



# DÉCADA DOS OCEANOS

---

l mostra nacional de  
CRIPTOARTE

**Ministério da Cultura** apresenta  
**Banco do Brasil** apresenta e patrocina

# DÉCADA DOS OCEANOS

I mostra nacional de  
**CRIPTOARTE**

**27 de Março a  
03 de Junho de 2024**

Curadoria **Marcio Harum**

**Banco do Brasil** apresenta e patrocina **Década dos Oceanos – I Mostra Nacional de Criptoarte**.

Com curadoria de Marcio Harum, a exposição une criatividade, sustentabilidade e inovação usando a ciência oceânica como tema.

Com uma coleção diversificada e plural, a exposição reúne 18 artistas nacionais de diferentes origens e identidades, com experiências interativas mesclando tecnologia e história da arte, promovendo reflexões da interseção entre o mundo contemporâneo e o futuro de um planeta ecossistêmico, interdependente, hiper conectado e altamente tecnológico.

Com a realização desse projeto, o Centro Cultural Banco do Brasil reafirma seu compromisso em ampliar a conexão dos brasileiros com a cultura, proporcionando ao público o contato com as novas tendências mundiais da arte contemporânea.

**Centro Cultural Banco do Brasil**

## Sumário

Apresentação.....	5
Texto Direção Criativa.....	7
Texto Curatorial.....	9
História dos NFTs.....	11
Glossário.....	13
Obras expostas.....	14
Biografia dos artista.....	37
Ficha técnica.....	61

É com grande satisfação que apresentamos a exposição "**Década dos Oceanos - I Mostra Nacional de Cripto Arte**", um marco importante na interseção entre arte, inovação e tecnologia, refletindo sobre nosso mundo contemporâneo e o futuro sustentável que buscamos em um planeta cada vez mais interligado e tecnológico, mas que enfrenta desafios de coexistência e sustentabilidade.

Idealizada por Byron Mendes, fundador da Metaverse Agency, e com curadoria de Marcio Harum, membro da equipe curatorial da Bienal de Arte Contemporânea de Antofagasta no Chile, a exposição reúne 18 artistas em prol da causa oceânica. O tema foi selecionado em alinhamento com a Década da Ciência Oceânica para o Desenvolvimento Sustentável (2021-2030) da ONU, visando conscientizar sobre a importância dos oceanos e promover ações para sua saúde e sustentabilidade.

Destacando a diversidade, a mostra reúne artistas de diferentes origens e identidades, celebrando a pluralidade da sociedade atual. O percurso expositivo foi concebido com design de experiências, proporcionando uma jornada sensorial desde a entrada.

Com obras que fundem tecnologia, história da arte e interatividade, esta exposição representa um sileira. Ao recebê-la, o Centro Cultural Banco do Brasil reafirma seu compromisso com a democratização da arte e o estímulo ao debate relevante para a sociedade e para o planeta.

Sejam todos bem-vindos a esta experiência única, onde arte e tecnologia se unem para conscientização e preservação dos nossos oceanos.

O Banco do Brasil apresenta e patrocina a **Década dos Oceanos – I Mostra Nacional de Criptoarte**. Com curadoria de Marcio Harum, a exposição une criatividade, sustentabilidade e inovação usando a ciência oceânica como tema.

Com uma coleção diversificada e plural, a exposição reúne 18 artistas nacionais de diferentes origens e identidades, com experiências interativas mesclando tecnologia e história da arte, promovendo reflexões da interseção entre o mundo contemporâneo e o futuro de um planeta ecossistêmico, interdependente, hiper conectado e altamente tecnológico.

Com a realização desse projeto, o Centro Cultural Banco do Brasil reafirma seu compromisso em ampliar a conexão dos brasileiros com a cultura, proporcionando ao público o contato com as novas tendências mundiais da arte contemporânea.

Seja bem vindo!

## **Década dos Oceanos**

### **I Mostra Nacional de Criptoarte**

Em um mundo que navega rapidamente pelas ondas da inovação, a arte se funde com a vanguarda tecnológica, revelando horizontes que outrora pareciam distantes. É com imenso orgulho e um senso de missão pioneira que inaugurou a "Década dos Oceanos - I Mostra Nacional de Criptoarte", a primeira mostra no Brasil dedicada inteiramente à celebração do movimento da criptoarte.

Como fundador da Metaverse Agency, tenho o prazer de apresentar uma experiência imersiva que transcende as fronteiras tradicionais da expressão artística. Através do olhar de diversos artistas nacionais distintos, convidamos você a embarcar em uma jornada que explora as profundezas de nossos oceanos e a vastidão de nosso potencial criativo, harmonizados com as possibilidades quase ilimitadas que a tecnologia blockchain proporciona para o artista digital.

Esta mostra é um reflexo de nossa época: uma era de interconexão global, desafios ecológicos e uma sede por inovação. Aqui, a arte não apenas imita a vida, mas também a informa, a desafia e a enriquece. Cada peça é uma janela para a contemplação, um convite para dialogar com as questões prementes de nossa era — coexistência, sustentabilidade e co-criação.

Concebida em consonância com a iniciativa da Década dos Oceanos da ONU, a mostra oferece um portal para entender como a ciência oceânica e a sustentabilidade podem se entrelaçar com a arte digital, educando e inspirando tanto o público online quanto os visitantes presenciais.

Com a cuidadosa curadoria de Marcio Harum, esta exposição representa uma grande amostragem de vozes e visões. Com a presença de artistas de diferentes gerações, gênero e etnia, nossa pluralidade reflete o ecossistema vibrante e diversificado do Brasil. As obras aqui apresentadas são mais do que expressões artísticas; são manifestos para a preservação, a exploração e o entendimento de nossos preciosos recursos aquáticos.

Ao percorrer esta exposição, permita-se ser envolvido pela interatividade e pela sensorialidade que cada obra evoca. Esta não é apenas uma exibição; é uma ativação dos sentidos, uma celebração da criatividade brasileira e uma declaração de nossa responsabilidade coletiva para com o planeta.

Seja bem-vindo à "Década dos Oceanos - I Mostra Nacional de Criptoarte". Que sua experiência aqui sirva como um farol para a inovação artística e a conscientização ecológica.

**Byron Mendes**  
**Diretor Artístico**  
**Metaverse Agency**



## Década dos Oceanos

A I Mostra Nacional de Criptoarte - Década dos Oceanos, elege este tema de acordo com a iniciativa da Organização das Nações Unidas (ONU) para Educação, Ciência e Cultura, em favor dos oceanos. No período entre 2021 e 2030, a ciência oceânica e os organizadores para o desenvolvimento sustentável ressaltam a importância de novos aplicativos, serviços, mecanismos e filtros que endereçam o esclarecimento dos problemas globais da Década dos Oceanos ao grande público on-line e presencialmente.

Apresentando um sentido universalmente crítico a partir da criação de obras temáticas voltadas à sobrevivência dos litorais, o grupo aqui reunido de artistas participantes na itinerância em São Paulo com seus 19 trabalhos de arte, que através de suas pesquisas em arte, ciência e tecnologia, tenta transformar o assunto protagonista da exposição em um libelo acerca dos urgentes e difíceis desafios dos mares.

Um acontecimento emblemático circunscrito à realidade de conscientização planetária na década dos oceanos foi a anúncio na COP 26, em Glasgow 2021, do desaparecimento de Tuvalu, um país insular de constituição independente, situado na Polinésia, Oceano Pacífico. Um arquipélago vulcânico formado por 3 ilhas de corais e 6 atóis, com uma área de 26 km<sup>2</sup>, população de aproximadamente 12.000 habitantes, e que está sucumbindo gradualmente devido a elevação do nível do mar ocasionada por efeitos severos da mudança climática. Enfrentando sua extinção, em 2022 tornou-se a primeira nação digital existente no metaverso.

Em consideração às drásticas alterações ambientais do clima, os trabalhos de arte em exibição mantêm o foco nas prioridades da vida marinha e suas observações oceanográficas, unindo esforços para representar esteticamente tentativas de reversão do ciclo de declínio na saúde dos oceanos. Ao se propor a divulgação de imagens de alerta sobre a redução da poluição e a conservação da biodiversidade e ecossistemas marinhos, marcam presença na I Mostra Nacional

de Criptoarte, às vezes no dntes e paisagens marítimas, das mutações e ilhas de lixo geradas por microplásticos, dos recifes de corais, do cabeamento submarino excessivo, dos terríveis processos de mineração e extrativismo (deep-sea mining), prevenção aos desastres naturais como tsunamis, acidentes ecológicos como vazamentos de petróleo e igualmente à respeito do acolhimento de populações de refugiados climáticos humanos e não-humanos.

Embora os NFTs tenham passado a existir simploriamente desde meados dos anos 2010, foi durante o auge do segundo momento de crise da pandemia de COVID-19 que a blockchain foi assimilada culturalmente por um sistema de arte local que se encontrava paralisado. Neste contexto, compõem coletivamente o panorama da I Mostra Nacional de Criptoarte, trabalhos de artistas que também são teóricos, docentes e pesquisadores, e que vem garantindo desde os anos 1980-90 um lugar internacional para a arte e tecnologia do Brasil. Se de um lado há reconhecidos artistas provenientes do atual circuito de arte contemporânea, de outro, situam-se jovens artistas em projeção, - e todos sem exceção, já tendo lançado previamente obras em distintos marketplaces de NFTs.

**Marcio Harum**  
**Curador**

# HISTÓRIA DOS NFTs

## COM ÊNFASE NA CENA BRASILEIRA

### 2008 Blockchain

Introduzida por Satoshi Nakamoto, a tecnologia blockchain é a base do Bitcoin, se desdobrando em aplicações variadas além das criptomoedas.

### 2012-2015 Início do Conceito

O conceito de criptomoedas é introduzido, permitindo associar informações extras a pequenas quantidades de Bitcoin, o que pode ser visto como o precursor dos NFTs.

Foi criada a rede Ethereum por Vitalik Buterin, expandindo o uso da blockchain e smart contracts para além das criptomoedas, permitindo o surgimento das dApps (aplicativos descentralizados) e formando uma comunidade artística vibrante em torno dela.

### 2017 Nascimento dos CryptoKitties

Em novembro, o estúdio de inovação Axiom Zen lança o CryptoKitties, um jogo baseado em blockchain que permite aos usuários comprar, vender e reproduzir gatos virtuais. Cada gato é único e se torna um dos primeiros exemplos de um NFT.

### 2018 Expansão do Mercado de NFTs

Projetos como Decentraland e CryptoPunks ganham popularidade. NFTs começam a ser reconhecidos como uma nova forma de propriedade digital.

### 2019 Tecnologia e Plataformas

Diversos marketplaces de NFT, como Rarible e OpenSea, são lançados, permitindo a troca e a venda de uma ampla gama de NFTs.

### 2020 Hic et Nunc

Lançado em 2020, Hic et Nunc se torna uma alternativa mais ecológica para a emissão de NFTs, uma vez que opera na blockchain Tezos, que usa um protocolo de consenso de prova de participação, mais eficiente em termos energéticos do que a prova de trabalho usada pela Ethereum.

## 2021 NFTs / Explosão Global

O mercado de NFT explode em popularidade e valor. Artistas, músicos e celebridades começam a entrar no setor, lançando suas próprias obras de arte, músicas e colecionáveis.

Em março de 2021, o artista digital Beeple (Mike Winkelmann) vendeu uma obra de arte NFT chamada "Everydays: The First 5000 Days" por US\$ 69,3 milhões através da casa de leilões Christie's. Esta venda estabeleceu um novo recorde para a venda de uma obra de arte NFT.

O artista britânico Damien Hirst queima on-line The Currency, destruindo fisicamente uma série de mil trabalhos de arte em papel cartão adquiridos por 1.000 dólares cada parte como NFT em frente aos compradores.

Lançada em 2021, a plataforma Art Blocks rapidamente se destacou na criação e venda de arte generativa como NFTs, com "Fidenza" de Tyler Hobbs emergindo como um dos projetos mais icônicos e valorizados.

O evento NFT.NYC ganha destaque como uma das principais conferências sobre NFTs, reunindo especialistas, artistas e entusiastas em Nova York.

A artista brasileira Monica Rizzolli faz história ao lançar sua obra na plataforma Art Blocks, alcançando a cifra de R\$ 30 milhões em 32 minutos, destacando-se no mercado internacional de NFTs.

## 2021 Cena Brasileira de NFTs

A comunidade brasileira é envolvida no universo dos NFTs, com o lançamento das primeiras coleções de artistas como Fesq, Marlus Araujo, Carlos Vamoss, Ethienne Krauss e Alexandre Rangel.

A plataforma CryptoBR se torna um dos principais fóruns em língua portuguesa para discussões sobre criptomoedas e NFTs, promovendo interações e aprendizado.

Surge a Metaverse Agency, a primeira agência de cryptoarte no Brasil, representando artistas brasileiros no mercado de NFT.

O leilão "Natively Digital" da Sotheby's, em junho de 2021, marca a entrada das casas de leilão tradicionais no mercado de NFTs. Entre diversas obras, está a do artista Ilkaro Cavalcante (occulted).

Marcus MPC lança os CryptoRastas, originados de 40 personagens desenhados pixel por pixel. Com o sucesso, o projeto expandiu-se usando arte generativa, resultando em 10.420 avatares únicos com todos os NFTs vendidos.

A Tropix se estabelece como uma das plataformas mais notáveis no Brasil para a promoção e venda de NFTs, apoiando artistas e galerias nacionais e dando-lhes uma plataforma para mostrar seu trabalho.

Quadrinistas Brasileiros, como Mike Deodato, lançam obras na Blockchain, provocando discussões sobre direitos autorais.

O grupo Burnt Finance incinera uma obra autenticada de Picasso e a converte em NFT, provocando debates sobre a fusão da arte tradicional com a tecnologia blockchain.

Artistas e agências de NFTs brasileiras participam de feiras como Art Rio, South Hamptons NY e SP-ARTE, mostrando a crescente aceitação e integração da cryptoarte no mundo da arte tradicional.

A "Casa NFT" no Morumbi transformou uma mansão prestes a ser demolida em uma galeria efêmera com 130 obras de artistas urbanos, que foram eternizadas no blockchain como NFTs após a demolição.

Acontece a primeira exposição virtual de NFTs organizada pela plataforma Blombô.

## 2022 NFT Rio no Parque Lage

A realização da instalação "Floras" da artista Rejane Cantoni, no CCBB RJ, marca a primeira exposição de uma obra criada em NFT em um espaço museológico do Brasil.

O NFT no Brasil continua a crescer com destaque para o evento "NFT Rio", realizado no Parque Lage (RJ), consolidando o primeiro grande evento do segmento no país.

A obra "Esculturas Quânticas" de Alexandre Rangel é exibida no imponente painel digital da galeria ao ar livre no prédio da Fiesp, localizado na Avenida Paulista (SP).

A obra Von Britney (2020) do artista Gustavo von Ha entra para o acervo do MAC\_USP.

Artistas tradicionais brasileiros, como o renomado Carlos Vergara, estão explorando o universo digital, lançando suas obras na forma de NFTs e ampliando as fronteiras da arte contemporânea no Brasil.

O Ethereum faz a transição do sistema PoW para o PoS, diminuindo seu consumo energético em impressionantes 99,5%. Esta mudança potencializou a criação e a transação de NFTs mais ecológicas, abordando preocupações anteriores sobre seu impacto ambiental.

A SP-Arte apresenta estandes da Tropix, Blombô + Aura Gallery e galerias exibem obras em NFT.

Acontece o leilão da ZTM em parceria com a Tropix, proposta de Almir Suruí, com obras em NFT de artistas indígenas.

2023

## NFT Brasil no Prédio da Bienal de SP

O evento "NFT Brasil" é realizado no prédio da Bienal de São Paulo, mostrando a evolução e o fortalecimento do espaço de NFT no Brasil.

## 2023, 2024 e além Futuro dos NFTs

A cena brasileira de NFTs, assim como o cenário global, está em constante evolução, com novos artistas, iniciativas e plataformas surgindo regularmente.

O MoMa adquire para a sua coleção uma 1ª obra generativa em NFT, *Unsupervised - Machine Hallucinations*, 2022, de Refik Anadol.



**Encontrou conceitos  
que desconhece?**

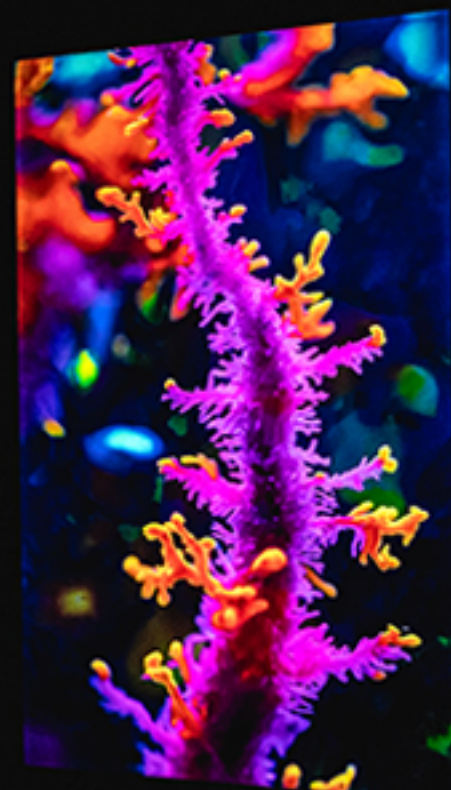
**Acesse aqui o  
GLOSSÁRIO.**

<https://docs.google.com/document/d/1wjxodlt2-3SnDzu>

# DÉCADA DOS OCEANOS

I mostra nacional de  
CRIPTOARTE

## Obras Expostas

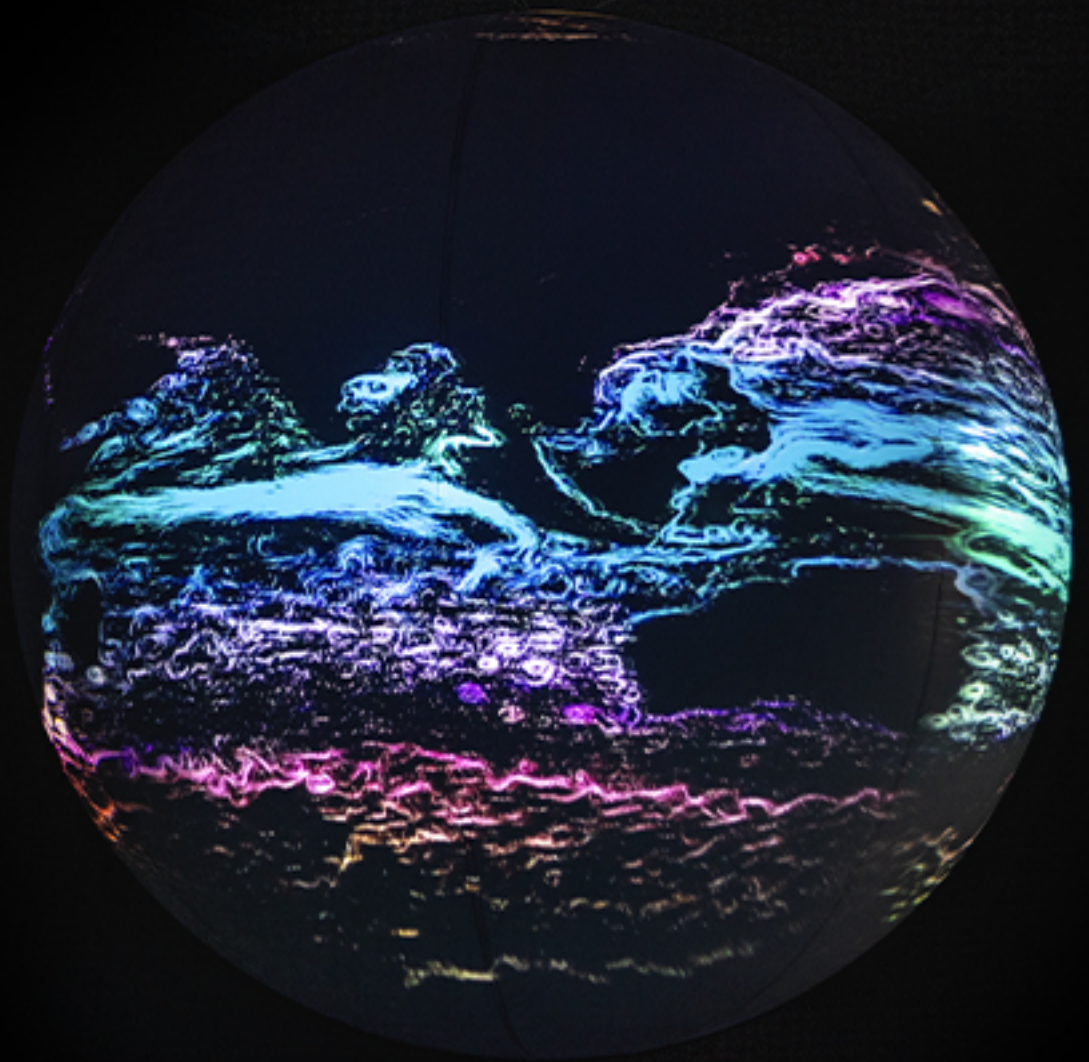


## Alexandre Rangel

### *Sopa Primordial*

2023, Vídeo tríptico  
som estéreo

A obra propõe um mergulho em um oceano de possibilidades criativas, de emoções e de interpretações imagéticas. A busca de significado na emergência de formas assistida por algoritmos de Inteligência Artificial objetiva a criação de objetos poéticos transformadores.



**Anaisa Franco**

***Circulatory System II***

2023, Instalação

Sistema Circulatório II é uma instalação artística que metaforiza as interconexões entre o sistema circulatório humano e o sistema circulatório do planeta Terra. A obra utiliza a representação das correntes oceânicas como veias e artérias, destacando sua importância vital para o equilíbrio dos ecossistemas marinhos e como indicador das mudanças climáticas. Por meio de uma simulação computadorizada onde as correntes são transformadas em linhas em movimento e as cores representam as variações das temperaturas das águas oceânicas, o trabalho oferece uma perspectiva visual acerca das mudanças climáticas. O projeto visa sensibilizar sobre a relevância das correntes oceânicas na preservação da vida marinha e do equilíbrio ambiental, além de destacar a urgência de enfrentar as mudanças climáticas. Essa representação busca promover a conscientização e a ação para a preservação dos oceanos e do meio ambiente.





**Pressione  
Qualquer botão  
para iniciar.**

## **biarritzzz**

**Não quero aqui deixar mais  
vestígios (Maletas de Óleo)**

2023, Ambiente virtual interativo

Os anos de 2018 e 2019 deixaram rastros portoda a costa do nordeste brasileiro e também em praias do sudeste do país. Primeiro chegaram as "maletas", centenas de objetos estranhos que só posteriormente foram identificados como cargas soltas do naufrágio de dois navios da II Guerra Mundial, um alemão nazista e um japonês imperial. Quase como um desenho exato de uma espiral

do tempo, para aqueles mesmos pontos a maré levou ondas de petróleo vindas de um derramamento, dessa vez de um navio ativo, grego. Criminoso. Agosto de 2019. O jogo é uma visão dentro desse mar, enquanto os vestígios chegam, as maletas trazem pistas de um passado que avisa que o presente é continuidade. E que o futuro ainda é repetição de antigos erros. À medida que o jogador nada, encosta nessas pistas, vê o petróleo se aproximando, espíritos de seres minúsculos consumidos por esse óleo iluminam o caminho pelo ar: os mariscos são elementos chave para entender essa história.

Jogo feito em parceria com Tais Koshino e André R. Trilha sonora e efeitos por Anti Ribeiro. Consultoria por Letícia Abreu, integrante da assessoria jurídica popular do Instituto TERRAMAR - Ceará.



## Clelio de Paula e Nicholas de Lucena

### *Sobre Corais*

2023, Experiência em Realidade Virtual

"Sobre Corais" é uma imersão virtual no mundo subaquático, explorando a beleza e a fragilidade dos recifes de coral. A experiência começa com o visitante envolto em escuridão, cercado por partículas minúsculas e acompanhado por uma narrativa reflexiva sobre o impacto humano no oceano. Inspirada na complexidade das máquinas de Rube Goldberg, a narração entrelaça a importância de pequenas ações na conservação ambiental.

No clímax, os participantes se deparam com um recife de coral descolorido, simbolizando um ecossistema em declínio. Através de interações corporais e controles virtuais, eles têm a oportunidade de 'reviver' e colorir os corais. Este processo simbólico, desdobrando-se em três minutos, representa a esperança e a capacidade de renovação dos recifes. "Sobre Corais" é uma chamada à ação, um lembrete poderoso de nossa conexão e impacto no mundo natural.

## **Eduardo Kac**

### ***Lagoogleglifo I***

2009, formato em loop

### ***Lagoogleglifo I***

2015, formato em loop

Obras de arte espaciais para serem vistas por satélite, e vivenciadas pessoalmente e/ou por meio de Google Maps (modo 'satélite'), em Google Earth, ou através do aplicativo Google Earth Pro, 1:18.

Em 2019, Eduardo Kac deu início a uma série de obras realizadas fisicamente em distintas cidades ao redor do planeta, sempre concebidas para serem vistas por satélite e experienciadas tanto online (via Google) quanto em seus respectivos locais. Nestas obras, Kac apresenta glifos a partir da forma de Alba, a coelha verde que o artista criou no ano 2000 usando biologia molecular.

Lagoogleglifo I mede aproximadamente 8x17 metros e foi implementado no telhado do centro de arte Oi Futuro, no Rio de Janeiro, em 2009.

Lagoogleglifo II mede aproximadamente 10x12 metros e foi implementado no telhado do Museu de Arte Moderna e Contemporânea, Palma de Mallorca, Espanha, em 2015. A série Lagoogleglifo I-IV foi apresentada em conjunto na Bienal de Veneza, em 2022.







## **Gustavo von Ha**

### **Casulo I**

2023, escultura

lixo, gesso, ferro e granito

base 35x35cm, altura 122cm

### **Casulo II**

2023, lixo, gesso, ferro e granito


base 33x25cm aprox., altura 115cm

### **Casulo III**

2023, lixo, gesso, ferro e granito

base 26x26cm aprox., altura 105cm

A produção de von Ha desenvolve-se a partir de diversos núcleos de trabalhos que operam dentro e fora do sistema artístico, em várias plataformas de circulação de imagens como a internet, as salas de cinema, os marketplaces e o espaço público. Aqui o artista opera com tecnologia de realidade aumentada através do filtro Chroma-Há 2.0 se contrapondo com esculturas reconhecíveis no imaginário tradicional. Sua pesquisa traz à tona imagens e histórias muitas vezes silenciadas pelos meios acadêmicos, revelando um interesse por questões além das narrativas.



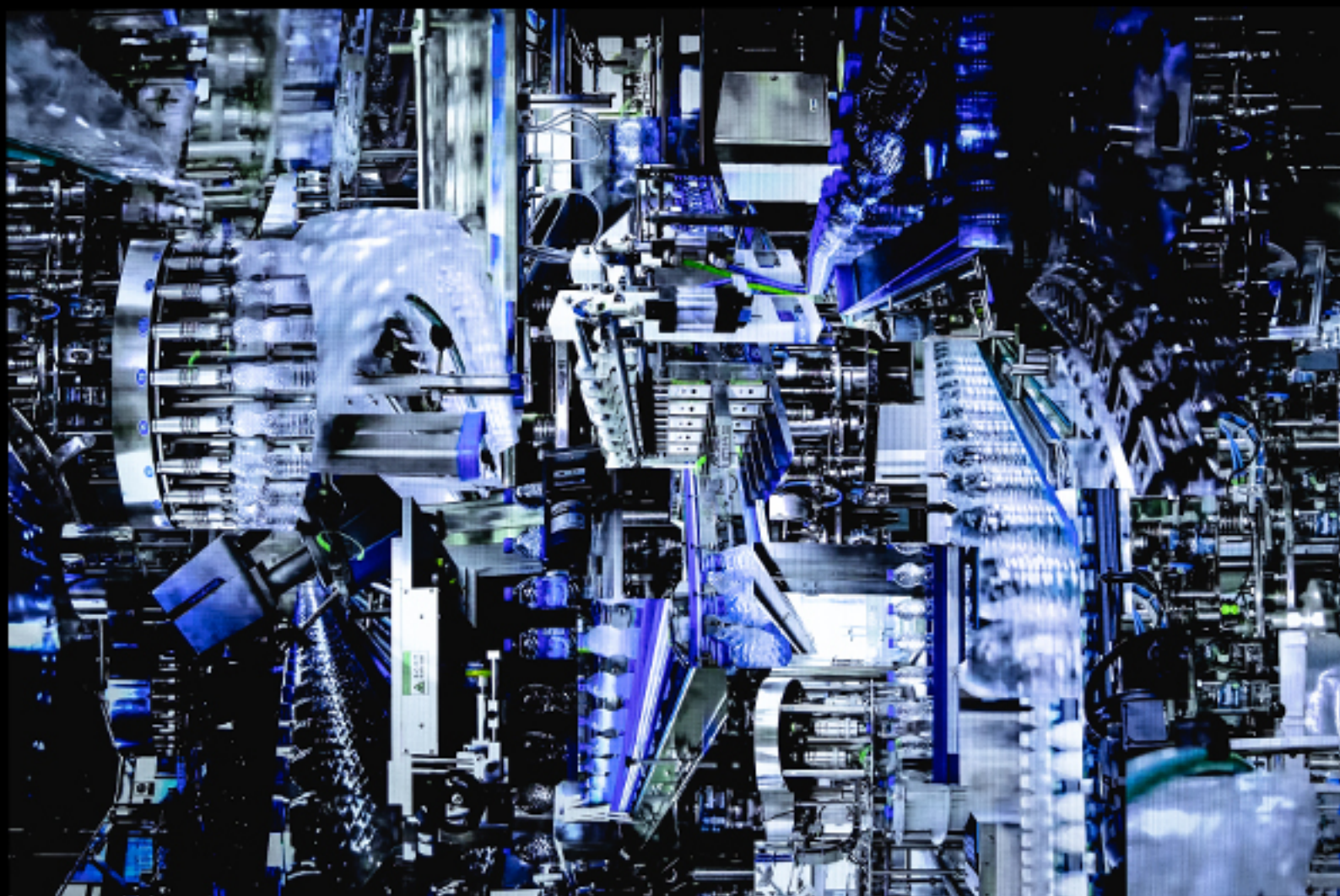
## Hifa Cybe & Maurizio Manciola

### *Mergulho*

2023, Vídeoinstalação

Na vídeoinstalação em formato de uma longa tira vertical, uma mulher e um homem submergem lentamente nas águas oceânicas até desaparecerem no fundo. A obra convida a refletir sobre a correlação entre o mergulho nas águas, tal como no inconsciente, explorando as camadas ocultas da sensibilidade humana ao confrontar os próprios abismos interiores. A água, elemento fundamental para a vida, evoca a ideia de um retorno às nossas raízes primordiais. As profundezas oceânicas sugerem uma jornada solitária de introspecção, um desejo de fuga do caótico e bélico mundo contemporâneo. O ato de afundar nas águas pode ser interpretado como uma busca por um mundo livre de tensões. O oceano, como um refúgio silencioso, torna-se um lugar onde parece possível suspender o tempo e apaziguar a mente.





## Leandro Lima

### *Engarrafamento*

2023, Vídeo

Diferentes desenhos da linha de produção industrial de água potável em garrafas descartáveis de plástico são apresentados com uma simultaneidade de movimentos dos maquinários em uma composição digital de múltiplas perspectivas. Engarrafamento sugere uma analogia ao mecanismo do relógio da vida contemporânea, onde a matéria natural e elementar "água" se apresenta por meio da dinâmica de embalagem, transporte e consumo.



## Lucas Bambozzi

### *Mar é Onda*

2023, Vídeoinstalação

Mar é Onda é uma instalação formada por 2 canais de vídeo projetados de forma sincronizada em paredes opostas, evidenciando 2 formas distintas de repetição de ondas do mar. A instalação aborda a mimetização de formas naturais e sua crescente artificialização, colocando em confronto a realidade fotográfica e suas possíveis representações processadas por algoritmos, associados a processos computacionais de reconhecimento de padrões de movimento e volumetria.



## Monica Rizzoli

### *Salt Rising and Falling*

2023, Custom software

Salt Rising and Falling é uma simulação em tempo real de chuva, secas e inundações no oceano por meio de uma animação gerativa infinita codificada em JavaScript. Os ciclos do oceano vêm e vão, parecendo semelhantes, mas nunca idênticos. Ninguém pode perceber o mesmo oceano duas vezes, porque quando você olha novamente, não encontra as mesmas linhas, e o ser já mudou.

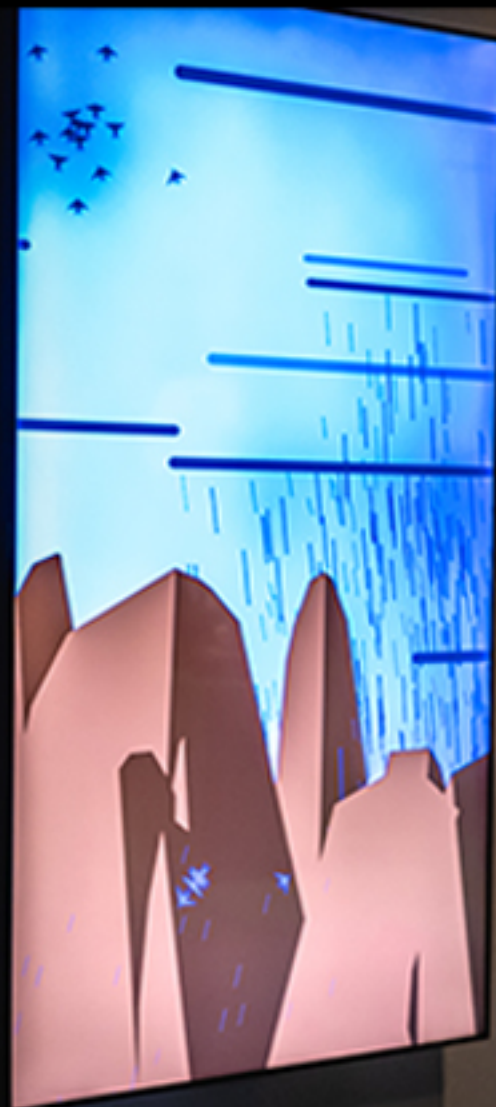
Custom software (gerativo, responsivo, animado);

JavaScript (p5.js), HTML, CSS;

## Monica Rizzoli

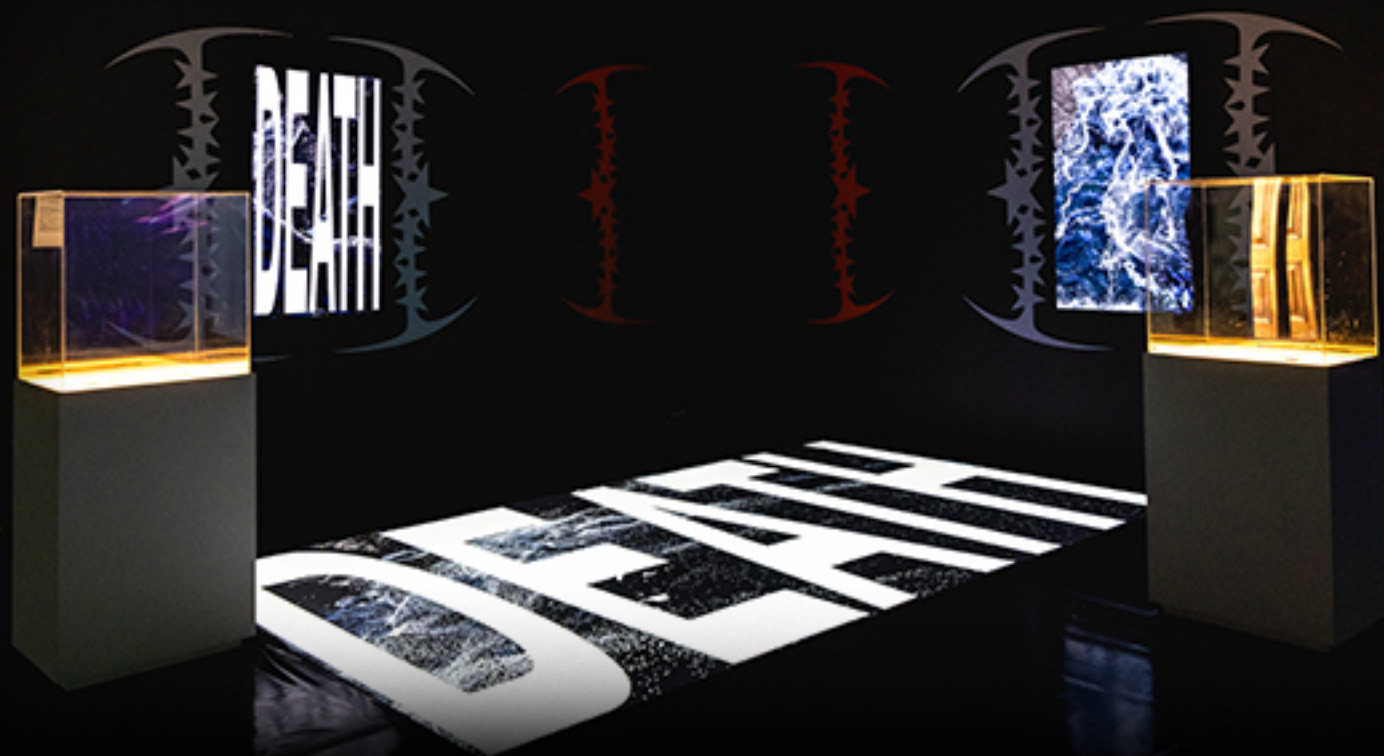
### *Sweet Rising and Falling*

2023, Open edition Custom software,  
print em papel Hahnemühle German Etching



Sweet Rising and Falling são resultados impressos criados com software gerativo escrito em JavaScript. As imagens nos levam a rios; montanhas poligonais nascem no canto das cachoeiras, e uma cascata balança no céu, alimentando um riacho. Somente com código podemos criar essas paisagens mutáveis e esses conjuntos amplos de imagens. Um fluxo que nunca se repete.

Open edition;  
Custom software (gerativo, responsivo);  
JavaScript (p5.js), HTML, CSS;  
Glicée print em papel Hahnemühle German Etching;



## **Ikaro Cavalcante (occulted)**

### ***Ultra Deep Dive***

2023, Instalação Multimídia

Através de um processo de autopercepção, o artista discute a ambiguidade de conceitos como "Vida e Morte", "Água e Fogo", "Céu e Terra", "Começo e Fim", entre outros antagonismos, relacionando-os com seu antigo corpo de trabalho, no qual aborda a produção artística digital como forma de cura e abstração do que entendemos como realidade. Em *Ultra Deep Dive*, temos um vídeo desmembrado em duas partes, os quais criam um "meio" físico, ou vice-versa, relacionado com espiritualidade e a ideia de "inexistência", assim como a "virtualidade". Neste trabalho, Ikaro constrói signos, esculturas e uma ambientação como um convite ao entendimento da arte digital como algo para além da matéria física.



## Rejane Cantoni

### OLA

2024, Instalação interativa

OLA é uma instalação interativa, site-specific, desenhada para o videowall do edifício anexo do CCBB SP. Equipada com um microfone externo, computadores, software customizado e o próprio videowall, OLA convida os pedestres da Rua Álvares Penteado a participar da exposição, a produzir ondas sonoras e a interagir da rua sob a perspectiva externa. OLA fala e vê no lugar de ouvir, propõe associar ações humanas e meio ambiente. Um exercício de introspecção e autorreflexão: como diante de um espelho, em OLA temos nossa própria voz, uma representação de como nos comunicamos e agimos no mundo, uma representação de como as máquinas nos observam e interpretam a linguagem humana natural. Site-specific Software: Marcos Cuzziol Mapping: Rafael Botter.




**Simone Michelin**

**TIAM(A)TU**

2023, Videoinstalação

7 canais de vídeo, som estéreo Canal 0: Full HD, cor, som, 08:25; Canal 1: NTSC, cor, som, 02:37; Canal 2: NTSC, cor, som, 07:30; Canal 3: NTSC, cor, som, 05:25; Canal 4: NTSC, cor, som, 03:41; Canal 5: NTSC, cor, som, 03:35; Canal 6: NTSC, cor, som, 02:18; Trilha sonora: AIVA;

Vídeo Instalação baseada em mitos cosmogônicos, da Babilônia e de povos originários da América do Sul/Brasil e América do Norte, os quais narram a origem de tudo que forma nossa realidade. O mar, para diferentes civilizações através dos tempos e em diferentes regiões do planeta, representa essa origem. Nessas cosmogonias há deuses cantores, há também embates entre forças representadas pelo feminino e pelo masculino, para que o mundo seja criado. Tiamat, outro nome de Tiam(a)tu, nas cosmogonias babilônicas, é a água do mar, a água salgada, aquilo que antecede o aparecimento das formas. Neste sentido, pode ser associada ao Caos, um abismo, um primeiro espaço aberto à todas as direções. Ela precisa enfrentar Marduk, a Ordem, para garantir a renovação do cosmos. Aqui, metaforicamente, Tiam(a)tu é representada pelo ruído da comunicação, imagens de feixes de elétrons do tubo catódico que, atravessando a superfície da tela, criam um oceano primordial eletrônico. Espirais, redemoinhos, círculos, vozes, ruídos e cantos, fragmentos de textos, colagem de imagens captadas de velhos aparelhos de TV, compõem Este épico fictício contemporâneo, propondo a renovação de nosso mundo, modelado e deformado pelos meios de comunicação e informação das massas.



**Suzete Venturelli, Artur Cabral Reis,  
Francisco de Paula Barretto, Jackson Cardoso Leite,  
Maria Luiza Fragoso, Maria Isabel Lisita de Medeiros e  
Milton Sogabe**

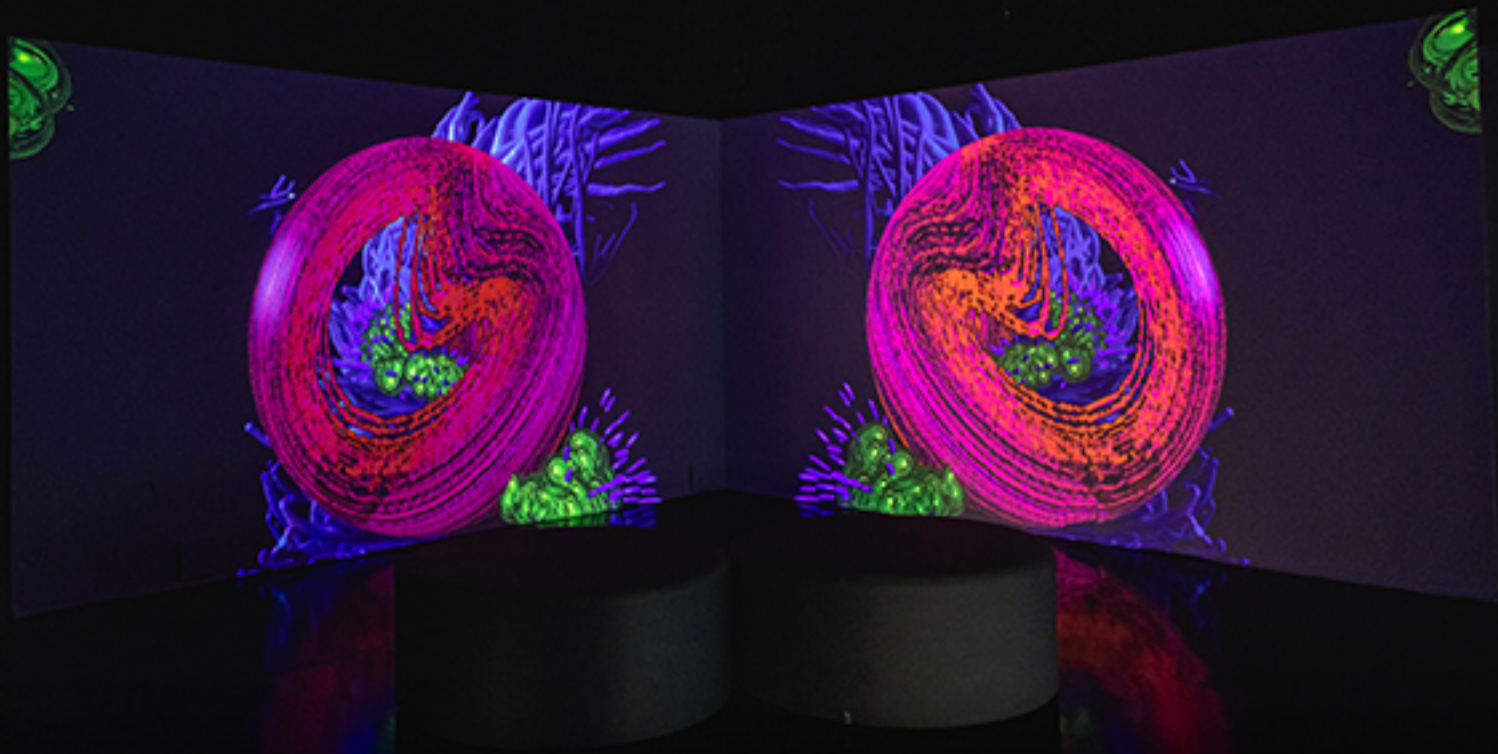
***Cyber Marinum***

2023, Obra interativa

Cyber Marinum é uma obra de arte interespecies colaborativa, alimentada e cuidada por dados computacionais. É composta por um ecossistema marinho simulado dentro de um tanque de água transparente, utilizando tecnologia de sensores interativos e iluminação dinâmica. A instalação inclui plantas marinhas reais selecionadas para representar a diversidade e a importância dos ecossistemas marinhos. A poética trata da importância dos ecossistemas marinhos e como as ações humanas podem afetar esses delicados sistemas. Ao interagir com os sensores e ver as mudanças visuais resultantes, os visitantes são incentivados a refletir sobre seu papel na preservação dos oceanos e a necessidade de proteção ambiental. Utiliza tecnologia de sensores interativos, um sistema de controle personalizado e iluminação adaptável para criar uma experiência imersiva e sensorial que integra dados dos visitantes no ecossistema simulado, com projeção em tempo real.

Apoios: Maria Luiza Fragoso e João Vitor Coelho (NANO LAB, UFRJ) / CNPq / Instituto de pesquisa nima / UnB / UFBA / UAM





## Tania Fraga

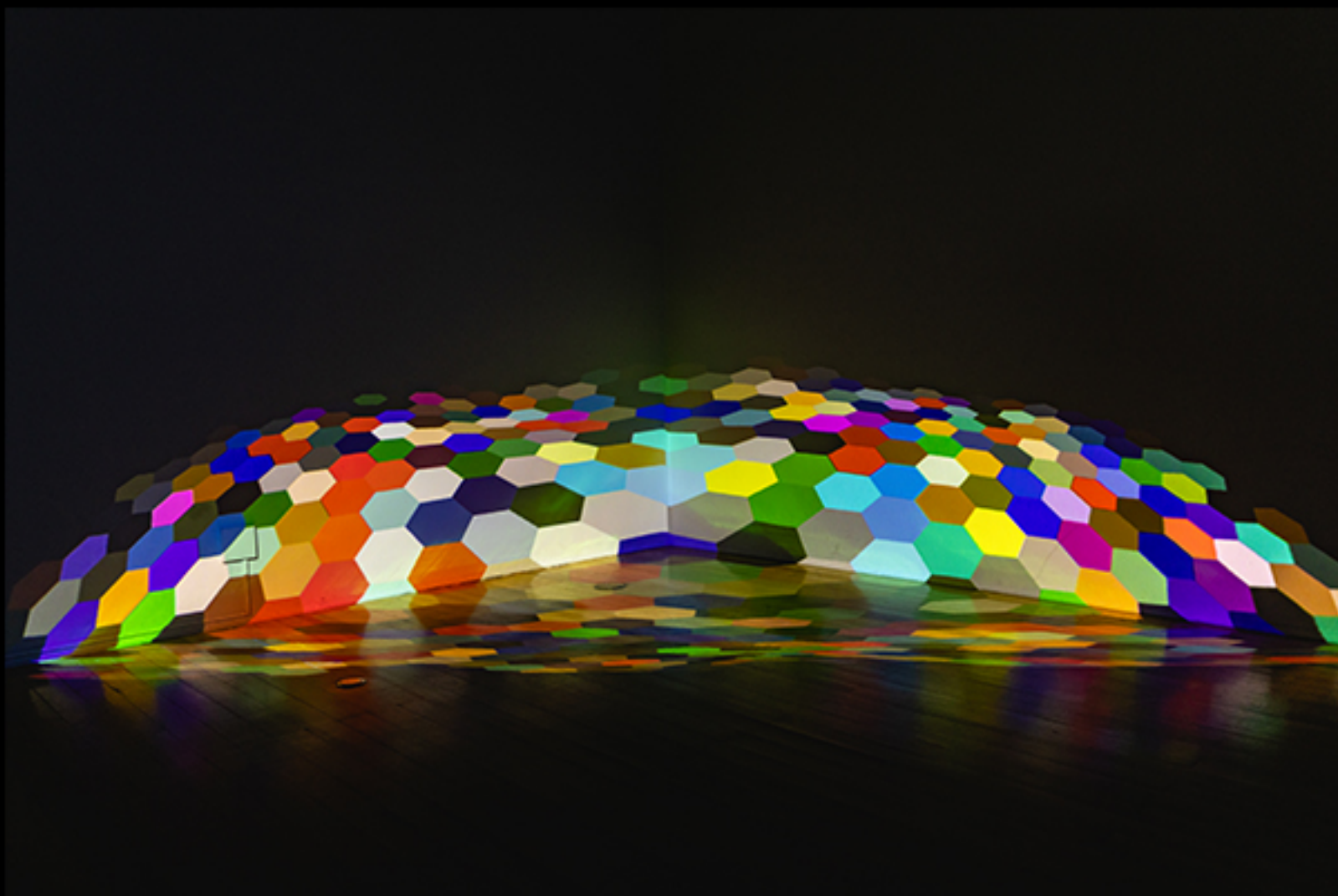
### *Atrator no Mar Profundo*

2023, Realidade Virtual Imersiva, 15:00

Atrator no Mar Profundo é uma instalação site- -specific imersiva. Inspirada na vida no mar, é uma obra onírica de arte utilizando técnicas de realidade virtual com qualidades metafóricas de mergulhos marítimos. É também a expressão visual e sonora de um universo matemático fluido, em devir, cujos processos acontecem em tempo real. Um aplicativo Java estabelece uma simbiose homem-máquina com abordagem estética e poética. Nele, emoções humanas se tecem com algoritmos computacionais criando experimentos sensoriais com signos, e construindo sistemas de comunicação com dados que fluem entre humano e as vidas artificiais. A instalação funciona com

interações entre agentes autônomos e atividades neurais, resultado de flutuações de emoções humanas. O público terá experiências contemplativas que variam a cada 15 minutos: como as ondas do mar são sempre as mesmas e nunca mais as mesmas.

Atrator no Mar Profundo é um trabalho artístico criado com um framework de realidade virtual. O aplicativo é escrito em Java, usando a API Java 3DTM e tem mais de 260 classes e 70.000 linhas de código. Ele implementa vários algoritmos, como crescimento fractal, terreno fractal, partículas, detecção de colisão, rebanho, enxames, cardumes, luzes, materiais, comportamentos, formas, animações, navegação, e uma interface cérebro-computador. A escolha da linguagem Java deve-se à sua característica de linguagem orientada a objetos, e a ser multiplataforma. Fenômenos caóticos ocorrem durante os processamentos do aplicativo. Devido à natureza dos algoritmos fractais, as flutuações impermanentes relacionadas às mudanças emocionais da mente, são fornecidas por um vídeo com dados neurais. Cada ciclo mostra cinco domínios virtuais por cerca de 3 minutos cada um perfazendo um total de cerca de 15 minutos. Software criado com consultoria de Mauro Pichilliani (engenheiro de software), e Pedro Garcia (programador Java). A música foi criada com séries de números inteiros disponibilizadas pela OEIS (Online Encyclopedia of Integer Series).



## **Vamoss, Sarah Schorr e Gabriel Pereira**

### ***A Cor da Água: Mar Algorítmico***

2021, Instalação on-line

A Cor da Água: Mar Algorítmico explora a percepção sociotécnica da cor, especialmente como ela é atualizada por meio de sistemas computacionais e seus algoritmos. O mar de cores mostrado na instalação é composto por uma infinidade de cores geradas pelo usuário e inteligência artificial.



**Vini Naso**

***Solastalgia***

2023, Vídeo

Esta obra digital examina uma nova emoção que foi cunhada na era das mudanças climáticas. Às vezes quando deixamos um lugar, é o lugar que nos deixa. Se nostalgia é o anseio que sentimos pelo lar após partirmos, a solidão é o mal-estar que sentimos quando o lar se torna irreconhecível. O termo cunhado por Glenn Albrecht descreve a ansiedade que sentimos quando nosso senso de pertencimento é desafiado por mudanças ambientais, sejam elas naturais ou provocadas pelo homem. Seca, inundações, guerra, terrorismo, epidemias. Esse mesmo sentimento de desconexão com o lar pode ser fonte de estresse e luto quando estamos vivenciando tais impactos, mas também pode ser uma fonte de força quando reconhecemos a coletividade de uma sensação e tentamos descobrir como as comunidades respondem a essas crises.

## Biografia dos artistas

### ALEXANDRE RANGEL

Alexandre Rangel (1974) é um artista multimídia, trabalhando desde os anos 1990 com videoarte, música experimental e criação de software audiovisual. Desenvolveu o software livre "Quase-Cinema VJ software", uma plataforma para criação de cinema ao vivo, experimentação audiovisual e arte-educação. Doutor em Arte e Tecnologia pela Universidade de Brasília com a tese "O artista como desenvolvedor de sistemas computacionais: experiências audiovisuais". Tem explorado o tema do diálogo entre organismos biológicos e cibernéticos.

"O artista multimídia brasileiro Alexandre Rangel (VJ Xorume) é um criador elevado ao quadrado: desenvolveu ele próprio a principal ferramenta de sua atividade artística – um software engenhoso de manipulação de vídeo em tempo real que está sendo utilizado por VJs do mundo inteiro. Alexandre deu ao programa o nome de 'Quase-Cinema', em homenagem ao artista plástico Hélio Oiticica, que usava a expressão para designar 'um campo de experiências transgressivas dentro do universo das mídias ou das imagens e sons produzidos tecnicamente". - Gilberto Gil

"Estamos diante de um herdeiro das vanguardas brasileiras dos anos 60 como Hélio Oiticica e Lygia Clark. VJ Xorume desenvolveu um software de mesmo nome disponível para download online."- Patricia Moran, Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia.



## ANAÍSA FRANCO

Buscando a ampliação dos sentidos, Anaísa Franco cria interfaces que elaboram artisticamente uma situação “afetiva” onde as pessoas expandem seus sentidos através da interação com as esculturas, criando novas formas, relações e experiências entre as pessoas, os temas escolhidos e o material tecnológico que temos disponível no mercado.

Ela tem um Mestrado em Arquitetura Avançada no Instituto IAAC de Arquitetura Avançada da Catalunha em Barcelona. Um ano de M-Arch 1 na SCI-Arc em Los Angeles, mestrado em Arte Digital e Tecnologia pela University of Plymouth na Inglaterra e bacharel em Artes Visuais pela FAAP em São Paulo.

Nos últimos anos tem vindo a desenvolver Instalações de Arte Pública Responsivas e Obras de Arte Novas para Museus, Espaços Públicos, Galerias, Medialabs, Residências e Comitê, como Xangai City Life Festival, Medialab Prado, Mecad, MIS, Hangar, Taipei Artist Village, China Academy of Public Art Research Center, Mediaestruch, Cite des Arts, ZKU, SP\_Urban, MAC Fenosa, VIVID Sydney, EXPERI MENTA Biennale Melbourne, RUMOS Itaú Cultural, URBE e muitos outros.



## ARTUR CABRAL REIS

Designer, artista e professor, Bacharel em Artes Visuais pela Universidade de Brasília (2018), Mestre (2020) e doutorando em Artes Visuais pelo PPG-Arte na UnB dentro da linha de pesquisa Arte e Tecnologia (Bolsista CAPES). Foi professor na Universidade de Brasília e professor voluntário no Projeto Vivências Tecno-critivas. Faz parte dos grupos de pesquisa registrados no CNPQ: Arte Computacional (UnB), Design\_arte computacional: Inteligência artificial (UAM), NANO - Núcleo de Arte e Novos Organismos (UFRJ). Em suas pesquisas, explora a relação entre arte e computação por meio de interfaces e poéticas computacionais. Tem experiência na área da Arte Computacional, do Design Digital e da Fabricação Digital (Modelagem e Impressão 3D).



## BIARRITZZZ

biarritzzz (1994, Fortaleza, vive e trabalha em Recife, Brasil) é uma artista transmídia antidisciplinar que investiga as interseções entre linguagens, códigos e mídias. Acredita na magia e na baixa resolução como contranarrativas importantes para viver a atual disputa cosmológica de realidades. A partir de uma visão crítica sobre digitalidade e virtualidade, biarritzzz discute cultura pop, pedagogias do meme, políticas do erro e do improviso, estéticas de videogame e internet, com poesia e imagens em movimento. Já expôs nacional e internacionalmente, incluindo a plataforma Satélite (Pivô Arte e Pesquisa), A.I.R Gallery, Centro Cultural São Paulo, The Wrong Biennale, FILE, IMS (Instituto Moreira Salles), The Shed NY, Kunsthal Trondheim, MAM Rio, Museu do Amanhã entre outros festivais e exposições coletivas. Integra os acervos do Rhizome Artbase (New Museum), KADIST Foundation e MIS-SP (Museu da Imagem e do Som de São Paulo).





## CARLOS VAMOSS

Vamoss é artista-programador e utiliza o código como matéria-prima para criar projetos de arte gerativa. É Diretor de Tecnologia na SuperUber, onde contribuiu para projetos de museus em todo o mundo desde 2011. Carlos é doutorando em Artes Visuais no PPGAV-UFRJ, na linha de Poéticas Interdisciplinares. Formado em Design e mestre em Economia Criativa pela ESPM-Rio, onde se engajou com a comunidade de artistas-programadores brasileiros para criar os Encontros Digitais, um espaço de aprendizado em arte e novas tecnologias.



## CLELIO DE PAULA

Clelio de Paula nasceu e foi criado em Xerém, Baixada Fluminense e estudou Engenharia Eletrônica e de Computação pela UFRJ, fez cursos livres de Arte e Tecnologia na EAV no Parque Lage, atua como DevArtist (uma mistura de artista e desenvolvedor) que estende a sua ação à ativações de marcas, à programação criativa ou ao desenvolvimento de experiências envolvendo realidade virtual e aumentada.

Através da experimentação de diferentes métodos como o escaneamento 3D, fotografias panorâmicas, computação gráfica e arte generativa, ele cria assets tecnológicos para a produção de seus trabalhos.

Sua base de inspiração tem o objetivo de oferecer experiências sensoriais para o espectador criando ativações em tempo real que consigam envolvê-los através de imersão e arte.

Já desenvolveu experiências e amostras em circuitos de arte como Tate Modern, Multiplicidade, Sonar +D, Casa França Brasil e Creative Lab. Trabalhou com marcas e pessoas como Heloísa Buarque de Hollanda, Desperados, Coca-Cola, Itaú, Brahma entre outras empresas e agências de publicidade.



## EDUARDO KAC

Eduardo Kac é reconhecido internacionalmente por seu trabalho inovador em arte e poesia contemporânea. No início da década de 1980, Kac criou obras digitais, holográficas e online que anteciparam a cultura global em que vivemos hoje, composta por informações em constante mudança e em constante fluxo. Em 1997, o artista cunhou o termo "Bio Arte", dando início ao desenvolvimento desta nova forma de arte com obras como o seu coelho transgênico GFP Bunny (2000) e História Natural do Enigma (2009), que lhe valeu o Golden Nica, o prêmio de maior prestígio no campo da arte midiática. A carreira singular e altamente influente de Kac abrange poesia, performance, desenho, gravura, fotografia, livros de artista, primeiros trabalhos digitais e online, holografia, telepresença, bioarte e arte espacial. Kac também é autor ou editou vários livros, incluindo Telepresence and Bio Art – Networking Humans, Rabbits and Robots (University of Michigan Press, 2005). O trabalho de Kac foi exibido internacionalmente em locais como New Museum, Nova York; Centro Pompidou, Paris; MAXXI-Museu de Artes do Século XXI, Roma; Museu de Arte Mori, Tóquio; Museo Reina Sofia, Madri; Central Elétrica da Arte, Xangai; e Museu de Arte de Seul, Coreia. O trabalho de Kac foi exibido em bienais como a Bienal de Veneza, Itália; Trienal de Yokohama, Japão; Bienal de Gwangju, Coreia; Bienal de São Paulo, Brasil; e Bienal de Havana, Cuba. Suas obras estão em grandes coleções como Museum of Modern Art-MoMA, Nova York; Tate Modern, Londres; Museo Reina Sofia, Madri; Museu Victoria & Albert, Londres; Museu Les Abattoirs — Frac Occitanie Toulouse, França; Instituto Valenciano de Arte Moderna-IVAM, Espanha; Museu ZKM, Karlsruhe, Alemanha; e Museu de Arte Contemporânea de São Paulo, entre outros. Kac foi eleito membro titular do Comitê de Atividades Técnicas para a Utilização Cultural do Espaço da IAF (Federação Astronáutica Internacional) (ITACCUS).



## FRANCISCO DE PAULA BARRETTO

Bacharel em Ciências da Computação (2009), Mestre (2011) e Doutor em Arte e Tecnologia pelo PPG-Arte (2016) no Programa de Pós-Graduação em Artes pela Universidade de Brasília. Atualmente é professor adjunto do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Prof. Milton Santos da Universidade Federal da Bahia. Tem experiência na área da Arte Computacional e da Inteligência Artificial, com ênfase no desenvolvimento de sistemas autopoieticos capazes de gerar resultados emergentes. Fora do ambiente acadêmico, é geek, músico, DJ e entusiasta de novas tecnologias. Interesses de pesquisa incluem Arte Computacional, Inteligência Artificial, Emergência, Autopoiesis, Criatividade Computacional e Cognição.



## GABRIEL PEREIRA

Gabriel Pereira é pesquisador e doutorando na Universidade de Aarhus (Dinamarca). Anteriormente, foi estudante de pós-graduação visitante no Comparative Media Studies no MIT. Sua pesquisa se concentra em estudos críticos de dados, algoritmos de visão computacional e infraestruturas digitais, usando metodologias sociais e artísticas. Seus projetos foram exibidos na 33ª Bienal de Arte de São Paulo, no Van Abbemuseum, no IDFA DocLab, no Itaú Cultural, aarea.co e em revistas/conferências acadêmicas. Ele é pesquisador residente no Center for Arts, Design and Social Research (CAD+SR).



## GISELLE BEIGUELMAN

Giselle Beiguelman é artista e professora da FAUUSP. Seus trabalhos integram coleções privadas e públicas, como ZKM (Museu de Arte e Mídia, Alemanha), Jewish Museum Berlin e Pinacoteca de São Paulo, entre outras, e foram destaque em jornais e veículos especializados como The New York Times, The Guardian, Folha de S. Paulo, revista seLecT e ArteBrasileiros.

Giselle Beiguelman recebeu vários prêmios nacionais e internacionais, entre os quais citam-se Internet World Best – The Top 50 (ZKM/ SWR, 2002) e Prêmio ABCA (Associação Brasileira dos Críticos de Arte), 2016. Foi a única brasileira a integrar o conjunto de 25 artistas internacionais que participaram da exposição The Web at 25 (2014), com curadoria do The Webby Awards (o Oscar Internacional da Internet). Entre outros críticos e curadores que escreveram sobre o seu trabalho estão: Peter Weibel, curador do ZKM, Rudolf Frieling, curador do SFMoMA, Christiane Paul (Whitney Museum), Paulo Herkenhoff, Agnaldo Farias e Tadeu Chiarelli.



## GUSTAVO VON HA

Gustavo von Ha (1977) é artista visual brasileiro. Seu trabalho foi comissionado por instituições no Brasil, Europa e Estados Unidos e exposto na Yerevan Biennial, 11ª Bienal do Mercosul, DA Z Festival, Museum Für Gestaltung, Zurich, MAC USP, SP, MAM, SP, Museu de arte do Rio entre outros. Seu trabalho está presente em coleções como a Pinacoteca do Estado de São Paulo, MAM [Museu de Arte Moderna de São Paulo], MAR [Museu de Arte de Rio], MAC-USP [Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo], Instituto Cervantes de Tóquio e NCC [Nassau Community College], Garden City, NY.



## HIFA CYBE

Hifa Cybe (Luiza Prado) é Artista Transdisciplinar, Pesquisadora e Cientista, Sua pesquisa é sobre respostas neurofisiológicas a estímulos sensoriais, principalmente som e imagem, enfatizando sua construção e reação físico-química no cérebro humano. Esses recursos, nesse caso, são aplicados a doenças e transtornos mentais, principalmente aqueles que sugerem perda de memória. A natureza multifatorial desses transtornos inclui questões ambientais, traumas e sexualidade que também são auxiliares nesses estudos que trazem um aspecto antropológico da dor e da violência e também os signos que persistem nos conceitos vulgares de loucura ao longo do período da evolução humana. Participou de Exposições e Bienais como PST LA/LA, Carrousel du Louvre, ABC Contemporary (Alemanha), Bienal de Marrocos e Bienal de Foto e Vídeo de Xangai (China). Suas obras estão em coleções públicas importantes, como MAC Bogotá (Colômbia), EAF (Alemanha) e o Museu Municipal de Arte Contemporânea em Cusco (Peru).





## IKARO CAVALCANTE (OCCULTED)

Ikaro Cavalcante (@occulted) é uma artista digital brasileira conhecida por suas obras de arte complexas e envolventes que exploram a interação entre espiritualidade, natureza, tecnologia e identidade. Inspirando-se em suas experiências de infância em uma cultura fortemente influenciada por Lan Houses, Ikaro desenvolveu um profundo fascínio pelos mundos dos jogos MMORPG, que continua a moldar sua visão artística.

Nasce e cria no Brasil, as criações de Ikaro trazem um sentido para a importância que jogos digitais e comunidades virtuais têm em sua expressão artística. Imerso nas paisagens cativantes de jogos como Mu Online, Priston Tale e Diablo, Ikaro descobriu o poder de criar seus próprios mundos e percebeu o potencial da arte para materializar sonhos e evocar sentimentos nostálgicos.

A arte de Ikaro combina perfeitamente designs de jogos, elementos abstratos e criaturas orgânicas para construir composições visualmente impressionantes. Suas criações digitais transcendem as fronteiras tradicionais e confundem as linhas entre a realidade e os reinos virtuais. A incorporação do simbolismo dos jogos serve como um reflexo das experiências formadoras de Ikaro e como um comentário sobre a interseção entre tecnologia e identidade.

Por meio de padrões intrincados, formas interconectadas e uma atenção meticulosa aos detalhes, as obras de arte de Ikaro convidam os espectadores a mergulhar em jornadas contemplativas.

As obras evocam uma sensação de interconexão, incitando-nos a explorar a profunda relação entre natureza, espiritualidade e nossa existência digital. Ao fundir os mundos digital e natural, Ikaro nos desafia a questionar nossas percepções e reavaliar o impacto da tecnologia em nossas vidas.



## LEANDRO LIMA

Desde o fim dos anos 1990, Leandro Lima utiliza-se de aparatos tecnológicos, do espaço da cidade e das instituições artísticas para questionar a experiência do observador no ambiente urbano e nas atividades cotidianas. Ao lado da artista Gisele Mota, Leandro já participou de exposições como "Yano-a", na Galeria Claudia Andujar, no Instituto Inhotim, Brumadinho, Brasil (2019-); "Entreter", no Farol Santander, São Paulo, Brasil (2018); "Construções e Geometrias", no Museu Brasileiro da Escultura [MUBE], São Paulo, Brasil [2019]; "Amazônia. The Shaman e Mind of the Forest", no Museu de História de Nantes, Nantes, França [2019]; "Público confuso e privado", na Terceira Bienal de Fotos de Pequim, China [2018]; Trienal de Imagem de Guangzhou, no Museu de Arte de Guangdong, Guangdong, China [2017], entre outras. O trabalho da dupla está presente em coleções como CIFO Art Foundation Collection (Miami, EUA), Instituto Figueiredo Ferraz (Ribeirão Preto, Brasil), Instituto Itaú Cultural (São Paulo, Brasil) e Coleção Pinacoteca do Estado de São Paulo, Brasil.

"Das muitas tarefas que a arte tomou para si na história da humanidade, uma das mais persistentes tem sido a fabricação de representações de parcelas do mundo. Hoje, quando nem toda arte representa algo e nem tudo que representa algo é arte, uma obra como a de Gisela Motta e Leandro Lima oferece elaboradas emulações do real, seja com a mais avançada ou a mais simples das tecnologias. O fundamental para os artistas não é criar réplicas ou simulações idênticas ao real, mas produzir sistemas concretos que funcionem de modo equivalente aos fenômenos que lhes interessam."



## LUCAS BAMBOZZI

Lucas Bambozzi é artista e pesquisador com trabalhos em vídeo, instalações e meios interativos. Seus trabalhos já foram exibidos em mais de 45 países, em organizações como o MoMA (EUA), ZKM, Frankfurter Kunstverein (Alemanha), Arco Expanded Box (Espanha), ŠKUC gallery (Eslovênia), Museum of Modern and Contemporary Art (Rijeka, Croácia), WRO Media Art Biennale (Polônia), Centro Georges Pompidou (França), Bienal de La Habana (Cuba), ISEA Ruhr (Alemanha), ZERO1 Biennial (EUA), Ars Eletrônica (Áustria – com menção honrosa em 2010 e 2013), Bienal de Artes Mediales (Chile), Bienal da Imagem em Movimento (Argentina), Imin Museum of Art (Coreia), 25a Bienal de São Paulo, dentre outras. Participou de festivais como o Videobrasil, É Tudo Verdade, FILE, Festival do Rio BR, Sundance e Slamdance (EUA), Impakt (Holanda), FID Marseille, Share (Itália), XX Videoformes (França), Emoção Art.Ficial, On\_OFF, RC4, Pink Umbrellas e vários outros. Foi um dos criadores do Festival arte.mov (2006-2012), do Labmovel (2012-2015), projeto Multitude (2014), curador geral do projeto Visualismo (2015), Prenúncios e Catástrofes (Sesc Pompeia, 2018) e do Festival AVXLab (2017- 2021). É doutor em Ciências pela FAUUSP e professor no curso de Artes Visuais e na pós Arte Contemporânea e Audiovisual Expandido na FAAP, da qual é também coordenador.



## MAURIZIO MANCIOLI

Maurizio Manciola é um artista ítalo-suíço radicado em São Paulo desde 1994. Seu trabalho abrange fotografia, técnica mista, performance, instalação, vídeo arte e cinema. Vencedor do Prêmio Funarte Arte Visuais (SP), ele apresentou suas obras em museus e galerias no Brasil e no exterior, tais como MAM (Rio), Galeria Vermelho (São Paulo), Le Lieu (Ontário), Dot Box Gallery (Milão), Galerie Roch (Suíça). Em 2020, seu primeiro curta-metragem, *In Vitro*, ganhou 5 prêmios internacionais. Criador do Acquabox, um tipo de aquário humano, dispositivo que Maurizio usa regularmente para os seus trabalhos de performance. Suas obras examinam estados de isolamento, memória, assim como os limites entre realidade e ficção.



## MONICA RIZZOLLI

Monica Rizzolli começou como pintora, depois de se formar no Instituto de Artes da UNESP (Brasil). Em 2012, enquanto estudava na Kunsthochschule Kassel (Alemanha), ela se deparou com a programação criativa e começou a estudá-la por conta própria. Em 2015, no MAK Center for Art and Architecture (EUA), ela apresentou sua primeira obra generativa, como resultado da bolsa de pesquisa MAK-Schindler. De volta ao Brasil, ela co-criou o encontro de programação criativa, Noite de Processing, no Garoa Hacker Clube, e esteve envolvida na organização do Processing Community Day Brazil. Como designer, ela desenvolveu capas de revistas gerais, designs de tecidos e tipos de letra com Tony de Marco, incluindo o Tomorrow para o Google Fonts. Em 2021, ela lançou a série "Fragments of an Infinite Field" na plataforma Art Blocks, o que consolidou sua posição no campo da arte generativa.



## NICHOLAS DE LUCENA

Nicholas de Lucena, atuante no Rio de Janeiro, é um artista de tecnologia que molda experiências digitais inovadoras. Ele se destaca na interseção entre arte e tecnologia, com projetos como Parking Spot Prototype e Video Analysis Suite, explorando AR/VR, prototipagem, e desenvolvimento web. Seu trabalho reflete um compromisso com a fusão de estética e funcionalidade, criando propostas que transcendem o convencional.



## REJANE CANTONI

Rejane Cantoni (São Paulo) é artista. Trabalha com instalações interativas, site-specific, em grande escala. Convidada por instituições a obras em cidades que organizam o mundo, desenvolvem várias empresas que em conjunto com todas as instituições criam espaços se comunicam e se comunicam. Expôs no Ars Electronica (Linz, Berlim e Cidade do México), The Creators Project (Nova York e São Paulo), Festivais Glow e STRP (Eindhoven), Espacio Fundación Telefónica (Buenos Aires), Festival de Arte Contemporânea de Copenhague, FILE (São Paulo, Curitiba, Porto Alegre, Brasília, Belo Horizonte, São Luís), Zeebrastraat (Ghent), Mois Multi (Québec), Trienal Internacional de New Media Art 2014 (Pequim), Ruhrtriennale 2014 (Duisburg), Ásia Cultural Center (Gwangju), Wonderspaces (San Diego, Scottsdale), Wavelength (Shenzhen, Xangai, Pequim, Chengdu).

É pós-doutora em Artes, doutora e mestre em Comunicação e Semiótica e mestre do Programa de Estudos Superiores das Tecnologias da Informação da Universidade de Genebra. Antes de se tornar artista independente, foi vice-diretor de faculdade e professor da Faculdade de Matemática, Física e Tecnologia da Universidade Católica de São Paulo. É membro da Interplanetary Initiative, Arizona State University.



## SARAH SCHORR

Sarah Schorr é uma artista fotográfica, pesquisadora e educadora norte-americana. A fascinação pela luz, pela água e pelos modos de contemplação feminista incorporada permeia seu trabalho. O trabalho de Schorr tem sido amplamente exibido desde sua primeira exposição individual na Yancey Richardson Gallery, em Nova York. Ela foi selecionada para a Terra Foundation Fellowship (2021) e para a Munn Artist Fellowship (2022) como artista em residência na Monet House da Versailles Foundation, na França. Recentemente, a imagem de Schorr "ebbtide" recebeu o prêmio do diretor no Griffin Museum of Photography, o que resultou em uma exposição individual e catálogo em 2023. Em 2020, o trabalho de Schorr foi homenageado pelo Prêmio Julia Margaret Cameron para mulheres fotógrafas na categoria de nu (primeiro prêmio), como parte de uma exposição na Galeria Fotonostrom em Barcelona, Espanha. Schorr gosta de colaborar com outros artistas, escritores e pesquisadores. Seu catálogo de artista, "Borrowed Glitter", é acompanhado por um ensaio da autora e finalista do prêmio nacional de livro Phyllis Rose. Desde que obteve seu doutorado, a pesquisa de Schorr tem sido publicada em livros e periódicos. Seu livro "The Color of Water", com palavras de Elizabeth Avedon e Anne Marie Kragh Pahuus, acompanhou uma exposição individual (2021) de seu trabalho na Galleri Image em Aarhus, Dinamarca, e uma exposição individual (2022) no Northern Photographic Centre em Oulu, Finlândia.





## SIMONE MICHELIN

Bento Gonçalves, RS. Vive e trabalha em São Paulo, SP. Michelin pertence à segunda geração da Videoarte Brasileira e ao grupo pioneiro de pesquisa em Arte e Tecnologia no Brasil. Professora e pesquisadora da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1991-2015 e EAV Parque Lage, 1994 a 2011. Expõe no Brasil e exterior desde o final dos anos 1970.

Michelin se interessa pela natureza do espaço público contemporâneo, enfocando a convergência entre Arte, Arquitetura, Comunicação e Tecnologia. Michelin começou a trabalhar com fotografia no final dos anos 1970, com videoarte em 1982, e dez anos depois já formava repertório no ambiente digital. A partir de 1995, investiga a produção de imagens e espaços, envolvendo o espaço social, que compreende a linguagem e caracteriza o que a artista chama de "entre-espaço", uma espécie de interface. Michelin estuda a formação da subjetividade a partir da inserção de novas tecnologias de produção de imagem-movimento, de comunicação e informática no cotidiano. Seus textos foram publicados em livros e revistas especializadas.



## SUZETE VENTURELLI

A pesquisadora, artista e professora tem como propostas a Arte Computacional, Arte e Tecnologia, Realidade Virtual, Mundos Virtuais, Animação, Design digital, Ambientes Virtuais, Sound Art e Imagem Interativa. Possui um extenso histórico acadêmico, incluindo pós-doutorado na Universidade de São Paulo e doutorado na Université Paris1 Panthéon-Sorbonne, França. Sua produção inclui diversos livros publicados, bem como a organização de obras em colaboração com outros estudiosos, como François Soulages. Além disso, está na coordenação dos Encontros Internacionais de Arte e Tecnologia (#ART) e da Exposição EmMeio#. Ela também foi curadora de exposições, como Cinético\_Digital (Itaú Cultural) e Humano\_pós\_Humano (CCBB). Sua contribuição para a área de Arte e Tecnologia lhe rendeu prêmios e apoio de diversas instituições de fomento à pesquisa, como CNPq, Fapdf, Capes, Funarte e Fundação Itaú. Atualmente, ela é Professora Titular na Universidade de Brasília (UnB) e professora na Universidade Anhembi Morumbi (UAM), atuando nos programas de pós-graduação em Artes Visuais da UnB e no Programa de Pós-Graduação em Design da UAM, com foco em Design, Arte e Tecnologia. Sua pesquisa é apoiada pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) nível 1B.



## TANIA FRAGA

Artista, arquiteta e pesquisadora, é doutora em comunicação e semiótica pela PUC/SP. Durante 16 anos foi professora do Instituto de Artes da UnB e é vice-presidente do Instituto de Matemática, Arte e Tecnologia de São Paulo. Em 1991/1992/2010/2011, foi pesquisadora visitante no Departamento de Ciência da Computação na The George Washington University, em Washington (DC), com bolsa CAPES. Em 1986, foi artista residente no Bemis Project, nos EUA, com bolsa da Fulbright. Em 1999, desenvolveu projeto de pós-doutorado no CAiiA-STAR, na Grã-Bretanha, com bolsa da CAPES, e em 2010-2011 na ECA-USP com bolsa da FAPESP. Participa como revisora dos periódicos Palindrome (UFSC) e Leonardo (MIT-USA), além de fazer parte do corpo editorial do periódico AI & Society da Springer-Verlag, Grã-Bretanha. Trabalha com arte computacional interativa, através do uso de tecnologias de realidade virtual e robótica. Tem recebido inúmeros prêmios, publicado nacional e internacionalmente, e participado de exposições e espetáculos em diversos países.



## VINI NASO

No panorama vibrante da arte digital de hoje, Vini Naso destaca-se como uma figura cuja trajetória artística cruzou fronteiras geográficas e fronteiras da fantasia. Nascido no caldeirão cultural vibrante do Rio de Janeiro e agora estabelecido no núcleo artístico de Toronto, Vini Naso está na intersecção entre a inovação e a tradição. Sua obra é uma conciliação harmoniosa das exigências práticas do mundo comercial com uma dedicação constante à sua busca artística profunda – uma odisseia que se desenrola na dinâmica entre mitologia e psicologia.

Alimentando-se de um manancial de inspiração derivado de paixões que acompanham toda a sua vida, Vini Naso torna-se um portal para o inconsciente coletivo, onde arquétipos atemporais e estéticas contemporâneas se unem. Ele transgride as barreiras do ordinário, entrelaçando com fluidez os ecos do passado e o ritmo acelerado do presente. Com uma expressão intuitiva que transcende o espaço físico, Vini Naso convoca o público para uma viagem de introspecção – uma meditação sobre o terreno mutável da beleza, identidade e experiência humana, inserida no contexto da nova fronteira digital. A obra de Vini Naso representa uma fusão encantadora entre mitologia e psicologia, compondo uma sinfonia hipnotizante de pixel e propósito.



# FICHA TÉCNICA

## **Patrocínio**

Banco do Brasil

## **Realização**

Centro Cultural Banco do Brasil

Ministério da Cultura

## **Produção**

Metaverse Agency

Dellarte Soluções Culturais

## **Curadoria**

Marcio Harum

## **Direção Artística**

Byron Mendes

## **Direção Executiva**

Steffen Dauelsberg

## **Produção e Coordenação**

**Produção e Gestão:** Dellarte Soluções Culturais

**Produção Executiva:** Ana Carla Magna

**Logística:** Eva Pereira | Dellarte Soluções Culturais

**Arquitetura e Cenografia:** Lilian Sampaio | LICAAA

**Assistente de Arquitetura:** Mariah Ferraço

**Design de Experiência e Educativo:** Verônica Marques

## **Design Gráfico**

**Identidade Visual:** Partes Estúdio

**Design Gráfico:** Claudio Partes, Frederico Ramos

## **Suporte Digital e Gráfico**

**Catálogo Digital:** Flávia Trizotto | Interludio

**Imagem Gráfica:** Garry Killian | Freepik.com

## **Comunicação e Mídia**

**Assessoria de Imprensa:** Latam Intersect Relações Públicas: Reg Murray

**Mídias Sociais:** Luisa Almeida, Priscila Mendonça

**Fotografia:** Pedro Napolitano Prata

**Web Design:** Visões Audiovisuais

**Produção Gráfica:** Tipografia Gráfica

## **Técnico e Montagem**

**Equipamentos Audiovisuais e Soluções Tecnológicas:** On Projeções

**Coordenação de tecnologia:** Camila Nakamura e Rodrigo Silva

**Cenotécnica:** Artos Cenografia

**Consultoria Técnica:** Plinio Pietro

**Desenvolvimento de Game:** Alex Sartorio, Reginaldo Barbosa

**Elétrica e Iluminação:** Julio Katona

**Montagem Fina:** Projeta

## **Financeiro**

**Controladoria:** Luigi Pilloni | Dellarte Soluções Culturais

**Projeto Incentivado:** Cyntia Cunha, Lylar Palma | Dellarte Soluções Culturais

**Produção financeira:** Gabriel Pigozzo | Dellarte Soluções Culturais

### Relacionamento Institucional e Patrocínios

**Relacionamento Institucional:** Flavia Ribeiro | Dellarte Soluções Culturais

**Patrocínios:** Gabriela Motta | Dellarte Soluções Culturais

### Mediação e Artistas

**Coordenadora de Mediação:** Adriana Brum

**Mediadores:** Marion Franzini Chatton, Guilherme Batista Leite, Enzo Maia Boffa, Filipe Aparecido Souza Santos, Dandara Kuntê e Malu da Silva Ferreira

### Acessibilidade

**Consultoria de Acessibilidade:** Biomob - Soluções inovadoras para acessibilidade

### Artistas

Alexandre Rangel; Anaisa Franco; biarritzzz; Clelio de Paula e Nicholas de Lucena; Eduardo Kac; Giselle Beiguelman; Gustavo von Ha; Hifa Cybe & Maurizio Manciola; Ikaro Cavalcante (occulted); Leandro Lima; Lucas Bambozzi; Monica Rizzolli; Rejane Cantoni; Simone Michelin; Tania Fraga; Suzete Venturelli; Vamoss; Vini Naso.

### Agradecimentos especiais

D. Myrian Dauelsberg, à toda equipe do CCBB SP, Ministério da Cultura, Jaqueline Menaei, Paula Klien, Renata Carneiro, MetaMundi, Singular Hub e Karine Torres

PRODUÇÃO



REALIZAÇÃO

