Art and Technology*.

---

**1. How is Artificial Intelligence involved in your work to create and design narratives, moving images and objects?**

---

I started using artificial intelligence systems more than 20 years ago in computational creative processes. At that time, I used symbolic artificial intelligence, i.e. coding each of the possible decisions to be made by the programme, but also playing with an openness to chance through random numbers. Since the popularisation of deep learning algorithms in the early 2010s, I have incorporated these technologies into my artistic practice, combining them with symbolic programming. Much of my work remains the same, with the difference that today, I spend time training and optimising models. The use of artificial intelligence is something that challenges me as an artist, researcher and human being.

- 
- 2. Also, in the context of the development of advanced Artificial Intelligence systems, in the fields of deep learning and computer vision, what would you say is the biggest challenge for art, aesthetics and ethics?**
- 

The biggest challenge is breaking away from the pre-written conventions the algorithms impose. It is the role of the artist to break away from what is offered and seek new forms of expression. In the case of using computers, you need to know how to program. My entire artistic practice begins with the act of programming.

---

- 3. What is your analysis of the end of the need to program in detail the logic behind Artificial Intelligence, where we will have increasingly autonomous systems, to which we can delegate increasingly diverse tasks, including playful and aesthetic ones?**
- 

I do not see that way. We will need to deal with the need to code for the next decades. To code is already to delegate playful and aesthetic tasks to computers. Artists,

in general, need to change their perceptions about coding, which is a very creative endeavor.

---

**4. How has creative computing been included in your artistic and academic research?**

---

Creative computing is the foundation of my research. In my vision, real creative computing challenges our creativity and the boundaries of language, expanding the way we see the world. My research is all about this playful tension between computers and human creativity.

---

**5. Comment on your research, which reflects on the role of aesthetics in a world in which the artistic space is completely automated and human beings no longer need to make decisions, since even this is processed automatically by artificial memories.**

---

This is true for some of my research and artistic projects, such as ArxhXtonic, a real-time, generative, artificial intelligence-based artwork. It is an artistic exploration of

imaginary urban landscapes connected by the computer's mind (the AI algorithm) and cross-cultural architectural styles, reflecting the rich collection of buildings and structures of various modern architectural styles of different cities.

I am always interested in the cross-cultural and philosophical implications of creative AI, and this artwork mixes all the architectonic styles found in its training data to create a unique and automated urban landscape. It connects cultures to imagine a future where the boundaries are increasingly blurred in all aspects, celebrating differences while promoting the integration of distinct histories and lifestyles.

---

**6. As a researcher in the field, what possible types of creative processes will AIs undertake?**

---

That is hard to predict, but people need to understand that nowadays, AI is the outcome of statistical models. We need to break this to have a genuinely creative AI that can be used to undertake infinite kinds of creative processes.

- 
- 7. How do you think human beings and Artificial Intelligences can interact and co-create in a meaningful way in a common material endeavor? Tell us more about it.**
- 

It is possible through the development of transparent, embodied AI systems that work in real-time, taking inputs from humans and providing meaningful outputs that can lead to new actions and artistic paths from the human point of view. This symbiotic ecosystem would allow humans and AI to share processes and decisions.

---

- 8. With so many advances, will future Artificial Intelligence systems include human beings in their operation? What do you think about this?**
- 

They have to, and this decision is up to us. Artists need to be heard in the process of design AI systems, to help keeping them close to humans and to the basic human needs, such as the need to live in an aesthetic world, meaning not only a beautiful one, but also





**Daniel Lima**



## Daniel Lima

Daniel Lima é artista, curador, editor e pesquisador. Bacharel em Artes Plásticas, Mestre em Psicologia Clínica e Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo, onde participa do laboratório LabArteMídia. Desde 2001, cria investigações-ações em pesquisas relacionadas à mídia, questões raciais, resistências coletivas, presente colonial e análises geopolíticas. Membro fundador de diversos coletivos, entre eles, a Frente 3 de Fevereiro com trabalhos desenvolvidos em várias cidades do mundo. Recebeu diversos prêmios nas áreas de Artes Visuais, Cinema e Estudos Sociais – recentemente reconhecido com o 64º Prêmio Jabuti (2022) como editor na categoria “Artes”. Participou de diversas exposições, festivais e seminários nacionais e internacionais. Dirige a produtora e editora Invisíveis Produções. [www.danielcflima.com](http://www.danielcflima.com)

- 
- 1. Poderia, por favor, começar com uma breve apresentação da sua trajetória como artista, evidenciando pessoas e/ou fatos que considera que foram relevantes para a sua trajetória.**
- 

Eu sou o Daniel Lima, artista, curador, editor. Tenho uma trajetória como artista de 20 anos. Sou graduado em Artes Plásticas pela USP, Mestre em Psicologia Clínica pela PUC-SP e Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo.

Para mim, foi importante nessa trajetória, pensar o ambiente urbano. Esta perspectiva influenciou meu trabalho e coloco nesse campo referencial as manifestações urbanas, tanto de cultura urbana, como também as manifestações ligadas à tradição da arte contemporânea como *site specific* e intervenções urbanas. Enfim, me coloco nessa linha artística criada, nas últimas décadas, para lidar com um contexto social complexo.

Neste contexto de influências e referências, a cultura popular de massa – o que chamamos de Cultura Pop – desde filmes, HQs, músicas, também fornece um importante campo de desvio da história da arte tradicional.

Coloco, por último, nesse campo referencial, as lutas sociais e políticas que redefiniram o mundo contemporâneo. As lutas que puderam questionar essa história colonial das nossas sociedades através de afirmações identitárias, que incluem não somente artistas, mas lideranças políticas, movimentos sociais e pensadores. Figuras que puderam através de suas subjetividades, do seu engajamento, alimentar um imaginário do que pode ser o nosso mundo.

---

## **2. Comente sobre a ideia e concepção da exposição imersiva Terra de Gigantes, evidenciando a sua aproximação com os temas explorados.**

---

Terra de Gigantes é uma exposição na fronteira entre vídeo-instalação, teatro e cinema. Inspirada nas *dark rides*, a exposição se divide em cenas interativas que apresentam performances, entrevistas e criações audiovisuais. Um passeio no escuro em que o espectador ativa, através de sensores óticos, diferentes cenas.

A exposição conta com participações de Katú Mirim, rapper indígena paulista; Davi Kopenawa Yanomami, importante liderança yanomami, autor do livro “Queda do Céu”; Legítima Defesa, coletivo de atores e atrizes negrxs; Naruna Costa, atriz que interpreta o texto “Da Paz” de Marcelino Freire; Jota Mombaça, artista

performer; Jonathan Neguebites, dançarino de passinho carioca; Daiara Tukano e Denilson Baniwa, artistas da cena da arte indígena contemporânea brasileira. A exposição tem presença musical de Naná Vasconcelos. A abordagem curatorial, com um recorte de artistas e personalidades nacionais, buscou construir uma junção das forças poéticas, simbólicas e mitológicas da cultura afro-ameríndia. Ou seja, uma construção de cenas que traz a intersecção entre cultura negra e indígena na América. Assim, uma pergunta ressoa subliminarmente entre as imagens e sons da exposição: o que significa ser indígena e negro no mundo contemporâneo? Como coloca Denilson Baniwa em entrevista para o projeto:

*“O indígena atual? Bom, o indígena atual é uma pessoa que apesar de toda a história do Brasil, apesar de toda a colonização, toda a passagem de tempo desde a chegada do primeiro europeu nesse lugar, o indígena atual é o resultado de uma resistência, de uma permanência, de uma presença que não foi extinta. O indígena atual nesse território chamado Brasil é o significado de uma resistência ancestral, corpórea, física, invisível, visível, imaterial, cultural e linguística.”*

Neste sentido, as cenas – que são apresentadas no projeto visual da exposição em seus aspectos conceituais e técnicos – compõem uma ambiência fantástica, investindo nas diferentes escalas de projeção para gerar presenças para além do vídeo documental. A exposição busca, em

diferentes caminhos poéticos, trazer esta “força ancestral, corpórea, física, invisível, visível, imaterial, cultural e linguística.”

---

**3. Como o corpo negro e indígena é trabalhado na exposição imersiva Terra de Gigantes? Quais tensões são evidenciadas? Como se deu a participação de lideranças e artistas negros e indígenas?**

---

Na procura por esta “nova perspectiva”, todos os trabalhos foram desenvolvidos exclusivamente para a exposição. Tal ineditismo implicou em processo de mais de 3 meses de produção audiovisual para o projeto em parceria com o laboratório audiovisual da USP/ECA/CTR, LabArteMídia. Como um filme especializado em cenas, a exposição é toda baseada em projeções de vídeo. O blackout é, portanto, um fundamento técnico, condição básica do sistema visual, mas também, conceitualmente representa a concepção de um universo onde a luz surge como gênese de toda expressão de vida.

O ineditismo do projeto se encontra, não somente no conteúdo, mas também no desenvolvimento tecnológico. Sistemas digitais complexos de interação, processamento e projeção foram inventados para o funcionamento das cenas. De maneira esquemática podemos dividir toda

estrutura técnica da exposição em quatro conjuntos de equipamentos: computadores (media servers); projetores de vídeo; sistemas de som; e sensores óticos (kinect e sensores de presença a laser).

Do Latim “gigas”, a palavra “gigante” remete na mitologia greco-romana a seres mitológicos que lutaram contra os deuses por sua sobrevivência, para criar um outro mundo. No nosso projeto tomamos emprestada esta analogia para uma histórica batalha quilombola contra as estruturas políticas de dominação e opressão. Somos frutos destas histórias de uma terra de gigantes. Neste sentido, é uma trajetória artística em uma lógica distinta da produção de objetos para exposição e aquisição. Para além de uma interrogação subjetiva que se traduz em criações individuais, esta trajetória é uma expressão de questionamentos coletivos sobre o que nos constitui como sociedade.



---

**4. Poderia nos contar sobre a obra *Apontamentos da Arte Africana e Afro-Brasileira Contemporânea: Poéticas e Políticas* de Célia Maria Antonacci, editada pela Editora Invisíveis Produções e que recentemente foi agraciada com o 64º Prêmio Jabuti (2022)**

---

Uma parte do meu trabalho que me interessa e que me estimula muito é a condução editorial da Invisíveis Produções. Fundada em 2010, a editora e produtora coloca em prática uma estratégia muito importante para nossa geração: a capacidade de produzir e sistematizar conhecimentos através dos debates gerados nos nossos projetos culturais e artísticos. Então, a tarefa de editor ocupa um espaço importante na minha vida, como uma extensão do trabalho curatorial e artístico à medida que é uma proposição sobre o mundo; é um posicionamento na discussão sobre o mundo em que vivemos.

Nesse contexto, recebemos a proposta da Célia Antonacci de edição e publicação do manuscrito que ela tinha sobre arte africana e afro-brasileira. Foi um imenso prazer abraçar toda a complexidade do processo editorial, seja no plano da escrita, como parte das imagens. Como a maioria dos nossos processos, foi longo e cuidadoso, gerando um livro poderoso!

Publicamos o livro em 2022, e o inscrevemos no Prêmio Jabuti que, como sabemos, reconhece a publicação

brasileira mais importante do ano nas diferentes categorias. Felizmente tivemos o reconhecimento e fomos premiados em primeiro lugar na categoria Artes.

---

## **5. Conte-nos sobre a proposta da Editora Invisíveis Produções.**

---

A Invisíveis Produções é um centro de criação, ação e reflexão que trabalha na intersecção entre arte e política. A Invisíveis Produções opera de forma autônoma, transversal e horizontal. Autônoma na maneira de movimentar-se, criando diferentes diagramas e vínculos institucionais sustentando sua independência de pensamento. Transversal na maneira de coletar e reunir uma reserva crítica de vozes dissonantes. Horizontal na forma de produzir e compartilhar livremente o conhecimento em livros, filmes e projetos culturais. A produtora recebeu diversos prêmios e foi contemplada em diversos editais culturais nas áreas de Artes Visuais e Audiovisual. Recentemente, foi premiada como um dos mais relevantes centros de Cultura Digital de São Paulo.



---

## 6. Quais projetos já desenvolveu junto ao Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais (LabArteMídia)?

---

Criado em 2016, o LabArteMídia pesquisa os recursos e o potencial experimental de sistemas computacionais na criação de conteúdos audiovisuais digitais em interatividade e convergência entre telas, multiplataformas e ambientes X-Reality.

Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais (LabArteMídia) é um grupo de pesquisa e inovação em artes audiovisuais ligado ao Departamento de Cinema Rádio e Televisão e ao Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicação e Artes ECA-USP da Universidade de São Paulo.

Pude desenvolver em diálogo como LabArteMídia os projetos: Beco (filme 360°); Palavras Cruzadas em formato de vídeo-instalação imersiva, e mais recentemente no formato de realidade virtual; Terra de Gigantes, exposição imersiva; e agora na 35ª Bienal de São Paulo, a vídeo-instalação Inteligência Ancestral que conta com uso de inteligência artificial para reconstituição de Maurinete Lima, fundadora da Frente 3 de Fevereiro.

---

**7. Comente sobre a proposta e desenvolvimento do Projeto Transcender, sua relevância e possíveis desdobramentos.**

---

O Transcender foi o projeto de uma plataforma para cerimonial de despedida e memorial on-line durante a pandemia de COVID-19 em 2020. Foi referendado pela Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação da Universidade de São Paulo como uma das ações em “Linhas de Pesquisa sobre a COVID-19 na USP”. O desafio que se apresentou foi encontrar formas de reelaborar os rituais de despedida para o ambiente online.

Em parte, esta pesquisa criou um contexto para o desenvolvimento do dispositivo criado no projeto Inteligência Ancestral que criamos na Frente 3 de Fevereiro para a 35ª Bienal de São Paulo.

---

**8. Há algum projeto “saindo do forno”? Ou algum mais atual para comentar sobre o processo artístico conosco?**

---

Sim, temos vários processos em andamento. Cito um processo que estamos iniciando que muito me estimula:

Terra de Gigantes VR que transforma a exposição num filme imersivo em realidade virtual. É um enorme e incrível desafio, pensar a versão do trabalho para uma narrativa imersiva e sequencial. Transformar a experiência não-linear e espacial da exposição para um contexto de sequências. É um roteiro que leva a personativa em uma jornada através de um mundo distópico. No coração da narrativa está a personativa, que enfrenta desafios espirituais, encontra figuras emblemáticas, viajando por florestas, um quilombo futurista e experiências de mirações... O enredo desenvolve elementos da cultura indígena e afro-brasileira com temas de resistência e esperança relacionados com uma perspectiva de conscientização de urgência climática.

Na sequência dos projetos para os próximos anos, estamos mobilizando um conjunto de equipamentos que permite a itinerância de exposições e apresentações imersivas para outras cidades do Brasil. Poder levar estas experiências que estamos construindo, como Palavras Cruzadas, Terra de Gigantes e Inteligência Ancestral, para diferentes contextos geográficos é um dos nossos objetivos a médio e longo prazo.

Também temos programados para desenvolvimento neste ano projetos de realidade aumentada e novas publicações – inclusive meu livro que será lançado no segundo semestre.



**Luciano Mendes**

VOLTAR AO  
SUMÁRIO

## Luciano Mendes

Graduado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade de Brasília (1993) e mestre em Comunicação também pela UnB (2003). Doutor pela linha de pesquisa Imagem, Som e Escrita do Programa de Pós-Graduação da FAC/UnB (2015) com bolsa sanduíche na Université Sorbone Paris-IV e estágio no Centre de Recherches Interdisciplinaires sur les Mondes Ibéro-américains Contemporains (CRIMIC). Foi professor do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB) no curso de Publicidade e Propaganda de 1997 até 2010. Atualmente é professor associado na Faculdade de Comunicação da UnB. É líder do Grupo de Estudo de História em Quadrinhos – GIBI (grupo de pesquisa certificado no CNPq). Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em publicidade e propaganda, atuando principalmente nos temas: comunicação visual, direção de arte, artes gráficas, mídias digitais, convergência, cultura pop, narrativas, narrativas gráficas e o pensar gráfico.

- 
1. **Em uma das suas pesquisas, você parece entender o *sketchbook* “como uma porta de entrada para construção de novas possibilidades de leitura dos meios de comunicação, de seus produtos e subprodutos”. Poderia explorar um pouco mais essa ideia?**
- 

Os meios e os produtos de comunicação atuais são, em sua maioria, parte de uma experiência que vai desde a concepção da ideia bruta, seus rascunhos e testes até a finalização lapidada e polida do produto acabado. Entendo que a ligação do que chamei de esboço com a comunicação acontece primeiramente em suas incursões nas linguagens da arte, principalmente nas artes visuais, nas linguagens do desenho, do design e sobretudo nas narrativas visuais. Para além dessa primeira vista mais direta acredito que o pensamento por trás do *sketchbook* – e as possibilidades em seu entorno – abarca muito do que valorizamos hoje nas relações de apreciação estética, nos elos de consumo, audiência e participação. Esse último sendo um dos componentes centrais nas vivências comunicacionais atuais e passível de ser intensificado pelo que chamo de **cultura do esboço**. Isso vem do que chamo de “uso artístico” dos cadernos, pois esse registro direto

da gênese de ideias e conceitos criativos se transforma em obra de arte finalizada, e, essa memória, quando conhecida, gera novas possibilidades tanto de leituras quanto de sensações no contato com a obra (arte) ou o produto (comunicação). Nesse aspecto gosto sempre de trazer a fala do prof. Gustavo de Castro que diz: podemos sim pensar a obra de arte como meio de informação-comunicação-entendimento de realidades, mas também como meio de incomunicação, porque também omite, silencia, desinforma, complexifica o enigma do real. A proximidade entre arte e comunicação ocorre porque as obras de arte são “fios de continuidade” que unem tempos diversos, ideias diversas, histórias diversas, sentimentos diversos, espiritualiza quem a faz e acaba por espiritualizar os que dela tomam conhecimento. Percebo que talvez a ligação principal entre o *sketchbook* e a comunicação possa estar num tipo de pensamento gráfico e sobretudo na sobrevivência dessa forma de marcar/registrar via tecnologias digitais, principalmente nas relacionadas às telas sensíveis ao toque e à forma de dar *input* por gestos naturais, conhecidos ou apreendidos como os de um lápis ou uma caneta. Um imaginário gráfico preservado por uma maneira transformada e híbrida de esboçar, de grafar. Crédito ao *sketchbook*, e mais pontualmente ao esboço, a condição de elemento catalizador no renascimento, na sobrevivência, desse pensar gráfico. Acima da materialidade dos *sketchbooks* está uma possível maneira de confrontar a atualidade. Um apetrecho para entrever a comunicação. Uma ponte entre pessoas, essa relação intersubjetiva que é construída socialmente, mas por meio

de camadas pouco usuais e, mais ainda, nas sobreposições, transparências, combinações e fusões possíveis entre essas *layers*. É claro que o que se destaca aqui é a parte gráfico-visual dessas relações, mas agora misturada com elementos sociais, filosóficos e culturais. Nesse amalgama, minha pretensão foi destacar o esboço como parte da cultura e nele fundamentar as transformações advindas da sobrevivência de determinados modos de pensar/ver e experimentar a realidade. Encontros, fluxos ou pontes que, em contato com a potência do esboço, nos torna mais humanos.

---

**2. O que te levou a perceber o *sketchbook* como agente de persistência do pensamento gráfico tradicional no atual contexto da cultura digital? Como designers e artistas podem pensar o *sketchbook* frente a produções advindas das tecnologias digitais?**

---

O caderno de esboços, mais que um objeto físico, é um lugar onde se pode frequentar, voltar. A meu ver esse “lugar” físico para onde podemos retornar, rememorar e persistir contribui para a retomada de um tipo de pensar que se relaciona com uma cultura gráfica anterior e a súplica atual por uma volta ao sensível, aos sentidos e suas formas próprias de facear as experiências e, por que não, a própria realidade. Registrar pensamentos,



ideias, rascunhos em uma página corpórea, além de gravar memória e processo pode apontar possibilidades que na exploração digital entre interfaces e códigos são facilmente subexploradas ou mesmo ignoradas. Usar o caderno físico é algo que pode sondar potenciais criativos que, no meu entendimento, não se verificam em outro meio-lugar. Assim, evocar os códigos próprios dessa forma de pensar não deve ser um subterfúgio carregado de nostalgia ou mesmo de esperanças, já que o vigor de antes nunca mais se manifestará. O que, a meu ver, se pode esperar e buscar é usar estratégias, modos e recorrências relativas à cultura gráfico-visual que se evoca em favor de uma experiência renovada.

---

- 3. Como os aspectos de memória, imaginário e subjetividade são trabalhados na sua pesquisa sobre o pensar gráfico? Como artista, como se apropria do livro de rascunhos e como isso se verte em produção artística? Poderia citar exemplos a partir de projetos/obras que desenvolveu?**
- 

Elaborar um pensar-gráfico busca propor que o modo de ver-pensar em certos momentos da cultura ocidental foi moldado pela experiência vinculada a processos gráficos analógicos – manuais, técnicos e estéticos. O esboço

conceitualmente é um lugar de começos, de primeiras ideias e riscos iniciais, entretanto também traz em si a potência do vir a ser que pode se converter em recomeço, em renascimento. As marcas em um caderno (manchas, esfumados, sujeiras de uso e do tempo) podem dar testemunho do nascimento de uma ideia, de um método de trabalho ou mesmo de um processo criativo. Podem também ser uma coleção de vestígios descompromissados de uma mente criativa, suas recorrências e soluções. Todavia, o que mais prezo é que esses rabiscos acumulados nas páginas de um fascículo pessoal se tornam a ligação entre um pensar que fora marcado em momento anterior e um pensar de outro tempo que necessita usar seus filtros, lentes e anteparos para consumir a aliança entre a marca do registro e o perceber que se instaura na experiência. Esse paradoxo [?] é o que mais me interessa, pois esse arquivo que serve de vínculo entre momentos [antes e agora?] tem me ajudado a pensar caminhos inventivos inesperados tanto em criações pessoais e artísticas quanto aplicadas e comerciais. Voltar aos meus cadernos sempre me abre a um mapa de procedimentos que me aponta caminhos, mas que está disponível para novas leituras, descobertas e novas rotas... um mapa em processo, sempre aberto e cheio de potencial. Objetos como o caderno podem ser parte de nossa identidade e nos dar referenciais de nosso lugar no mundo. E a procura por objetos assim parece um sintoma dessa busca na qual objetos impessoais (como os digitais) carecem de pertencimento.

- 
- 4. Didi-Huberman traz a ideia de imagem sobrevivente e Agamben de imagem póstuma. Em sua tese, dialogando com Warburg, você procurou compreender os possíveis processos de formação de imagens na memória a partir dos rascunhos que antecedem a obra em si. Poderia discorrer um pouco mais sobre as relações observadas e discutidas em sua pesquisa?**
- 

Os rascunhos são marcas potenciais que podem ou não fazer parte direta da produção. No caso de um uso direto fica clara a relação de construção de memória entre o *sketch* e a obra final, mas o que me interessa é a marca que fez parte do processo e não foi usada de forma prática. Conhecer esse processo-potência abre possibilidades [camadas] para uma memória complexa onde intenções e resultados não se relacionam, mas sobretudo de intensificam. Rascunhos não são criados para serem compartilhados ou mesmo vistos por outrem. Assim, quando disponibilizados, transformam tanto a obra acabada quanto a memória que se tinha dela, que se deixa contaminar nessa nova relação. Uma memória estabelecida encontra uma memória potencial – que deveria ser inacessível – gerando uma nova percepção de memória, uma memória transformada e, por assim dizer, sobrevivente.

---

**5. Como poderíamos pensar a associação entre o *sketchbook*, o público e a concepção de experiências visuais e gráficas na atualidade?**

---

Hoje o processo talvez seja o que mais atraia a atenção dos variados públicos. Compartilhar processos, erros, *bloopers*, caminhos e ideias inacabadas se tornou um elemento importante para construção de relações entre criador e público. Entendo que essa relação tem se tornado tão presente por aproximar de forma complexa criador e apreciador. Essa proximidade se estabelece primeiro por conta do compartilhar íntimo, do trazer o olhar do outro para perto, para dentro do processo. Também humaniza o criador, a que fomos ensinados a colocar na prateleira da genialidade, mostrando que ele comete erros, rabisca, tenta e procura. Isso de alguma forma resvala na questão da comunicação que tratei antes, pois hoje os bastidores dizem tanto, para público, sobre a obra quanto o produto finalizado – transmitido e/ou exposto.

- 
- 6. Considerando seu trabalho no campo das histórias em quadrinhos, você poderia falar um pouco mais sobre sua recente pesquisa sobre quadrinistas do Distrito Federal? A ideia é produzir um livro e/ou algum outro produto? Fale um pouco sobre essa pesquisa/projeto.**
- 

Esse outro objeto que tenho pesquisado tem uma forte conexão com as questões do *sketchbook* e do esboço, mas isso fica para uma ideação futura. Nesse projeto estamos procurando fazer uma espécie de arqueologia – olha a memória aí – do quadrinho brasileiro. Fizemos um recorte ousado que tenta abarcar o período desde o início da construção da capital até os dias atuais. A ideia desde o começo é colocar isso em um volume impresso – olha o pensar-gráfico aí – usando a linguagem do próprio quadrinho. Até o momento conseguimos depoimentos, materiais e referências do final da década de 90 até meados dos 2010/20. Algumas desses depoimentos são entrevistas que foram gravadas em vídeo e a ideia é ter também um produto audiovisual. O grupo atual – que conta com 3 estudantes vinculados ao PIBIC – está em fase de finalização. Pretendemos renovar o projeto e continuar a pesquisa no ciclo 2024/25 buscando novos personagens, contatos e acervos. O plano inicial não foi alcançado, mas hoje temos um bom mapeamento para continuar tanto como projeto de pesquisa dentro da universidade quanto

como um desdobramento em outras esferas (fundos de apoio, parcerias etc.).

---

## **7. Como a cultura pop e as narrativas contemporâneas influenciam o seu trabalho científico e artístico? Cite exemplos.**

---

Mais uma extensão dos meus objetos-vontade de pesquisa. Tendo como gênese as histórias em quadrinhos esse olhar para uma cultura mais comercial – e todas as suas relações – sempre me instigou. Penso que a percepção desses fenômenos via comunicação de massas é o suporte dessa influência em todo meu trabalho. Minha formação basilar tem esse forte eixo entre as possibilidades do mundo criativo e a sua aplicação mais comercial. Entendendo que alguns dos meios ligados a comunicação fazem de maneira harmoniosa essa aproximação entre produtos sociomidiáticos e a arte e isso me parece uma forma coerente, a partir da minha formação, de cotejar o mundo. Fora que, a meu ver, o entretenimento e suas linguagens são as formas de comunicação mais poderosas na construção de conexão com as pessoas. Acreditava nisso de forma difusa desde o início e agora entendo que nessa relação acontecem vínculos tão únicos e diversos que formam um escopo de possibilidades de entendimento

muito singular que precisa ser cada vez mais explorado criativamente e, por que não, academicamente.

---

- 8. Você, junto com outros colegas, expôs recentemente a obra intitulada “aigafoportna”. Poderia nos falar um pouco sobre o conceito da obra e quais aspectos a obra busca questionar/tensionar?**
- 

Essa animação é uma experiência audiovisual que tentou amalgamar o conceito de antropofagia com uma reflexão sobre o que hoje seria comer a carne do outro. O que estamos buscando incorporar, o que estamos deglutindo, ou ainda, não estamos nós nos deixando devorar? Uma antropofagia ao contrário que pretende uma postura menos destrutiva, uma desistência de mastigar para ser mascado, ruminado. Vale ressaltar que nessa mistura também buscamos uma crítica à destruição ambiental e ao caos causado por nossa fome de progresso desenfreado. A trilha cacofônica, as cores básicas e a edição fragmentada marcam essa conjunção de elementos visuais e sonoros. Além disso, o estilo [traço] escolhido para a animação ressoa toda minha pesquisa com o esboço e busca trazer para a experiência o inacabado, o processo e a memória.

# ORGANIZAÇÃO



A portrait of Olira Rodrigues, a woman with long dark hair, smiling. She is wearing a dark jacket with a fur collar. The background shows a classical building with columns and arches.

## Olira Rodrigues

Graduação em Letras pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). Mestrado em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC-Goiás). Doutorado em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Pós-doutorado em Estudos Culturais pelo Programa Avançado de Cultura Contemporânea da Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Pós-doutorado pelo Departamento de Ciências da Comunicação e da Informação da Faculdade de Letras da Universidade do Porto - Portugal. Membro do corpo pesquisador do Programa Avançado de Cultura Contemporânea – PACC/UFRJ e do Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Formação de Professores de Línguas – GEFOPLE/UEG. Professora do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias da Universidade Estadual de Goiás (IELT/UEG).

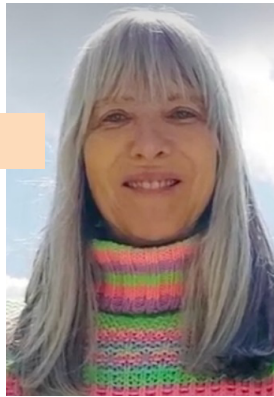
## Armando Malheiro



Graduação em História pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Graduação em Filosofia pela Faculdade de Filosofia de Braga da Universidade Católica Portuguesa. Pós-graduação em Biblioteconomia e Arquivologia pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Doutor em História Contemporânea de Portugal pela Universidade do Minho. Professor Catedrático do Departamento de Ciências da Comunicação e da Informação, da Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Com domínio científico em Ciência da Informação e Documentação, Arquivologia, Museologia, Comunicação, Literacia da Informação e Plataformas Digitais, destaca-se no Brasil como professor convidado, pesquisadorcolaborador, orientador e consultor *ad hoc* em projetos científicos e Programas de Pós-graduação *Stricto Sensu* de diversas universidades.



## Suzete Venturelli



Pós-doutorado na Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes. Doutorado em Artes e Ciências da Arte, na Universidade Sorbonne Paris. Mestrado (DEA) em Histoire et Civilisations - Université Montpellier III - Paul Valery, França, intitulada Candido Portinari: 1903-1962. Graduação em Licenciatura em desenho e plástica, Universidade Mackenzie em São Paulo. Professora, artista e pesquisadora da Universidade de Brasília, Instituto de Artes, departamento de Artes Visuais. Atua nos Programas de Pós-Graduação em Artes Visuais da UnB e no Programa de pós-graduação em Design da UAM, área de concentração Design, Arte e Tecnologia. Sua produção artística, científica e tecnológica envolve a Arte Computacional, Arte e Tecnologia, Realidade Virtual, Mundos Virtuais, Animação, Arte digital, Ambientes Virtuais, Sound Art e Imagem Interativa. Atualmente é bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) nível 1B.



## Carina Flexor



Carina Ochi Flexor é docente da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB) e do Programa de Pós-graduação em Comunicação e do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da UnB. Doutorado em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Pesquisadora do MediaLab – Grupo de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas (UFG) e do Grupo MediaLab - Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional (UnB). Desenvolve pesquisas no campo da cultura digital, livros digitais, experiência da leitura, cultura visual, letramento transmídia e arte e tecnologia.

Formato: 11x18 cm  
Tipologia: Minion Pro  
Suporte do livro: E-book



Universidade  
Estadual de Goiás

