



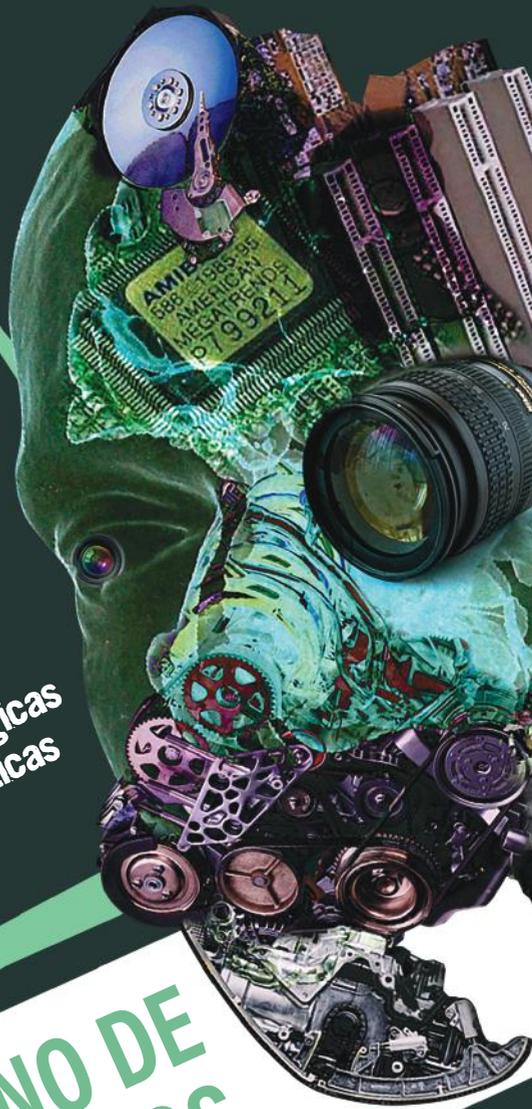
UFPEL

Encontro
Internacional

Máquinas, corpos e grafias:

mediações antropológicas
sobre IA, tecnopoéticas
e sensorialidades

CADERNO DE RESUMOS

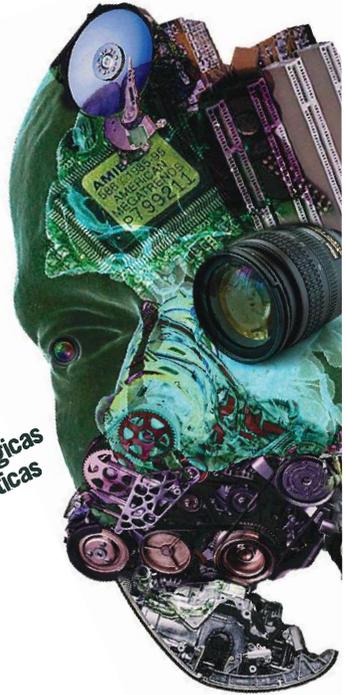


Pelotas | 2024

Encontro
Internacional

Máquinas, corpos e grafias:

mediações antropológicas
sobre IA, tecnopoéticas
e sensorialidades



GRUPOS DE TRABALHO

CADERNO DE RESUMOS

25 a 27 de setembro

Encontro internacional

**Máquinas, corpos e grafias:
Mediações antropológicas sobre IA, tecnopoéticas e
sensorialidades.**

Caderno de resumos

Apresentação

Para celebrar o 16º ano de atividades do LEPPAIS (Laboratório de Ensino, Pesquisa e Produção em Antropologia da Imagem e do Som), vinculado ao Bacharelado e ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal de Pelotas, o Coletivo Antropoéticas (CNPq) lança luz sobre sua linha de pesquisa “Máquinas, Corpos e Grafias” e convida para um encontro internacional acerca de “Mediações Antropológicas sobre Inteligência Artificial, Tecnopoéticas e Sensorialidades”

Considerando as relações entre humanos e não-humanos maquínicos, na interface entre ética, estética, poética, tecnologia, política, cultura digital, imaginação e capitalismo, o evento promove um espaço para a reflexão crítica e a troca de experiências mediadas pela Antropologia com outras com áreas acadêmicas, como a a Computação, a Saúde, a Arquitetura, as Artes, Engenharias, dentre outras.

A partir de uma perspectiva multimodal, envolvendo o audiovisual, o digital, as emoções, percepções, tecnologias e criatividade, a programação abarca uma Conferência e duas Mesas Redondas com experts nos temas, quatro Oficinas práticas e a oportunidade de participação com apresentação em Grupos de Trabalho e em Mostras visuais, audiovisuais e performáticas.

Dia 26 de setembro de 2024

9h - 11h30

Local: Online e CEHUS/UFPEL, sala 36 (miniauditório).

GT 1: "Máquinas, trabalho e tecnopolítica"

Sessão: "Fabulações do Capitalismo"

Coordenação: Prof. Dr. Guillermo Rosa Gómez e Prof. Dr. Vinicius Teixeira

Comentários: Dr. Rafael Malhão (PPGAS/UFRGS) e Dr. Carlos Eduardo Viana (INCT-InEAC)

"O que acontece quando leilões de livros raros estão nas plataformas digitais?"

Maria Cândida Vargas Frederico (PUC-Rio)

Duas questões são importantes para pensar as configurações atuais e virtualizadas do leilão de livros raros: o valor conferido às obras e o ritual de tempo, espaço e afetos no evento. O leilão, ao compor uma etnografia sobre sebos na cidade do Rio de Janeiro, apareceu como vias de contato e mediação sobre livros que atravessam mãos, telas e estantes. No leilão virtual não é servido uísque, tampouco se espera neles assistir ou participar de acirradas disputas, quando técnica, desejo, atenção, e rigores se transformam. As buscas nos leilões ativos e finalizados ficam abertas, para novas edições é enviado um convite por e-mail com datas, horários e breves descrições dos volumes em destaque. Indica-se cadastrar lances automáticos, salvando o número do cartão de crédito e a quantia máxima a se investir, na consulta de um catálogo online é aconselhável a manipulação da lupa eletrônica de zoom sobre as fotografias de cada lote, clicando na imagem para verificar os detalhes da obra, nomes de leiloeiros com inscrição pública são divulgados para verificação e confiança. Para livrarias, a transparência das suas negociações, para bibliófilos, o conforto de não se expor presencialmente. O leilão nas plataformas digitais surgiu na mudança dos fluxos do e-commerce, na última década, levando antiquários e livrarias ao atendimento de colecionadores através de operações virtualizadas. As agências são distribuídas e intensificadas por outros fazeres, por tecnografias, assim, mobilizadas.

"A produção do conhecimento em tempos de AI: Uma investigação sociológica acerca do impacto das novas ferramentas de big techs no campo científico"

Bruna de Farias (UFSM)

O presente trabalho refere-se à pesquisa preliminar de tese de doutoramento, cujo propósito principal consiste em elucidar os impactos que os recentes avanços em Inteligência Artificial Generativa têm gerado no campo científico. Isto é, interessa à pesquisa compreender de que modo

tais tecnologias participam das dinâmicas concernentes à produção do conhecimento. Destarte, a pesquisa traz a discussão em torno das construções artificiais da realidade e o hiper-realismo criado, através da AI, analisando de que modo este cenário impõe às ciências, ou às formas convencionais de produção de conhecimento, um novo paradigma. Trata-se de um convite ao debate epistemológico que destaca e problematiza alguns elementos que participam da ciência enquanto construto. Tais elementos dizem respeito aos vieses de confirmação, bem como o funcionamento algorítmico e seus aspectos mercadológicos. Para compreender este fenômeno sociologicamente, recorrer-se-à aos teóricos da sociologia do conhecimento cujas categorias de análise serão incorporadas à pesquisa empírica. A partir de métodos qualitativos e quantitativos, direcionados aos atores do campo científico, mais especificamente a pesquisadores e estudantes de pós-graduação de Institutos de Ensino e Pesquisa no estado do Rio Grande do Sul, será viabilizada a pesquisa de campo.

“Sinofuturismo, máquina do tempo e futuro distópico”

Fabício Lopes da Silveira (UFRGS)

Seria a China o lugar onde o futuro está? Centrando-se na obra do controvertido filósofo britânico Nick Land, cujo nome vem sendo associado, na última década, à emergência da extrema-direita anarcocapitalista norte-americana, responsável por conduzir Donald Trump à presidência dos EUA, o texto pretende discutir (caracterizar e desdobrar) a noção de sinofuturismo. Pretende-se debater parte da obra landiana ressaltando-se temáticas convergentes — “máquina do tempo”, “futuro mutante”, “futuro distópico” —, alusivas à cultura chinesa da temporalidade — os códigos que regulam o respeito à tradição, a obediência aos fluxos cotidianos, por exemplo. Por que o assunto é tão atraente aos olhos de Nick Land, afinal de contas? Acelerar no tempo e/ou se deter nele, estagnar-se, seriam dois modos distintos, contraditórios, porém não-excludentes, de ir à China? Os filósofos Yuk Hui, autor de *Tecnodiversidade* (2020) e *La Pregunta por la Técnica en China* (2024), e Byung-Chul Han, autor de *Shanzhai: desconstrução em chinês* (2023), bem como o antropólogo Massimo Canevacci, autor de *Fake in China. Viagem de superfície no país que está mudando o mundo* (2011), estão entre aqueles autores que darão amparo à nossa problematização, de modo que Land possa resultar, em parte, confrontado e, em parte, transcendido — transformado no vetor de uma nova “aterissagem” e de uma nova simbolização do tempo social. Esperamos assim poder contemplar a “fase chinesa” da obra de Land.

“O capitalismo de vigilância nos meios digitais como forma de expropriação da existência humana”

Wesley Ribeiro Cantão Silva, Julie Christie Damasceno Leal (IFPA)

A inserção da técnica e da tecnologia invadiu todos os aspectos da vida humana, assim como todos os lugares (SANTOS, 1994). De forma direta e indireta, poucos espaços geográficos podem reivindicar o não pertencimento às dinâmicas impostas pelo avanço tecnológico. O ciberespaço produzido por um objeto técnico especializado – a internet – (ISRAEL, 2021), ocupa, hoje, um lugar de destaque na sociedade globalizada. Junto com a expansão da técnica e da tecnologia, nasce uma nova faceta do sistema capitalista: a era do capitalismo de vigilância (ZUBOFF, 2021). Nessa linha, entendemos que o capitalismo de vigilância opera por meio de uma grilagem de informações e dados pessoais dos usuários, tornando-se a maior fonte de acumulação da nova faceta do sistema capitalista (RIBEIRO; SILVA, 2023). Diante do exposto, o referido trabalho propõe refletir e pavimentar novas reflexões sobre como o capitalismo de vigilância opera na vida dos indivíduos e de que modo se dá o processo de expropriação da existência humana por meio dos meios digitais contemporâneos. Para isso, reunimos uma literatura especializada em vários campos do conhecimento, sobretudo na área das ciências humanas. Mobilizamos leituras e, subsequentemente, revisão bibliográfica no campo da geografia, comunicação, antropologia digital e filosofia. Como apontamentos primários, identificamos que o capitalismo de vigilância atua na coleta de dados dos usuários, muitas vezes de maneira ilegal e sem o seu consentimento. Seu objetivo é padronizar o comportamento humano, permitindo, ao mesmo tempo, compreender os hábitos dos indivíduos, manipulá-los e modificá-los para atender a interesses específicos, especialmente para fins lucrativos (SIQUEIRA, 2019). Dessa forma, almejamos não só refletir sobre a problemática exposta, mas apontar possíveis caminhos para novos horizontes que levem em consideração a autonomia do indivíduo dentro das redes digitais.

“O temor das IAs é o temor daqueles que as detém”

Felipe Silva Motta (UFCG)

O atual crescimento e popularização das inteligências artificiais está causando um alvoroço populacional. Pesquisas demonstram que uma parcela da população vê essas I.A.s com maus olhos, o medo da substituição dos empregos que parecem tão escassos, acabam por trazer à tona um embate que já acontece desde as primeiras revoluções industriais: o conflito entre trabalhador e máquina. Dito isso, esse trabalho procura refletir sobre como as mudanças tecnológicas só estão trazendo o medo da substituição, pois existe uma artificial necessidade de trabalho. Além disso, este texto procura evidenciar como essas inteli-

gências só puderam se desenvolver por meio da exploração da produção intelectual humana através das Big Datas, que são grandes centros de plágio, já que estes centros precisam de toda a base de dados produzida pela classe trabalhadora. A relação com as I.A.s não se dá através de um comparativo homem versus máquina, a tecnologia é a ferramenta que materializa o poder das grandes BigTechs sobre a classe trabalhadora. Os primeiros conflitos gerados pela ascensão das I.A.s já deixam isso evidente, a greve de atores Hollywoodianos; Os processos da Sony Music, Universal Music, Music Group e Warner Records contra as empresas de inteligência artificial Suno e Udio e o movimento United Voice Artists que representa atores de voz de 13 países incluindo o Brasil. Esses são exemplos do real conflito que precisa ser colocado em evidência ao se pensar na relação entre humano e IA.

“A obra de arte na era de sua repetitividade algorítmica: A Inteligência Artificial Generativa como sintoma do capitalismo tardio”

Jerônimo Magni Bruschi, Roberto Henrique Amorim de Medeiros (UFRGS)

Como um fantasma, a Inteligência Artificial Generativa (GenAI) não cessa de assombrar aqueles que vivem imersos no capitalismo tardio. No início, era dito que os substituídos pela máquina seriam apenas os trabalhos repetitivos e mecanizados, como das linhas de montagem fabris. Hoje, porém, com a substituição de trabalhos artísticos pela GenAI, ao invés de dizer que a máquina conseguiu ultrapassar a repetição e alcançar a criatividade, torci a afirmação e transformei-a em pergunta: considerando a nova forma em que o capitalismo se apresenta na cultura, não estaria o trabalho criativo imerso na repetição de um sempre-igual tingido de novidade? Assim, o objetivo dessa pesquisa se centrou em investigar as contradições da produção com GenAI partindo de uma perspectiva crítica e interdisciplinar, identificando como sua lógica algorítmica de “criação” tem a mesma estrutura simbólica do Capital. Isso foi feito através de uma exploração bibliográfica que abrangeu os seguintes temas: (pós-)modernidade, ideologia, estética, técnica, marxismo e psicanálise, além de contar com experimentações visuais com plataformas IA. A pesquisa resultou em problematizações sobre o que se considera “humano”, discussões sobre a dialética entre técnica e arte, análises do fetichismo tecnológico e do pós-modernismo como expressões culturais do capitalismo tardio, explicitações do colonialismo digital e do processo de reificação das relações sociais, entre outros.

“A linha tênue entre humanidade e monstrosidade, ao passo em que pessoas e máquinas se mesclam em Neuromancer (1984), de William Gibson”

Diorgi Giacomolli (UFRGS)

Este trabalho explora a interface entre humanidade e monstrosidade no romance *Neuromancer* (1984), de William Gibson, analisando como a fusão de pessoas e máquinas transforma os conceitos de identidade e mal. O trabalho parte de uma perspectiva interdisciplinar, reunindo discussões de autores como Donna Haraway e Ray Kurzweil, que investigam as implicações da tecnologia na constituição do ser humano, além de Shoshana Zuboff, cujas teorias sobre vigilância digital ampliam a análise. Também dialoga com pensadores como Jean Baudrillard e John Keekes sobre a natureza do mal, conectando a desumanização tecnológica à monstrosidade moral. Para compreender a construção do monstro em *Neuromancer* (1984), são utilizadas teorias sobre a monstrosidade de autores como Noël Carroll, Jeffrey Jerome Cohen e Stephen King, entre outros. Ao final, argumenta-se que o romance de Gibson oferece uma reflexão crítica sobre os limites da humanidade em um futuro cibernético, em que o monstro surge não apenas como o Outro, mas como uma extensão do próprio humano, sendo neste contexto chamado de ciborgue.

Dia 26 de setembro de 2024

14h - 17h

Local: ON LINE e CEHUS/UFPel - sala 30

GT 1: “Máquinas, trabalho e tecnopolítica”

Sessão: “Fabulações Citadinas”

Coordenação: Prof. Dr. Guillermo Rosa Gómez e Prof. Dr. Vinicius Teixeira

Comentários: Dr^a. Débora Wobeto (PPGAS/UFRGS)

“El trabajo ferroviario Argentino a partir de las propuestas patrimoniales de los Museos de San Cristóbal y Tafí Viejo.”

Luisina Agostini (CONICET-ISHIR-UNR)

La ley de Reforma del Estado de 1989 implementada en Argentina y la consecuente política privatista aplicada sobre Ferrocarriles Argentinos se convirtió en un punto de llegada de un proceso de desgaste, desfinanciamiento y abandono de las estructuras materiales del trabajo ferroviario como también de deslegitimación de los saberes obreros como pilares de la sociedad del trabajo.

Nos anima la intención de indagar en las experiencias de cuidado del patrimonio ferroviario existentes en las localidades de San Cristóbal y Tafí Viejo en la primera década de los años 2000. Espacios laborales otro-

ra conectados como ejes del funcionamiento del ferrocarril Belgrano y como dinamizadores del empleo ferroviario en las provincias de Santa Fe y Tucumán que atravesaron décadas de un progresivo cuestionamiento sobre la importancia del ferrocarril en la Argentina se vieron interpelados por la presencia de la materialidad del trabajo ferroviario.

Nos ocuparemos de estudiar los objetivos, propuestas discursivas y recuperación patrimonial de objetos y documentos llevadas a cabo por actores sociales nucleados en los Museos Ferroviarios sancristobalense y taficeño. Pese a las diferentes propuestas demostraremos que existen temas, problemas y conceptos comunes que abren aristas interesantes de indagación sobre los sentidos y significados otorgados a los objetos del trabajo. Nos movilizan los siguientes interrogantes: ¿Qué discursos sobre la historia del ferrocarril se postularon? ¿Cómo se mostraron los objetos del trabajo? ¿Se incorporaron recursos, espacios para pensar en el proceso de privatización ferroviaria? Trabajaremos con fuentes orales, con materiales escritos y publicaciones en espacios virtuales que estas instituciones han realizado desde su creación hasta el presente.

En primer lugar, revisaremos el contexto histórico de surgimiento de estas experiencias museológicas en escenarios históricamente conformados como comunidades ferroviarias (Agostini,2023). En segundo lugar, estudiaremos las causas económicas, sociales y políticas que dieron lugar a que determinados sujetos se organicen de manera colectiva para emprender estos dispositivos museísticos. Explicaremos los factores que se pusieron en juego para que las comunidades, en estos casos, las de San Cristóbal y Tafí Viejo discutan sobre las maneras de “guardar” el patrimonio ferroviario y las maneras de exhibirlo. Explicaremos por qué para nosotros el caso taficeño da cuenta de una acción colectiva de resistencia ferroviaria mientras que el caso sancristobalense reivindica el vínculo generacional a partir de una iniciativa de la escuela pública donde los estudiantes fueron quienes tejieron una relación con el pasado ferroviario de la localidad.

“Los objetos en la memoria del trabajo de las mujeres guardabarreras del ferrocarril en Argentina”

Solange Godoy (CONICET/ EIDAES- UNSAM)

Esta ponencia se enmarca en una investigación posdoctoral más amplia sobre mujeres guardabarreras del ferrocarril en diferentes localidades pequeñas y medianas de Argentina. Dicho estudio, tiene por objetivo conocer las formas de participación laboral y sus intersecciones con la vida familiar, incluyendo el modo en el que las guardabarreras accedieron a una profesión masculina y la manera en la que fueron percibidas socialmente. En esa dirección, indaga en la relación entre usos del maternalismo, la visibilidad pública y la agencia de estas mujeres que, generalmente, eran viudas de un trabajador ferroviario. Más específicamente, en la

presente ponencia se hace énfasis en el lugar que ocupan los objetos del trabajo y las singularidades que surgen al hacer foco en estas trabajadoras cuyas experiencias podrían ser consideradas como experiencias “al margen”. El análisis se basa en fuentes documentales de diverso origen (empresariales, personales, prensa) y, a su vez, retoma los testimonios orales de descendientes de las trabajadoras (nietos/as, bisnietas) con el fin de reconstruir sus trayectorias desde un enfoque biográfico.

“A rítmica do tempo na doca das frutas”

Felipe da Silva Rodrigues (UFRGS)

Este trabalho apresenta uma crônica videofotográfica que reconstitui os processos de transformações urbanas ocorridas na antiga Doca das Frutas, atual Terminal Parobé, que fica ao lado do Mercado Público de Porto Alegre, RS, Brasil. A crônica foi construída a partir do estudo para a realização do documentário etnográfico Porto Alegre, 250 anos: memórias do trabalho¹. As imagens reunidas sobre o Mercado Público, categorizadas e classificadas em coleções etnográficas permitiram, a partir de sua convergência, explicitar os processos de transformações urbanas onde ficava a Doca das Frutas. Este espaço foi palco de diversas práticas, serviu de porto, tendo o trabalho de negros no embarque, desembarque e transporte de mercadorias até o seu aterramento em 1909 para a construção da Praça Parobé em seu lugar. Em 1925, transformou-se em um abrigo de bondes. Nas décadas de 80 e 90, estabeleceram-se, nesse mesmo espaço, vendedores informais, os camelôs, que foram retirados dali para a construção do Terminal de Ônibus Parobé. Os processos de transformações urbanas, propiciados por políticas públicas e/ou especulação imobiliária, podem se configurar como formas de segregação e remoção das populações que trabalhavam ali. Porém, como ressalta a crônica visual essas populações de trabalhadores acabam sempre por voltar e se restabelecer nesse mesmo lugar, perdurando como uma rítmica no tempo e na memória da cidade de Porto Alegre.

“Tecnologias burocráticas de disputa narrativa: etnografia de conflitos socioambientais em Guarapari (ES)”

Michelle Fernandes Queiroz Zechner, Guillermo Stefano Rosa Gómez (UFPEL)

Uma piscina com “borda infinita” em uma cobertura. Champanhe, flutuando em uma bandeja na água. Completando a paisagem, o mar. Assim era o grande outdoor de uma construtora, anunciando apartamentos em um condomínio de luxo “sucesso em vendas” em Guarapari, uma cidade turística do Espírito Santo. A localidade vê sua paisagem urbana alterada drasticamente, devido a uma série de megaempreendimentos imobiliários.

Relatamos a investigação antropológica sobre esses impactos, tendo como base a antropologia visual, do meio ambiente e da burocracia. Entendemos que documentos burocráticos constituem uma forma de tecnologia governamental, dotados de agência e capacidade de incidência sobre sujeitos, fatos e relações. Muitos desses papéis são declarados como a linguagem oficial do Estado: legitimam ações de cidadãos, empresas e órgãos, sendo exigidos na tomada de decisões de diferentes esferas. Durante a pesquisa de campo, observamos como documentos – escritos, imagéticos e tecnológicos – foram mobilizados por vários agentes em Guarapari: as construtoras, o Estado, as populações tradicionais e as organizações da sociedade civil. Percebemos como autorizações, laudos e pareceres técnicos são mediadores de uma disputa narrativa que se desenrola por meio de uma trilha de papéis. Enfocamos o caminho pelo qual uma comunidade tradicional de Guarapari adotou a linguagem burocrática dos documentos para protestar contra a construção em uma área de importância socioambiental e cultural.

“Fabular com o quase-evento: experimentações narrativas em uma etnografia de ‘pequenas crises’”

Matheus Henrique Dias da Silva (UFRGS)

Nos últimos anos venho desenvolvendo uma pesquisa etnográfica em um bairro da periferia de Porto Alegre (RS), buscando compreender os impactos da crise sanitária ocasionada pela pandemia de Covid-19. Atento ao cotidiano dos moradores, frequentando suas casas e locais de trabalho, ou seja, acessando suas intimidades durante o trabalho de campo, o evento (pandemia do novo coronavírus) aos poucos se fragmenta e perde lugar para outras urgências e outras “crises” (mais pessoalizadas e situadas), algumas das quais são expressadas apenas nas entrelinhas: olhares, expressões faciais, silêncios... Neste paper proponho discutir e explorar diferentes formas de escrever e fabular com os interlocutores, a partir dos “não ditos” em diálogo com a literatura antropológica. Neste sentido, mobilizo o conceito de fabulação (Haraway, 2023) e “quase-evento” (Nodari, 2017) com o intuito de transitar pelas possibilidades abertas no “não dito” como forma de dizer.

“A cidade como texto: por uma abordagem antropológica de leitura da cidade”

Marcela Alvares Maciel (UFFS)

Neste trabalho apresentam-se as práticas de leitura da cidade do coletivo Sinfonia na Cidade® na investigação antropológica da paisagem sonora urbana como forma de conhecimento sensível. A partir de técnicas de escuta ativa, utilizando tecnologias sonoras analógicas e digitais, o projeto convida os participantes a experimentarem a cidade como uma com-

posição sonora em mutação. Essa abordagem interdisciplinar explora a intersecção entre corpo, sentidos e tecnologias na produção de conhecimento sobre o espaço urbano. Como resultados, apresentam-se as práticas de leitura da cidade de “escutar com os olhos”, “ler com os ouvidos” e “escrever com sons” estimulando a percepção da paisagem sonora em sua complexidade e revelando as camadas históricas, sociais e afetivas que se entrelaçam na experiência urbana. Os resultados destacam a utilização de narrativas multimodais, que combinam texto, áudio e imagem, como uma estratégia de ensino-aprendizagem de uma linguagem poética para traduzir a experiência sensorial para a formação de leitores da cidade. Portanto, o trabalho demonstra como a pesquisa antropológica, ao incorporar o fazer poético e as tecnologias sonoras como ferramentas de investigação, podem gerar novas formas de compreensão da cultura urbana, revelando a cidade como um texto vivo, pulsante e aberto à interpretação de leitores da cidade.

“Corpos Urbanos, Almas Digitais: A Escrita da Cidade na Era da Inteligência Artificial”

Guilherme Rodrigues Bruno (UFFS)

Considerando as dificuldades em se analisar o atual momento, de aparentemente incomparável disrupção tecnocientífica, sob uma perspectiva histórica coerente, objetiva-se buscar elementos do pensamento esotérico renascentista como um possível parâmetro para essa tarefa. Nesse sentido, propõe-se que as ambições transumanas dos magos daquele período histórico não apenas se repetem de forma mais evidente na atualidade, como em verdade se mantiveram presentes ao longo dos séculos. Uma espécie de “pensamento esotérico” teria inspirado dada sorte de avanços tecnocientíficos, ainda que potencialmente inconscientes à cosmogonia de muitas das mentes diretamente envolvidas em seu desenvolvimento. Para tanto, faz-se uma análise retrospectiva, combinando referências do campo acadêmico da história do esoterismo ocidental e da virada ontológica da filosofia, tendo como objeto de observação empírica a evolução do maior construto humano no período, as cidades. Apesar do estágio ainda incipiente dessa pesquisa, observa-se que conceitos supostamente inovadores, como “cidades inteligentes” e “inteligência artificial” são na verdade absolutamente comuns. O que permite concluir que nunca houve pensamento inteligente desencarnado de um suporte algorítmico, ainda que ao longo da história essa “inteligência das coisas” tenha recebido outras denominações, sendo a mais instigante delas, “magia”.

“Arqueoafetos: afetos pedidos / dos afetos perdidos / desafetos lançados”

Washington Ferreira (UFPEL)

Prospecção e discussão sobre a análise interacional de/com modelos antropomórficos achados, dispersos, depositados, colecionados, perdidos - fragmentos, partes e vestígios de “bonecos” e outros constructos similares: presentes - entregues ou não - às divindades e elementais, ex-votos (oferendas religiosas, promessas e pedidos, artefatos mágicos), andróides acidentados de ruas invisíveis e tumultuadas do inconsciente coletivo; modelos comportamentais e universos de referências (produtos massivos da indústria pseudocultural), lembranças e vestígios relacionais da infância e adolescência; seres fictícios, produzidos, fantasiados, manipulados, descontraídos, desprezados e/ou resgatados pelas (nem) sempre brincantes crianças e adultos dito humanos. Abordagem etno-fotográfica simultânea em dois temas complementares: (a) presença e importância relativa de tais constructos em diferentes culturas e religiões; (b) afetividades e psicopatias nas relações humanas expressas nas interações com tais constructos.

Dia 26 de setembro de 2024

9h - 11h30

Local: Online e CEHUS/UFPEL - sala 31 (auditório).

GT 2: “Corpos, vida, tecnopoéticas”

Sessão: “Hibridizações, saúde, sensorialidades”

Coordenação e comentários: Prof^a Dr^a. Daniele Borges e Prof^a. Dr^a. Claudia Turra-Magni

“Corpos híbridos na cibercultura: entre o biológico e o mecânico”

Valdirene Hessler Bredow, Maristani Polidori Zamperetti (UFPEL)

O objetivo do presente artigo é apresentar discussões referentes à influência das tecnologias digitais na cibersociedade, transformando a maneira como o corpo biológico é visto/pensado/representado nesse contexto. O trabalho de cunho metodológico bibliográfico é recorte de pesquisa de Tese de Doutorado em Educação da Universidade Federal de Pelotas, e discutiu a inserção das redes digitais no ambiente educacional, social e profissional. Nos achados teóricos deste artigo, percebeu-se que a sociedade em rede/tecnológica/digital foi e está cada vez mais imersa e influenciada pela comunicação e interação fluída do ciberespaço. Entre críticas e defesas, o crescente uso e avanço das tecnologias digitais na sociedade contemporânea alterou as dinâmicas de comunicação e interação social na família, vida cotidiana e trabalho. A era do software se faz sem corpo físico, sem a necessidade humana de presencialidade real

para trabalhar, comunicar ou representar. Nesse contexto, o corpo biológico é representado por senhas, chips, avatares e outras representações que o fazem ser visto por códigos. Assim, nos tornamos híbridos, biomáqunicos, biocibernéticos, orgânicos e mecânicos, vivendo o ciberespaço paralelo ao espaço físico social.

“NÃO SOU UM ROBÔ. Ações humanas e reações maquinicas na cultura digital!”

Clarissa Rita Daneluz (UNISINOS)

“Não sou um robô”, “Atualize a página e ajude a máquina a sonhar”, “Em caso de dúvida consulte um humano”, são enunciados em ambientes digitais que ativam gestos humanos para conferência, funcionamento, treinamento de operações digitais. Este tipo de conexão implica ações e reações tanto programadas quanto abertas à imprevisibilidade e nos fazem questionar como os gestos humanos e as respostas maquinicas se afetam a partir da interação na cultura digital? Como se realizam qualidades próprias desse tipo de conexão? A partir disso, a proposta se dedica a expor e discutir casos em que gestos naturalizados, repetitivos, como ações em looping, concorrem para gerar pensamentos e modos de agir humanos. Entre eles “Máquinas inúteis” (Bruno Munari), “Máquina final / Máquina definitiva” de Marvin Minsky; modos text to image, geração de retratos de pessoas imaginárias, assim como o erros, falhas em processos de reconhecimento facial. Concluímos que desejo de jogar com o aparelho (FLUSSER) - processar, desconstruir dados, reprogramar informações - aciona o potencial disruptivo e criativo da sociedade em rede; capaz de expandir competências humanas e maquinicas (cérebros e aparatos) com interações múltiplas e descentralizadas. As diferenças entre técnica e magia, determinismo e abertura gerativa se tornam ambíguas e difusas. Porque mesmo a automação, a variabilidade e transcodificação - princípios das novas mídias - (MANOVICH, 2005) não anulam a intencionalidade dos usuários. O resultado é uma mídia híbrida, intrincada, complexa, da qual nossos gestos também são objeto de investigação. Da imprevisibilidade ao prazer de Sísifo, ações humanas e reações maquinicas podem ser entendidas como inoperantes no sentido de Giorgio Agamben (2015), ou seja, retirar o gesto humano o reitera. Tornar inoperosos os gestos, as ações e as obras humanas, e só desse modo torná-los festivos (consumir, desativar e, no limite, eliminar algo). Convencido da origem totalmente humana de tudo que é humano, inclusive a cultura digital.

“Negociando a própria existência: desenho e antropologia em processos terapêuticos no cuidado da Diabetes Tipo 1 e suas comorbidades para viver além delas”

Julia Mistro Rodrigues (UFRGS)

Toca um alarme. “É uma fotografia do teu sangue”, ela me disse, “várias fotografias, uma depois da outra” e o que eu via era uma linha, um gráfico, com números que vinham do sensor acoplado no meu braço, dispostos numa linha do tempo na tela do meu celular - que toca. Hoje, existem muitas possibilidades de tratamento da Diabetes Mellitus Tipo 1, minha autoetnografia, toca um alarme, se debruça sobre o meu e olha para ele com as lentes da Antropologia Visual e dos Estudos Sociais da Ciência e da Tecnologia para pensar alguns dilemas que essas fronteiras, toca um alarme, borradas entre máquina e humano, imagem e realidade, ficção e corpo presentes no autocuidado de uma doença crônica e suas comorbidades. “Como ser feliz doente?”, como e com quem devo negociar, compor, fazer parcerias estratégicas, me render aos caprichos, toca um alarme, ouvir, para criar artesanalmente minha própria existência? A pesquisa em andamento, a partir da atenção à própria experiência, ao analisar a lógica da insulino terapia e monitorização contínua da glicose, sugere que a lógica do desenho, da prática de desenhar, alinhada à lógica do cuidado pode operar como a criação de uma existência múltipla que tensiona os efeitos físicos da ideia de morte produzida pela coletividade ao corpo doente. Toca um alarme: é hora de desenhar com máquinas, agulhas, hormônios, comidas, hidratos de carbono, cabos de carbono, câmeras fotográficas, números, sangue algo que costumo chamar de “eu”.

“Entre artesanias da pesquisa: Políticas de equidade em educação e saúde”

Daniele Noal Gai (UFRGS)

E, ainda, em 2024, abrindo campos de possibilidades para a pesquisa em educação especial e em saúde mental, uma vez que os conceitos que vêm se mostrando neste projeto de pesquisa são brotos, são ciscos, cacos de criação. Em pesquisa baseada numa escrita que arte, que se faz arte, se faz escritapoesia (Noal-Gai, 2021), tenciona o pensamento das artesanias, se inventa como proposição e como conceituação de pesquisa. Interessa, ainda, a esta pesquisadora, saber sobre os modos de existir e tecer a vida contemporânea em meio à deficiência e à loucura. Interessa-nos, pesquisadores da educação e da saúde, saber como as escolas, espaços educativos, redes de cuidado em saúde e outros serviços narram-se e narram aqueles que vivem, aprendem e se embrenham na alfabetização, na escolarização, no aprender aracniano (Deligny, 2015).

Se não interessa aos sistemas, aos senhores das crises, aos códigos, às linearidades e às burocracias -- interessa a esta pesquisa: um aprender e um narrar em meio às artesanias da diferença (modos de existir). Se não interessa a uma educação formal, normalizadora, excludente, e, a cada dia mais, militarizada (como projeto e política), interessa a esta pesquisa e a esta pesquisadora: a liberdade do vir a ser potencialmente o que se quer/pode (Nietzsche, 2011). A conversa e a pesquisa sobre o que nos passa, conduzindo uma saúde e uma educação dignas, justa, de direito, nos leva a produção de Políticas de equidade.

"Imaginação celular e jogadas do cotidiano"

Paulo Castiglioni Lara (FIOCRUZ/PPGICS/Icict)

Ao associar as palavras imaginação e celular, procuro uma forma de enquadrá-las articulação, com a pretensão de nomear uma situação muito específica do presente. Pensando em circunscrever e problematizar o acoplamento estético de gestos e tecnologias, implicadas pelo uso do telefone celular nas rotinas de vida, atualmente. Visando, a partir desta tematização, poder observar etnograficamente como a imaginação e as experiências intersubjetivas têm convivido com as vertiginosas transformações digitais e midiáticas que vivenciamos.

"Dramafagia - A Construção da Dramaturgia Contemporânea a partir do Consumo Cultural"

Eliziane Hernandes da Fonseca, Renata Azevedo Requião (UFPEL)

Este trabalho concentra-se na análise da pentalogia de terror, Coletânea de Questões Naturais, série de obras teatrais, de autoria de Eliziane Fonseca, também encenadora, que são adaptações de clássicos como Frankenstein, O Médico e o Monstro, Drácula, O Retrato de Dorian Gray e O Homem Invisível. Com a inserção de temas contemporâneos e temáticas brasileiras, investiga-se através da escrita dramaturgica, e de sua encenação, a complexidade da condição humana, marcadamente do corpo e da tecnologia modificando o espaço à sua volta.

Afora essas personagens, cujos corpos "humanos" são excedidos de diferentes maneiras, interessa aqui o conceito de "dramafagia", desenvolvido para descrever a abordagem que aproxima o "drama" dos procedimentos e princípios da "antropofagia".

Tal abordagem dramaturgia não se limita à criação de novos textos, a partir da devoração daqueles, mas envolve uma profunda interação com as obras do passado, principalmente através do conhecimento técnico-científico da época em que foram escritas. As obras são reconfiguradas para tratar de temas universais a partir da cor local, e assim, aspectos narrativos, que classificavam esses clássicos como de terror, são em cer-

ta medida naturalizados, rebaixados à “coisa tecnológica”

A própria encenação também é considerada em seus novos engendramentos, sob influências visuais e performativas das propostas de artistas como Robert Wilson e Samuel Beckett, a partir do conceito de “implosão da cena”.

“Máquinas como eu: e gente como vocês, enclausurado, a criança no tempo – num mundo de objetos e de gadgets, a linha tênue da construção dos afetos humanos, em três narrativas de Ian Mc Ewan”

Renata Azevedo Requião (UFPEL)

Em boa parte de sua produção literária, o autor inglês se ocupa da infância, do brotar da vida, da geração de crianças, do surgimento e dos enfrentamentos de novos seres frente a seus pais (ou a seus cuidadores, ou preceptores). Sua pergunta sobre o que nos torna humanos, sobre nossa configuração física, sobre o corpo natural dos homens, nos expõe a narrativas limite.

Nesses livros, ainda que tratem de leis, a questão sobre a nova vida gerada não é apenas jurídica – o discurso jurídico é base importante na sua produção literária (direitos da criança, direito da criança à vida, direitos de pais sobre filhos, direitos dos responsáveis). Aqui ele trata da própria emergência da vida, da constituição de novos seres a partir de seus progenitores. São romances médicos, biológicos, quiçá alquímicos. Enfatizam os corpos das crianças, os novos frutos, as novas criaturas desde os progenitores, e suas afecções.

Desde as esculturas vitalistas, os primeiros autômatos, a figura mítica do Pigmalião, buscamos estruturas biológicas que nos imortalizem. Ainda que “a vida na terra derive da matéria inanimada”, buscamos, através da biologia sintética, a “síntese do outro” para nossa insuperabilidade.

No cinema, figurações de nosferatus, dráculas e cyborgues, tratam da intrincada relação entre humanos e máquinas, e antecipam alternativas para melhor lidarmos com a iminência de nosso fim. No recente filme “Doces criaturas”, conflitos éticos colocados pela mais recente presença da IA estão reavivados.

Dia 26 de setembro de 2024

14h - 17h

Local: Online e CEHUS/UFPe - sala 31 (auditório)

GT 2: "Corpos, vida, tecnopoéticas"

Sessão: "Narrativas e imaginários compartilhados na era digital"

Coordenação: Prof^a. Dr^a. Claudia Turra-Magni

Comentários: Prof. Dr. Fernando Igansi

"Aliens, bichos, máquinas, mulheres e genes - as SF do Manifesto Ciborgue de Donna Haraway"

Ana Letícia de Fiori (UFAC)

Ao completar quarenta anos desde sua publicação original em 1985 na *Socialist Review*, o Manifesto Ciborgue, provavelmente ainda o trabalho mais famoso de Donna Haraway, continua a nos interpelar com suas reflexões potentes e provocadoras, ainda contemporâneas, sobre o mundo em que habitamos em seus emaranhamentos entre orgânico e sintético, físico e não físico, humano e outros-que-humanos. Se a cartografia e as análises sobre o capitalismo tardio, a informática da dominação e as reestruturações entre público e privado, por um lado, e a busca de novas possibilidades ontológicas para uma prática política feminista, por outro, foram centrais à recepção do Manifesto em diferentes campos, mais recentemente a mitopoética do ciborgue a partir de um diálogo sério com a ficção especulativa tem atraído outras reflexões. Este trabalho, fruto de pós-doutorado recentemente concluído no PPGAS/UFRGS, busca analisar os acoplamentos entre o Manifesto e as dezoito obras de ficção científica nominalmente citadas por Haraway, centrando-se naquelas discutidas pela autora na última seção de seu ensaio, tomando-as como exercício de antropologia especulativa.

"A figuração como prática estética-ética na obra de Haraway e Espinosa"

Phillip Villani (UFBA)

Em sua mais recente obra *Ficar com o Problema: fazer parentes no Chthuluceno*, Donna Haraway esboça uma concepção de práticas de figuração enquanto intervenção teórico-pragmática que permite o encontro de uma diversidade de campos disciplinares na conformação de processos designados de "mundificações." Haraway nos oferece, dessa maneira, um método quase-cartográfico para mapear o cruzamento de fronteiras disciplinares, o que chancela a articulação de formas de atuação aparentemente tão heterogêneas quanto a matemática, práticas estéticas e uma ação eticamente comprometida diante do atual contexto de crises ecológicas. Para Haraway, a figuração e o ato de figurar em seu mais concreto

sentido, sobretudo no jogo das figuras de barbante - como o apresenta -, operam como uma espécie de etnotécnica (Glissant, 2021), tornando-se uma prática que nos possibilita agregar campos de um modo transdisciplinar a fim de que possamos experimentar com novas formas de “mundificação” em resposta às crises ambientais. Mobilizando esses recursos programáticos, pretende-se nessa apresentação associá-los, em articulação a certas concepções filosóficas éticas, notadamente via perspectiva neo-espinosista (Deleuze, 2002). Isto é, concomitante a avaliações éticas de diferenças composicionais entre corpos e a afetividade em jogo nessas dinâmicas. Argumentamos finalmente que a figuração é geradora de configurações e arranjos favoráveis à elaboração e surgimento de uma prática diagramática imanente (Gangle, 2016).

“A relação entre Dança e tecnologia a partir de uma análise sociológica do curso online ‘Corpo-Casa: uma imersão criativa em videodança’”

Amanda Santos Silveira, Manoel Gildo Alves Neto (UFSM/UFBA/UFPEL)

A Dança com mediação tecnológica vem se desenvolvendo há algumas décadas e tem culminado na construção de novas rotas na criação artística, possibilidades o surgimento de obras híbridas, distribuídas e acessadas por redes sociais, ampliando o arquivo das artes. A partir disso, este texto apresenta uma análise sociológica da vídeodança permitindo um olhar sobre os efeitos dessa relação no corpo negro que dança, embasado na experiência do curso online “Corpo-Casa: uma imersão criativa em vídeodança”, promovido pelo Coletivo Negressencia.

“Design Participativo e Antropologia: para Repensar as Tecnologias e a Universidade”

Jaqueline Ferreira Holanda de Melo, Calíope Correa de Araújo, Marí Cristina Ibarra (UFPE)

O objetivo deste artigo-ensaio é propor uma conversa sobre ideias e conceitos, partindo da área do Design, mais especificamente de discussões feitas no campo do Design Participativo, costuradas ao que tem sido produzido na Antropologia, alinhavado com a temática das Tecnologias Digitais e das Lutas Sociais. A partir da obra de Arturo Escobar (2016; 2020) acreditamos que temos a somar mais especificamente com as discussões do Encontro Internacional “Máquinas, Corpos e Grafias: Mediações Antropológicas sobre IA, Tecnopoéticas e Sensorialidades”. Ademais, também chamamos à reflexão para se pensar ainda o meio universitário, principalmente considerando o que os Movimentos Sociais têm desafiado esta “Instituição” que produz conhecimento, no sentido de estabelecer diálogos com pessoas humanas e para além do humano.

Estas reflexões foram feitas considerando, principalmente, a obra da antropóloga Rita Segato (2021) e do filósofo quilombola Antônio dos Santos (2015). O trabalho em si foi elaborado com base no que propõe C. Mills (1969) ao falar sobre Artesanato Intelectual.

“Por uma ciberantropologia dos jogos digitais: Notas ciberetnográficas”

Daniel Figueiredo de Oliveira (UFPA)

O ciberflâneur percorre um espaço desterritorializado e imensurável, experimentando ruas, casas e objetos como formas de existência atravessadas pelo imaginário. Sua visão é subjetiva, focada na fluidez e no potencial de criar ficções do real, retroalimentada pela imersão digital. O percurso do ciberflâneur no ciberespaço é caracterizado pelo devir-território, onde ele constroi nós cognitivos e estabelece novas linhas de fuga das relações tradicionais entre sujeito e objeto. Navegando em um tempo virtualizado, ele interage com dados e informações imensuráveis, reconfigurando o espaço e o tempo através de um corpo-sem-órgãos. O objetivo deste trabalho é discutir a ciberetnografia como método de pesquisa voltado aos jogos digitais, considerando seu potencial para capturar e analisar as vivências educacionais, culturais, sociopolíticas e ontológicas no ciberespaço. Ao propor a ciberflânerie como forma de imersão e exploração do espaço virtual, o trabalho sugere que o ciberflâneur atua como um ciberetnógrafo, cuja experiência pessoal e subjetiva pode contribuir para um entendimento mais profundo das interações e vivências no ambiente dos mundos digitais.

“Narrativas sobre povos originários em meios digitais: práticas contemporâneas e saberes ancestrais”

Caroline de Assis Campos Pinagé (UEA)

Esta proposta apresentará uma reflexão inicial acerca da presença de narrativas sobre povos indígenas em ambiente digital, como é o caso de jogos eletrônicos que apresentam em seu enredo elementos da cosmologia de povos originários. O objetivo principal será refletir sobre como pensadores indígenas estão analisando este fenômeno, as implicações tanto de aproximações como dos distanciamentos entre o saber originário e as tecnologias digitais. Para estabelecer tal diálogo, entende-se que tais práticas contemporâneas associam a narrativa digital e a narrativa da oralidade indígena, o que nos leva a observar os pontos de contato entre essas poéticas culturais distintas. Esta comunicação é parte inicial do projeto de doutorado vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Artes (PPGLA), da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), sob orientação do Prof. Dr. Allison Leão. Para iniciar a reflexão serão re-

ferências os trabalhos de Graça Graúna, com a obra “Contrapontos da literatura indígena contemporânea no Brasil” (2013), Truduá Dorrico com a coletânea “Literatura indígena brasileira contemporânea” (2020), que conta com a fala de pensadores como Jaider Esbell e Márcia Kambeba, a obra “(Novas) palavras da Crítica” (2021), de José Luís Jobim, com o capítulo sobre Literatura Indígena, organizado pelo professor Fábio Almeida de Carvalho e o artigo de Guilherme Meneses “Saberes em jogo: a criação do game Huni Kuin” (2017).

“O eco dos silêncios: Um ensaio sobre sensorialidades e emoções com o auxílio de IA”

Rita Viebrantz, Elisângela Bandeira (UFPEl)

O trabalho apresenta um ensaio com IA (Inteligência Artificial), com revisão bibliográfica, tendo por base um sucinto resumo de uma etnografia em Antropologia, apresentando sensorialidades e afetos presentes e vivenciadas por residentes do bairro Cohab Tablada, mais precisamente na Avenida Cristóvão José dos Santos, local destinado a população de baixa renda e localizado na frente do Presídio Regional de Pelotas, RS, a quase seis décadas. Trata-se da percepção e influências que diretamente interferem em termos de paisagem, território e comportamentos que se modificaram e intensificaram ao longo do tempo em regras e limites tênues não explicitados totalmente. Através de narrativas, ensaios com IA e imagens fotográficas, verifica-se como essa tecnologia se comunica nessa experiência e vivências dos residentes e transeuntes, como seria a sua interpretação dos sons, cheiros, texturas, cores e sabores, e até mesmo a religiosidade comparada com a memória daqueles que presenciaram ou foram, de alguma forma, direta ou indiretamente afetados pelo local. Vidas e mortes emaranhadas quase indistintas em dor e sofrimento, em discriminação e estereótipos, biografias esquecidas e abandonadas, um castigo social para aqueles que habitam as margens. Como a tecnologia consegue registrar tal conjuntura?

“Tecnocorpos Travesti: interações entre corporalidades e tecnologias na arte de Nídia Aranha”

Rai Leon Souza de Lima, Rosângela Fachel de Medeiros

As noções de tecnocorpos e o uso de ferramentas de tecnologia trans são fundamentais para a compreensão das subjetividades que emergem na interseção entre corpo e tecnologia. Haraway (2000) define tecnocorpos como aqueles que se expandem e se reconfiguram por meio de dispositivos tecnológicos, desafiando as concepções tradicionais de identidade e corporalidade. Esses corpos híbridos rompem as fronteiras entre o humano e o maquínico, possibilitando novas formas de existência que

resistem às estruturas normativas. Preciado (2008), ao abordar as ferramentas de tecnologia trans, destaca como essas tecnologias não são neutras e permitem a transformação e expressão de gêneros e identidades fora das normas binárias.

Nidia Aranha, artista contemporânea, explora essas dinâmicas em sua prática artística, utilizando a arte para criar novas formas de interação entre o biológico e o maquínico, por meio de uma abordagem tecnopoética. Sua obra *Ordenha 002* exemplifica essa abordagem, ao conectar corpo e máquina para questionar e subverter as dinâmicas que regem as relações entre humanos e tecnologia, com o que a autora chama de *Tecnologia Travesti*. Na instalação, a prática da ordenha é simulada por dispositivos tecnológicos, evocando simbolicamente o controle e a exploração corporal, ao mesmo tempo em que expõe a performatividade de gênero. Assim, a obra de Nidia Aranha nos convida a refletir criticamente sobre as potencialidades e os desafios das tecnologias na reconfiguração de corpos e identidades, propondo uma nova ética de interação entre corpo e tecnologia a partir de uma perspectiva queer.

Dia 26 de setembro de 2024

9h - 11h30m

Local: Online e CEHUS/UFPel - sala 45 (miniauditório).

GT 3: "Imagens, grafias e poéticas visuais"

Sessão: "Artes, performances e antropologias"

Coordenação: Prof. Dr. José Luís Abalos Júnior

Comentários: Prof^a. Dr^a. Rosângela Fachel

“‘EuEuzinhoEudnv’ e a relação real-verdadeiro: percepções acerca da edição de si em um fluxo híbrido de existência.”

Pedro David (Unicamp)

Tendo como objeto de interesse a obra “EuEuzinhoEudnv”, o artigo aborda a construção da identidade dentro e a partir do íterim contemporâneo da experiência híbrida dos indivíduos hodiernos, os quais navegam entre-dimensões, acessando, sincronicamente, a realidade material e digital através das redes de compartilhamento. Para isso, concomitantemente a um esmiuçamento dos processos poéticos-práticos do trabalho em questão, o escrito mobiliza as considerações de Gianetti (2006), Hernández (2000) e Veiga (2020) e, assim, localiza a obra dentro de um contexto contemporâneo de produções das artes visuais intimamente ligadas às novas tecnologias e, conseqüentemente, carentes de uma análise estética divergente à ontológica, caminho que demarca, portanto, um terreno teórico-metodológico apropriado ao conjunto. Em seguida, somam-se a isso as comunicações de Medina e Loch (2024) sobre o entrelaçamento das artes com a inteligência artificial generativa, direcionando atenção à relação entre hu-

manos e máquinas e ao uso dessa nova tecnologia como uma ferramenta artística. Isso, então, conduz o texto às considerações de Arfuch (2010) sobre o espaço (auto)biográfico, aos apontamentos de Van Dijck (2008) no que diz respeito à fotografia digital e à Crítica Genética, de Salles (2016), estudos base para a investigação teórico-conceitual de “EuEuzinhoEudnv” acerca do pensamento crítico-poético-processual da construção, da apresentação e da edição de si nos contextos digitais atuais.

“Corpo Cadeira: Uma análise das possibilidades expressivas na dança contemporânea e suas tecnologias”

Marília Teixeira de Melo (UFSCar)

Este trabalho nasce de reflexões a respeito dos corpos dançantes na cidade de Natal/RN, em um cenário pós-pandemia de COVID-19, como esta influenciou os itinerários culturais da dança contemporânea dessa zona urbana. Assim, nos trabalhos investigativos até o momento, tenho apresentado relatos etnográficos sobre eventos, diferentes afetações sentidas e espelhadas a partir das experiências adquiridas enquanto pesquisadora e intérprete-criadora em dança contemporânea nesta urbe, com enfoque nas relações digitais, mediação tecnológica e videodança, que propõem novas configurações e modos de sentir, comunicar, dançar, expressar, localizar, que afetam e dialogam com os conceitos de dança, corpo, tecnologia, cidade e contemporaneidade. Nesta atual proposta, o objetivo é abrir questões a partir da obra *Corpo Cadeira* (2021), uma videodança do grupo Movidos, que inclui pessoas com e sem deficiência em seu seu elenco, com sede em Natal/RN, idealizada pelo coreógrafo, diretor artístico Anderson Leão, que reflete o recurso da cadeira para além de uma representação de objeto, e sim como lugar de/para expressão corporal. Orientada pela interdisciplinaridade, experimentação, observação e análises imagéticas, é que tentamos refletir as potencialidades e, sobretudo, algumas considerações metodológicas a respeito da utilização da videodança como/em pesquisa de campo. Levantamos certos fragmentos incômodos destes encontros e desencontros teórico-práticos.

“Uma Antropologia da Arte Ciborgue - Estudo sobre a Poética de Artistas Ciborgues Contemporâneos”

Leandro Alves da Silva (UFRGS)

A pesquisa em desenvolvimento pelo autor se centra em uma investigação acerca da Arte Ciborgue, a partir do horizonte antropológico, e considera uma comunidade específica: os integrantes do Movimento Ciborgue surgido a partir de 2000 no Reino Unido, criado por um grupo de artistas auto identificados como ciborgues. A trajetória de artistas ciborgues como Manel Munoz, Moon Ribas, Esteban Celis e Neil Harbisson são referências para a

investigação. Três enfoques são considerados sobre a poética desses artistas: o corpo reprojeto do artista ciborgue com o aporte de tecnologias vestíveis e/ou implantadas de uso contínuo - as Artificial Senses (sentidos artificiais); como estes corpos emergentes mobilizam práticas artísticas elaboradas dentro de uma comunidade ou rede de ciborgues, decisiva para garantir aos artistas suporte tecnológico e médico nos seus processos de ciborguização e, por fim, o reconhecimento de direitos civis relativos a seus corpos e ao trabalho artístico que desenvolvem. Artista ciborgue, nesta investigação, refere-se de forma mais estrita aos agentes que desenvolvem variados modos de expressão estética a partir do uso de tecnologias vestíveis e/ou implantadas, nos quais o próprio processo de ciborguização pode ser parte, condição ou mesmo única forma de expressão dessa arte. São artistas que se auto identificam expressa e publicamente como ciborgues, aspecto indissociável de suas identidades, mesmo quando desacoplados dos dispositivos tecnológicos que mantém integrados a seus corpos. A partir de uma etnografia das trajetórias e obras dos artistas analisados e de questões por eles suscitadas, busca-se compreender a Arte Ciborgue como processo específico de produção de subjetividades que opera por modos de expressão artística que combinam ética e estética.

“Ser-experimento inesperado: reflexões sobre uma autoetnografia desenhada”

Wemi Soares Pereira (UFPEl)

Esta comunicação visa compartilhar reflexões provenientes da minha pesquisa no curso de Bacharelado em Antropologia da Universidade Federal de Pelotas (UFPEl), concluída no final de 2023. Em minha pesquisa, propus um capítulo experimental no qual a narrativa visual autoetnográfica foi desenvolvida como um conjunto autossuficiente, desvinculado da produção escrita. A partir de uma costura monstruosa (abigail CAMPOS LEAL, 2021) e desenhando como quem escreve, compus uma narrativa que emaranha os cambios corporais, onto-epistêmicos e imaginativos. Além disso, utilizei o diário gráfico como uma ferramenta criativa que permite explorar formas particulares de produzir conhecimento antropológico (Aina AZEVEDO, 2016).

A prática de desenho que exploro reflete minha experiência dissidente e as experimentações de uma corpa em transição. Meus desenhos expressam imaginários nos quais, ao ressignificar o conceito de monstruosidade — frequentemente visto pelo ocidente como algo diferente e abjeto —, afirmo e valorizo tanto minha outridade quanto minha monstruosidade. Encaro e pratico a autoetnografia contra-colonial como uma forma de experimentação multigráfica e uma ferramenta crítica para questionar e expor os pactos coloniais entre branquitude, cishéterosexismo, capacitismo e classicismo (Viviane VERGUEIRO SIMAKAWA, 2020; 2016).

“;Tambor robótico no es candombe!': controvérsias em torno do conhecimento sensorial e do conhecimento codificado na experiência musical de tamborileros do Uruguai”

Lisandro Lucas de Lima Moura (IFSul/Bagé)

O trabalho reflete sobre dois modos fundamentais de relação dos músicos percussionistas do candombe afro-uruguaio com as técnicas de execução rítmicas dos tambores chico, piano e repique. Com base em descrições oriundas de trabalho de campo realizado em 2017 e 2020, em Montevideo, demonstra-se que esses dois modos de relação entre humanos e o dado técnico, isto é, entre os tamborileros e os tambores, correspondem à contradição entre o conhecimento sensorial e o “conhecimento codificado” (Cortiz, 2015). Essa contradição pode ser pensada, respectivamente, a partir da dualidade entre o aspecto de “menoridade” e de “maioridade” social das técnicas (Simondon, 2020) ou da tensão entre o modelo “conjuntivo” de socialidade e o modelo “conectivo” de relação técnico-virtual (Berardi, 2017 e 2019). No candombe uruguaio, as controvérsias aparecem nas críticas dos tamborileros antigos às práticas sistematizadas de aprendizagem que se utilizam de tutoriais, videoaulas na Internet e projetos experimentais que combinam música, tecnologia e robótica (robotic drums). Contra essas práticas que mecanizam o toque, os tamborileiros tradicionais defendem a capacidade perceptiva de “sentir los tambores”, aproximando os praticantes de uma experiência social, corporal e intuitiva que emerge da vivência comunitária e do ato de musicar na rua, considerado essencial ao candombe. Esses dois modos de conhecimento e relação com a técnica dos tambores diferenciam, na visão dos interlocutores da pesquisa, o músico percussionista profissional e o tamborilero candombero.

“Códigos privados enviados: o “biscoito” como linguagem entre homens gays no Instagram”

César Silva Barcelos Júnior (UFES)

Este artigo configura-se como um resumo de um trabalho de conclusão de curso que se encontra em andamento. A pesquisa aqui apresentada tem o objetivo de estudar postagens de fotos de homens gays no Instagram que sejam compreendidas por eles mesmo como “biscoitagem”, ou seja, fotos com poucas roupas que chamem a atenção de outros usuários da mesma rede social. A pesquisa parte do pressuposto que homens gays criam linguagens próprias (ou categorias nativas) para estabelecerem laços sociais e interações. Uma dessas formas pode ser a imagem do próprio corpo em fotos divulgadas em redes sociais. A pesquisa até o momento está estruturada em três frentes: a pesquisa bibliográfica, a netnografia e entrevistas semiestruturadas. Nas fontes bibliográficas serão buscadas reflexões que tratam de temas que coadunam com a pesquisa,

como os usos dados aos corpos no Instagram e autores e autoras que estudaram como as diversas relações pessoais têm se configurado por meio da tecnologia. Através da netnografia e observação dos perfis escolhidos, buscar-se-á por dados imagéticos e textuais (fotos, comentários, emojis). As entrevistas semiestruturadas servirão como base empírica de confrontação dos pressupostos da pesquisa e das fontes bibliográficas.

“Inteligência Artificial para a Formação Ética, Científica e Cidadã de Estudantes do Ensino Fundamental e Médio”

Karla Patricia Oliveira-Esquerre, Cedma Santos, Ana Luísa Nogueira (UFBA)

A Inteligência Artificial (IA) é uma das áreas mais inovadoras do nosso tempo, influenciando diversos setores da sociedade, da economia à educação, e levantando questões éticas fundamentais. Este trabalho aborda a importância da formação científica e cidadã dos estudantes do ensino fundamental e médio, visando não apenas a compreensão e interação crítica com a IA, mas também a reflexão ética sobre suas implicações. Inserida no Programa Ciência de Dados na Educação Pública/UFBA, a iniciativa visa promover o ensino de IA em escolas públicas, integrando conceitos técnicos com debates éticos e sociais, preparando os estudantes para questionar e avaliar criticamente o impacto dessas tecnologias em suas vidas e na sociedade. Como resultado, a disciplina eletiva “Inteligência Artificial, a Divertida Mente das Máquinas”, desenvolvida em 2021, foi incluída no Caderno de Disciplinas Eletivas do Estado da Bahia. De 2020 a 2022, diversas oficinas foram promovidas, introduzindo a IA e capacitando os estudantes para o uso crítico e responsável da tecnologia em diferentes contextos. Eles desenvolveram habilidades para investigar a IA em suas vidas cotidianas, relacionando-a com questões de justiça social, privacidade e desigualdade. O impacto dessas ações se refletiu nos relatos dos estudantes, que expressaram uma mudança em suas percepções, reconhecendo-se como agentes transformadores e posicionando-se de maneira mais consciente em relação às suas escolhas tecnológicas e sociais.

“Antropologia Visual no Arquivo Fotográfico da Universidade Federal de Santa Maria”

Cristina Strohschoen dos Santos (UFSM)

Constitui-se a antropologia visual numa área da antropologia que usa documentos visuais para compreender as sociedades humanas e suas culturas. Ribeiro ((2005, p.01) questiona “como se transformou ao longo do tempo em formas narrativas visuais, sonoras, audiovisuais e, mais recentemente, digitais” visto que era voltada inicialmente para a documentação e preservação de práticas culturais ameaçadas. Partindo da

premissa que as “fotografias apresentam o cenário no qual as atividades diárias, os atores sociais e o contexto sociocultural são articulados e vividos” (BITTENCOURT, 1998, p. 199), inserimos nesse contexto o acervo fotográfico da Universidade Federal de Santa Maria. Durante 44 anos, dez homens – técnicos em cinematografia ou microfilmagem, atuaram como fotógrafos institucionais, e produziram, com suas “modernas câmeras fotográficas analógicas” – Leicas, Rolleiflex, Hasselblads, um volume de mais de 85 mil negativos fotográficos que registram as atividades de ensino, pesquisa, extensão e administrativas desta instituição. Após este período, os registros de eventos passaram a ser produzidos em fotografias natodigitais. No início da década de 90 o acervo analógico foi recolhido ao Departamento de Arquivo Geral da UFSM e está passando por processamento técnico arquivístico, para promover o acesso aos pesquisadores. Antes da aquisição de scanners e início de digitalização dos negativos fotográficos, os pesquisadores eram atendidos com uma lupa e uma mesa de luz. Após estudos de possibilidades de softwares, iniciou-se o uso do ICA Atom sendo que no momento mais de 47 mil imagens estão disponíveis ao pesquisador no Repositório Fonte UFSM. Proporcionar o acesso às informações é função precípua do arquivista, sem esquecer da difusão arquivística. Contribuir na agilidade do resgate da memória e nas pesquisas antropológicas relacionadas a esta universidade, constitui-se no resultado das ações desenvolvidas.

Dia 26 de setembro de 2024

14h - 16h30m

Local: Online e CEHUS/UFPel - sala 45 (miniauditório)

GT 3: “Imagens, grafias e poéticas visuais”

Sessão: “Tecnologias, corpos e grafias”

Coordenação: Prof. Dr. José Luís Abalos Júnior

Comentários: Prof^a. Dr^a. Cintia Langie

“Interface artística: A obra de arte como ponte entre o tangível e o intangível”

André Barbachan (UFRGS)

As tecnologias de interface desempenham um papel crucial na mediação entre sistemas diversos, facilitando a comunicação e a interação entre humanos, máquinas e plataformas digitais. De acordo com Lévy (1993), essas interfaces promovem uma interação eficiente entre diferentes agentes, enquanto Bolter e Grusin (1999) destacam o conceito de remediação, no qual novas tecnologias aprimoram e transformam as anteriores. As interfaces conectam o tangível, como corpos e objetos físicos, a conceitos intangíveis ou experiências sensoriais, como uma imagem sinestésica que evoca a fusão de sentidos. Manovich (2001) aborda a im-

portância das interfaces culturais na experiência digital, e Latour (2005) discute a integração de atores não humanos nas redes mediadas por essas tecnologias. Neste contexto, apresento o meu objeto “Paraíso Antagônico”, uma interface artística que explora a interação entre humanos e máquinas na arte digital contemporânea. A obra une o tangível — elementos como televisor, madeira e fios — com o intangível, representado pela imagem sinestésica gerada pelo efeito glitch, que sobrepõe as imagens de Adão, Eva e o “interator”. Essa sobreposição visual, provocada pelo uso de um microcontrolador Arduino Nano e um software específico, questiona narrativas tradicionais sobre identidade e fragmentação na era digital. Inspirada pela perspectiva de Lévy, a obra transcende a mera interação técnica ao propor uma reflexão sobre a multiplicidade do sujeito na contemporaneidade. “Paraíso Antagônico” transforma o espectador em um “interator ativo”, integrando-o ao processo interativo e ressignificando o uso de tecnologias obsoletas, ao mesmo tempo em que articula o diálogo entre o tangível e o intangível, criando uma ponte que amplia a compreensão das relações entre arte, tecnologia e espectador.

“Arte Contemporânea e mapeamentos cognitivos aliens: o sublime tecnológico como possível aliança inumana”

Ali do Espírito Santo (UFRGS)

A revolução computacional impulsionou uma nova configuração tecnológica ao planeta Terra. Pode-se dizer que nos encontramos ainda no início de um processo vertiginoso em relação aos avanços sócio-técnicos. Não apenas o surgimento da internet, mas a mudança de uma sociedade disciplinar, apreensivamente inteligível pelo sujeito, para uma sociedade de controle (Deleuze), a qual organiza-se através de relações fragmentárias e disruptivas tanto na esfera política como econômica, afetou a sensibilidade coletiva de modo decisivo.

Neste cenário, a onipresença das máquinas e em breve, a reengenharia absoluta do social pelo algoritmo, são fenômenos que interessam também ao campo da estética e portanto da arte, pois uma espécie de sublime é evocado por este novo espaço-tempo (Foster), configurando as noções de agência e autonomia humana em relação a tecnologia.

Sendo assim, a comunicação tem por objetivo discutir desde o trabalho dos artistas Trevor Paglen e Sarah Sze, como o sublime tecnológico abre espaço para especular uma paisagem alien, estranha a nós mesmos (Brassier), para além da subjetividade fenomênica, onde a agência humana é radicalmente reconfigurada frente o avanço sociotécnico (Manifesto Xenofeminista). O conceito de mapeamento cognitivo de Fredric Jameson é um vetor importante na pesquisa, pois levanta a hipótese de uma inteligibilidade possível em relação a megaestruturas, estranhas a nós humanos.

“A tecnologização da vida e a antropomorfização das máquinas: “I can’t help myself” e sua circulação no youtube”

Nádia R. M. Neckel, Juliana da Silveira, Lucas Alves Selhorst (UNISUL)

Propomos neste trabalho analisar a composição audiovisual da instalação artística “I can’t help myself”, dos artistas chineses Sun Yuan e Peng Yu, encomendada pelo Museu Guggenheim. De uma perspectiva discursiva materialista, interessa-nos pensar, de um lado, a instalação enquanto Discurso Artístico (Neckel, 2004) tendo em vista a sua imbricação material (Lagazzi 2011), a partir de um batimento entre a performance- instalação, arte cinética, espaços enunciativos informatizados (Gallo; Silveira, 2017). E, de outro lado, compreender os efeitos que a instalação/performance produz no espaço de comentários do YouTube, no canal Lady Carol Arts. Os comentários apontam para um efeito de antropomorfização da máquina, mobilizando significantes que remetem ao labor humano. Ela “trabalha” e “sangra” até “morrer”: “Todos os dias, às 18h na estação Sé do metrô de São Paulo, basta olhar ao redor... Está sempre lotado dessas máquinas, infelizmente sou uma delas”, diz um comentário. Esses efeitos não falam apenas de uma “humanização” das máquinas, mas também de uma “mecanização” da vida, a partir dos quais os sentidos de trabalho, vida e morte vão sendo deslocados. A tecnologização da vida e a antropomorfização das máquinas nos fazem pensar sobre o sonho irrealizado dos autômatos de Da Vinci e, antes dele, desde a era Helenística, nas relações etnocêntricas que insistem no uso do outro, na objetificação do outro, nas relações de exploração fadadas ao fracasso do sistema capitalista como modo de vida.

“Invertido: em busca de uma dramaturgia visual”

Leandro Sousa Alves (UFU)

Este trabalho apresenta as reflexões e o processo criativo da série de topoperformance intitulada Invertido. Fundamentado no paradigma emergente da pesquisa performativa (Haseman, 2006) e tendo a prática artística como metodologia (Fernandes, 2010), o estudo e a criação abordam a interseção entre realidade e ficção na produção de imagens performativas e examina a dimensão pornô erótica na homocultura masculina. A partir da trajetória do artista multimídia Hudnilson Urbano Junior, do contexto de distanciamento social imposto pela pandemia do vírus SARS-CoV-2 em 2020 e da análise dos elementos do plano erótico difundidas por Georges Bataille (1987) a pesquisa desenvolveu um programa performativo (Fabião, 2013) que explora temas como: solidão, erotismo, corporalidade e a relação entre humanos e máquinas, com o questionamento central: Como materializar o gozo? O resultado é um conjunto de sete imagens capturadas por meio da técnica de longa exposição, que

retratam uma relação sexual utópica entre o performer, o espaço íntimo e a câmera fotográfica. Esta análise é resultado da pesquisa Duvidoso ainda que entendido: perspectivas pornô eróticas sobre a fotoperformance, a escrita criativa e a cena teatral (Alves, 2023), realizada durante o mestrado no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Uberlândia, concluído em 2023.

“A M3GAN (modelo 3 de androide generativo) é mais do que um brinquedo, ela é parte da família’: M3GAN (2022) e o fazer-família maquínico-tecnológico”

Mário Ferreira da Silva (UFRGS)

O cinema de horror e a instituição familiar tem uma relação próxima (Williams, 1996, 2014), as quais podemos analisar as formas que esse cinema forma, (de)forma e (re)forma famílias. Através desse gênero fílmico, as imagens nos possibilitam refletir sobre de que forma a violência em tela - a imagem-violência (Hikiji, 2012) - se torna um reflexo brutal da realidade social, dessa forma entrecortando as relações familiares no celuloide. A família também é perpassada por diversas tecnologias - tais como as reprodutivas - que remodelam as noções de parentesco (Carsten, 2004), e o cinema enquanto uma tecnologia - tecnologia de gênero (De Lauretis, 1994), tecnologia de família - também tem um poder de cristalizar modelos familiares na realidade social. Neste sentido, convergindo para essa questão de refletir sobre os usos das tecnologias, este trabalho elucubra sobre as formas e potencialidades de usos de máquinas, ciborgues (Haraway, 2009), mulheres-ciborgue, mulheres-androide (Wittmann, 2017) e inteligências artificiais (IA's) para a formação familiar no cinema de horror. Através de uma análise fílmica de M3gan (2022), é possível investigar como essas famílias tecnológicas/famílias maquínicas são entrecortadas por afetos, violências e onde a tecnologia entra nesse processo. A partir desse filme, pretendo examinar quais as formas que esse fazer-família (Grunvald, 2021) maquínico-tecnológico é construído, desconstruído, montado, desmontado e remontado na película fílmica.

“O corpo-maquinarío: Transformações e mutações do corpo em Crimes do Futuro (2022) de David Cronenberg”

Pedro Rogério Tavares Filho, Rosângela Fachel de Medeiros (UFPEl)

Este trabalho apresenta os primeiros passos de uma pesquisa em andamento no PPGArtes da UFPEl, que visa investigar como o longa-metragem Crimes do Futuro (2022), dirigido pelo canadense David Cronenberg (1943-), explora e investiga a questão da corporalidade. Através do cinema e das artes, buscamos analisar a narrativa fílmica e a manifestação das diferentes corporalidades discutidas na obra audiovisual, refletindo

sobre os desejos de transformação e mutação do corpo. Como ponto de partida para abordar o pós-humanismo, optamos por focar na linguagem cinematográfica, pois acreditamos que o cinema, em sua gênese, possui uma hibridização tecnológica, mesclando encenação e registro tecnológico, e utiliza seu processo de criação maquinário para fabular sobre o imaginário do espectador por meio de dispositivos eletrônicos.

O filme em questão nos convida a refletir sobre os corpos enquanto matéria viva, em constante interação com a evolução das tecnologias humanas e em um contínuo processo de transformação. A partir da análise fílmica, interessa-nos pensar sobre as potências e limitações do corpo e sua subjetividade, refletindo sobre como a narrativa da obra propõe uma suspensão da forma, integrando-se à identidade e à alteridade dos seres humanos.

“Corpo, memória, identidade a partir de Blade Runner (1982)”

Peter Franco de Souza (UERJ)

O presente trabalho tem como objetivo discutir e pensar a relação memória- identidade como elemento – possivelmente – delimitador entre o humano e a máquina, por meio de uma análise do filme Blade Runner, O caçador de andróides (1982). O texto aborda aspectos do longa, que acontece no futuro ano de 2019, uma ficção científica futurista, que coloca em voga dois temas que ainda são, e talvez mais ainda, de relevância para nosso tempo: a memória e sua capacidade de construir identidade. Na narrativa do filme a Tyrell Corporation passa a fazer um novo experimento em seus andróides, implantando neles programas de memórias, nos quais lembranças vividas por pessoas humanas são transferidas por meio desses programas aos corpos andróides. Esses corpos, que emulam humanidade, têm em seu armazenamento quantidade suficiente de recordações para que possam acreditar que são humanos. O fundador da Tyrell afirma: “Se lhes dermos um passado criamos um ambiente seguro para suas emoções e podemos controlá-los melhor.” Dar um passado a esses corpos andróides/ ciborgues/replicantes, era essa a questão: dar-lhes memória, um conjunto de vivências, afetos, personagens, lugares, lembranças que juntas são capazes de dar a sensação de um eu, em suma, de inscrever uma identidade sobre um corpo. Ou seria uma ilusão do eu, uma ilusão de identidade? E mais, a memória é ou pode se tornar um arquivo?

Abordo assim o conceito de arquivo (memória) e como sua capacidade reunidora de informações pode dar a sensação de identidade, seja num corpo humano ou num corpo maquínico.

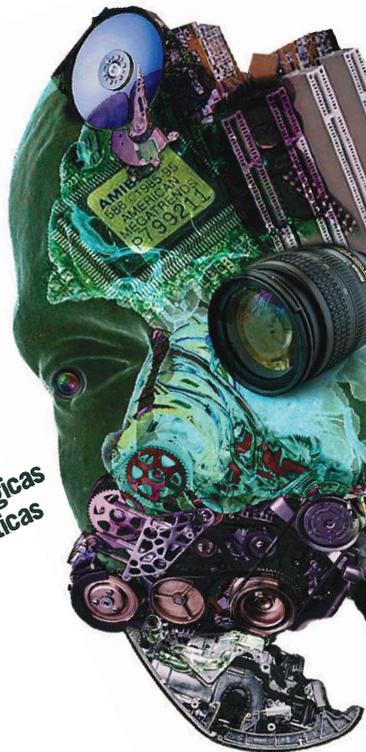
“Processos de criação da animação: da animação sem câmera à IA” *Wayner Tristão Gonçalves (UFSB)*

O tema deste busca analisar a mudança de paradigma na animação a partir da realização direta no filme em relação ao acaso, relacionadas às animações gravadas em câmeras e a utilização da Inteligência Artificial. Além da possibilidade de utilização de imagens de outros artistas, onde uma abordagem mais objetiva está prevista. Nos primórdios do cinema, a película cinematográfica proporcionava uma certa linearidade da imagem, pois assumia uma contiguidade da imagem filmada. Na Animação sem câmera, com interferência direta no filme, a intuição, o acaso e o imprevisto muitas vezes tiveram um papel importante na produção

Encontro
Internacional

Máquinas, corpos e grafias:

mediações antropológicas
sobre IA, tecnopoéticas
e sensorialidades



Mostra

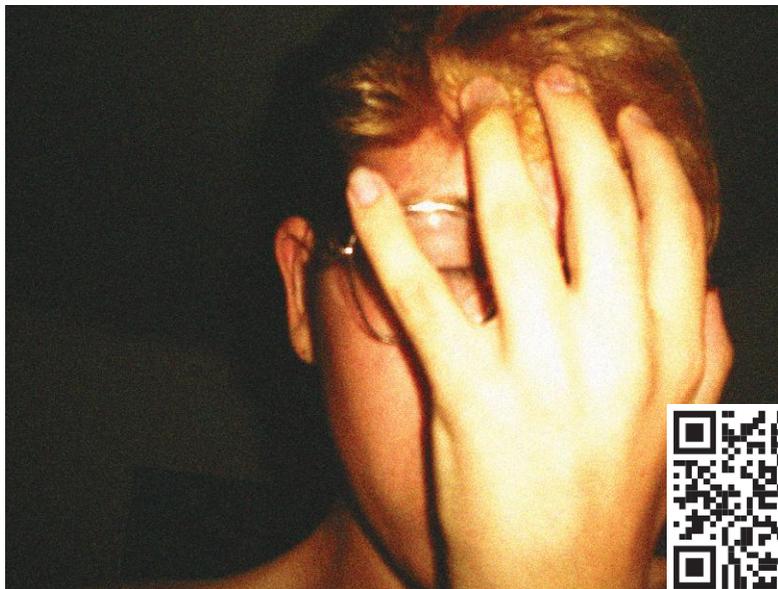
Máquinas, Corpos e Grafias

25 a 27 de setembro

"Planeta travesti" (2024)

Curta-metragem, 5min 43s.

Ametista Müller, Pelotas, RS, Brasil.



Sinopse:

Uma travesti significa seu corpo em uma câmera portátil através do auto-registro.

Resumo:

Durante cinco minutos de som e imagem, a jovem travesti Ametista narra um poema endereçado ao próprio corpo. Se faz aqui uma série de exercícios: em primeiro lugar, um de experimentação com a arte cinematográfica; apesar de "Ame" – apelido carinhoso de seus amigos – não se considerar cineasta e não tomar o que faz como cinema, ela quer ter a ousadia de pensar o cinema, uma forma de arte contraditória já imersa nas águas hostis do capitalismo, como um espaço para registrar sua existência e expor sua intimidade para um mundo que repele sua própria existência na face dele. Em consequência disto, também se faz um exercício do enfrentamento da vergonha que é compulsoriamente calcificada no esqueleto daqueles que ousam ser dissidentes de gênero; não é fácil para a executora da obra ser vista, ouvida, dissecada por olhares atentos. Em último lugar, ela se auto-desafia, nessa tentativa inicial de criar uma "obra de cinema"; a discorrer sobre o próprio corpo pensando nele como um planeta, tão imenso e tão membro de um sistema solar quanto qualquer outro que orbite pelas estrelas.

“Noise” (2024)

Vídeo performance e Vídeodança, 13m.
Daniel Figueiredo de Oliveira, João Pessoa, PB, BR.



Resumo:

Noise é uma exploração da relação entre o corpo, a existência e a música, um antiproduto que se desdobra como uma experiência sensorial, onde o corpo que dança se torna a manifestação física de ruídos internos e externos. Cada movimento surge como resposta a uma inquietação, a uma busca por significado em meio ao caos da existência pandêmica. Se a existência é um ruído constante, um fluxo desordenado de sons e sensações, o corpo que dança encontra na música a pulsação que o mantém vivo. Dançar, então, é mais do que uma mera expressão artística – é uma reafirmação da vida. A música ecoa os agenciamentos, guiando o corpo por caminhos incertos, onde o movimento é ao mesmo tempo resistência e aceitação do destino inevitável. Noise é uma experimentação do corpo que dança. Se a existência é um ruído, dançar é não morrer.

Perseverança (2022)

Vídeo performance e Vídeodança, 9m2s.

*Sarah Leão Lopes; Ana Luísa Panarelli; Cleyce Colins; Bertha Bock; Ina Rulio Bajar;
Jessica Porciuncula; Thiago Vagalux e Patrezi Silva, Pelotas, RS, BR.*



Resumo:

Perseverança é uma vídeo-dança performance que aborda de forma poética a noção de Caos e sistemas complexos. Nessas teorias, unidades separadas e dispersivas se colidem e grudam uma nas outras, formando, modelando e criando outros modos de existência. Assim são as moléculas, os átomos e as sociedades humanas. Tudo que nossos sentidos captam, está envolto ao Caos da vida e sua inerente imprevisibilidade que faz a vida insistir em acontecer. A vida é, portanto, insistente. A vida é perseverante. Na obra, quatro criaturas se manifestam em seus habitats próprios, se movimentam deixando rastros e se encontram para formar um corpo-flor, um grande corpo-vida.

"Sob a epiderme" (2024)

Fotografia digital, projeção, 33s.

Guzco Kiddo Carvalho Parreira; Fernanda Fernandes Silva; Cecília Rizette Linares Alves Vieira; Amábile Ferreira de Oliveira Monteiro Nascente; Giovanna Lyssa Gonçalves Moraes, Vitor Pacine de Souza, Goiânia, GO, Brasil.



Resumo:

Se trata de um ensaio fotográfico que gira em torno da exploração do corpo grotesco, modificado digitalmente e fisicamente, como forma de expressão artística e provocação cultural. O grotesco, tradicionalmente associado a elementos distorcidos e exagerados, será abordado não apenas como uma representação visual, mas como um meio de questionar normas estéticas e sociais. A beleza da imperfeição e as complexidades da identidade corpórea foram elementos que exploramos na construção das fotos. Buscamos desenvolver narrativas visuais que não apenas choquem, mas também envolvam o espectador de forma emocional e intelectual. Utilizando o corpo grotesco como um meio de contar histórias sobre marginalização, alienação, desejo, poder e vulnerabilidade humana, criando um diálogo provocativo e reflexivo.

"Corpo invertido" (2024)

Video performance, 2m 56s.

Patrícia Costa Siqueira de Carvalho, Belo Horizonte, MG, Brasil.



Resumo:

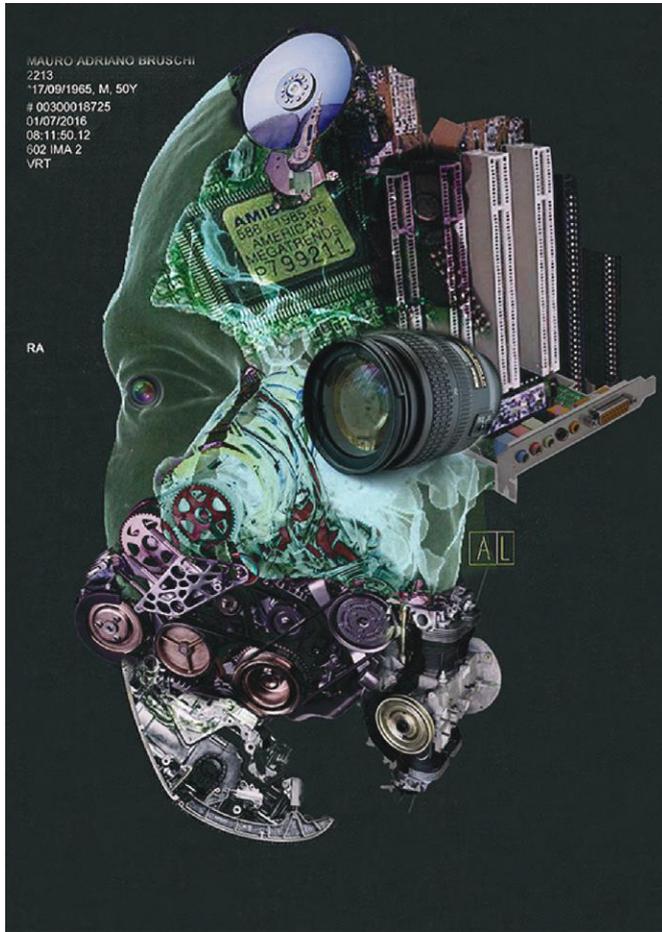
O corpo humano natural, orgânico, no limite de seu desaparecimento. O vídeo "corpo invertido" fala sobre o possível desaparecimento do nosso corpo. Corpo e mente aprisionados, com sentimentos confusos, encaixotados nesta teia, neste lugar. Em uma busca, sem resposta, do seu limite, sua borda, seu contorno e sua finitude.

Desde que as máquinas, de maneira geral, entraram em nossas vidas tudo se modificou rapidamente. Desde então estamos na tentativa de perceber qual é a relação humano-máquina, em um caminho sem volta. Começamos a achar que podemos tudo. O ritmo de desenvolvimento científico e tecnológico provavelmente levará a substituição do humano por seres diferentes, automatizados, com corpos, psiques, mundos cognitivos e emocionais muito diferentes. E isso pode ser extremamente desconcertante. Como pensar em um futuro sem seres como nós, com formas de vidas estranhas. Mas o jogo que se apresenta é este. O futuro é desconhecido. Nosso corpo pode ser aprisionado. Futuramente, nosso espírito. O que está depois da esquina não sabemos ainda. O que sabemos é que a história continua e que as transformações tecnológicas, de organização social, de consciência e identidade humana apontam para um possível fim. O limite já está se rompendo.

"Autorretratos" (2017)

Colagens digitais/Objeto, 30 x 42 x 5 cm.

Obra de Mauro Bruschi, Texto de Jerônimo Magni Bruschi, Marcelino Ramos, RS, Brasil.



Resumo:

Ao mesmo tempo que a máquina tomográfica grafa o corpo do artista – seus olhos, sua boca, seu cérebro –, o artista também o grafa com o lixo eletrônico que enferruja em becos e vielas. Em posse de um bisturi afiado, substitui seus órgãos; transforma o orgânico em maquínico, e o maquínico em orgânico. Nessa parceria humano-máquina de criação e transformação, quem grafa quem? É o humano que grafa a nova máquina, ou a máquina que grafa o novo humano? Aqui, temos pouco espaço para respostas binárias. Do desconhecido outro exterior ao mais visceral eu interior, os autorretratos visam brincar, desregular

e implodir tais dualidades. De repente, as fronteiras entre humano e técnica, autor e obra, ou mesmo sintoma e potência, aparecem borradas. Já estiveram assim desde sempre, apenas demoramos a perceber. Nessa proposta interdisciplinar, a possibilidade de tramar uma colagem cibernética com seu próprio corpo confunde-se com a proposta transumanista de montagem e reciclagem do humano através da tecnologia. Transforma-se o sintoma que levou a máquina tomográfica a operar – a excruciante dor de cabeça e as tantas noites sem sono – em potência – em obra, em metamorfose. Que corpo é este que possuo, e o que dentro dele está contido? O que dentro dele é causa de toda a desgraça e finitude que nos acomete? Em busca da origem fisiológica, a obra e a resposta fogem ao cérebro, o ultrapassam. Resta nele apenas circuitos eletrônicos e beeps contínuos. Não seria melhor assim? Ao som da pergunta exacerbada, que ecoa nos corredores do hospital, para fora da sala de cirurgia, a tecnologia nos coloniza a tal ponto que invade até o mais íntimo dos órgãos e sonhos, converte nossos olhos em lentes de câmeras – e nós, em ciborgues low tech, ressonantes e magnéticos.

"Colonização Cibernética" (2017)

Videoarte, 8m32s.

Obra de Mauro Bruschi, Texto de Jerônimo Magni Bruschi, Marcelino Ramos, RS, Brasil.



Resumo:

O projeto Colonização Cibernética é uma ode às contradições da margem, do lixo, dos dejetos, dos excessos. Habitando nos bueiros, becos e periferias de uma distopia futurista, o arqueólogo do futuro – que não se distancia do poeta e do trapeiro modernos – tem o dever de recolher o excedente de uma sociedade de consumo hiper-tecnológica. A partir deles, desconstrói, implanta, corta, cola, reconstrói novos seres, novos habitantes. O espaço diegético que reside esse projeto está imerso na mesma desigualdade em que também vivemos: uma sociedade ao mesmo tempo High-tech e low life. Cada fio de cobre, placa de circuito, pente de memória RAM e teclas de teclado carregam justamente essa desconstrução dos artefatos tecnológicos descartados e, com ela, a desconstrução daquilo

que excede ao consumo dos grandes centros urbanos. Nas dinâmicas geopolíticas de hoje, um dos meios do neocolonialismo se expressar é justamente no destino de todo esse lixo: as periferias do mundo. Ilhas de detritos flutuam sobre o mar do Caribe, cemitérios de pilhas e baterias adentram nos litorais de países em desenvolvimento. Toneladas e mais toneladas de lixo configuram, assim, um delineamento inscrito no sul global. É justamente nas margens das contradições presentes no lixo eletrônico que esse projeto aposta na possibilidade de se aproximar do âmago dessa sociedade. Os protagonistas do cyberdecadentismo distópico-futurista em que vivemos, agora, são pós-humanos low tech, desconstruídos e reconstruídos, formados por colagens, componentes digitais cotidianamente descartados e manequins que dormiam em containers de lixo. Ultrapassando as dualidades entre o natural e o tecnológico, o projeto pergunta: quem e como serão os heróis marginais que desafiarão essa sociedade narcísica? Resta, enfim, um convite para repensar não só o humano, mas, para muito além dele, as potências disruptivas da própria margem.

“Nômade” (2023)

Vídeos experimentais, 3m 3s.

Sandro Silva de Andrade, Pelotas, RS, Brasil.



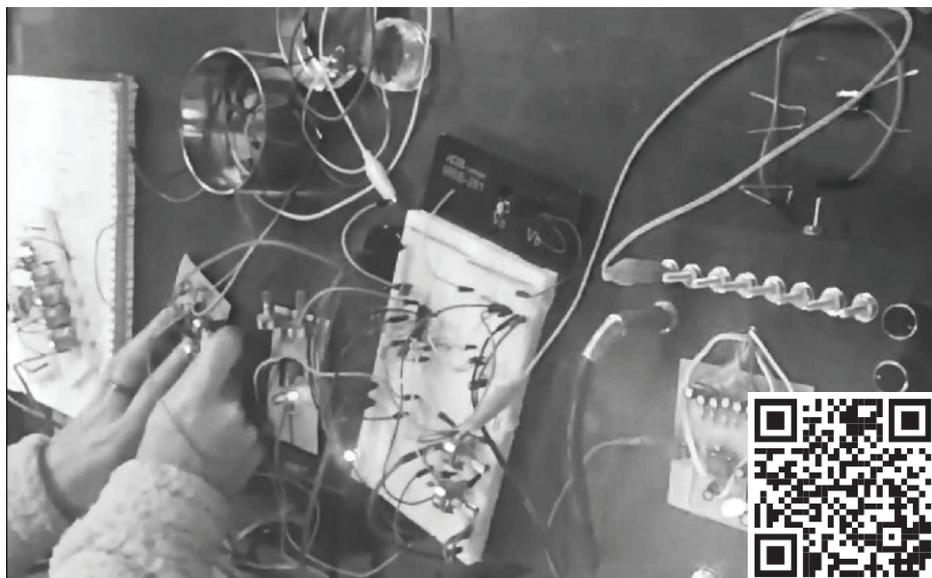
Resumo:

“O que havia antes dessas sombras, desses cacos, e dessas nuvens que encobrem um tanto de verdade ou de mentira? Que diabos havia antes dessa estranha configuração de partes que não se conectam mas parecem querer se conectar? Eu não sei. Não estive nas trincheiras que recebiam os estilhaços nem nas reuniões que deflagraram o(s) conflito(s). Não me perguntaram se eu concordava com as bombas lançadas, com o ódio derramado sobre o verde, com os tiros de morteiro sobre os barracos, com as baionetas tingidas de ganância. Não fui consultado sobre nada. Até porque, ainda não estava aqui. Não vivi, portando, a morte viva, excitante e exultante que corria, lado a lado com os combatentes no campo de batalha. Só conheço as histórias, as lendas, os relatos em páginas soltas, descontínuas, e os fragmentos de algo anterior a mim e a este estado de coisas. Só entendo a partir desses nacos quebrados, queimados, chamuscados e transfigurados que encontro e que não me fazem sentido algum. Entre ruínas, tento decifrar códigos ininteligíveis de relíquias bizarras que a mim soam como inexpugnáveis totens à loucura e incoerência. Ainda assim, toda essa ruína é a força motriz do que sou. Meu abecedário são esses cacos. A interface com o habitat que me cerca. Só consigo sentir e interagir com esse mundo a partir da ação exercida por essa força. Ela que me permite a sensação e por meio dessa sensação, tento criar algum sentido nesse inferno.” Nômade.

“Silício Sonoro” (2024)

Performance/Intervenção

Egner Pereira Aires, Milena de Souza Clavé, Canguçu, RS, Brasil.



Resumo:

Com instrumentos construídos pelos próprios intérpretes e de software de celular. A proposta é resultado de uma pesquisa coletiva sobre ferramentas eletroacústicas para expressão artística. A performance irá explorar aspectos da eletrônica analógica primitiva e tecnologias contemporâneas como o uso de algoritmos de programação e inteligência artificial.

Música para Ouviver (2024)

Performance/Intervenção

João Alexandre Straub Gomes, Rafael da Silva Noleto; Gustavo Silveira; Wagner dos Santos Sicca. Pelotas, RS, Brasil.



Resumo:

A performance “Música Para Ouviver” está relacionada à pesquisa de doutorado sobre construção de instrumentos musicais que o acadêmico João Alexandre Straub Gomes desenvolve no PPGANT /UFPEL sob orientação do prof. Dr. Rafael Noleto. Essa performance será realizada por ambos, contando ainda com Wagner dos Santos Sicca, colega de PPGANT, e Gustavo Silveira, um de nossos interlocutores.

A apresentação situa-se no campo da música eletrônica experimental e materializa artisticamente resultados parciais da pesquisa etnográfica na qual estamos refletindo acerca das categorias de técnica, tecnologia, música e instrumento musical. A eletricidade é o elemento a ser manipulado através da interface intuitiva dos instrumentos musicais utilizados, sendo todos eles construídos no contexto, e ao longo, da pesquisa de doutorado. E estamos buscando a experimentação e a exploração de ruídos e sonoridades inusitadas que emergem como consequência da singularidade dos próprios instrumentos musicais.

O resultado musical conduz à requalificação do entendimento sobre música e instrumento musical para além dos limites pré-definidos pelas correntes estéticas ocidentais e hegemônicas, promovendo a diversidade artística. Também essa apresentação de humanos e ‘não-humanos-maquínicos’ em relação, no palco e com finalidade artístico-musical, nos remete a pensarmos na dimensão técnica/tecnológica da humanidade

a partir dos tensionamentos existentes entre o analógico e o digital no âmbito da cultura eletrônico-musical.

Música Para Ouviver tem uma concepção vinculada à filosofia de que a música não é apenas algo para ser ouvido, mas também visto e vivido. Inspirados em ideias de Tim Ingold, Jota Moraes e José Miguel Wisnik que discutem sobre diferentes formas de apreciação musical, propomos que esta pode ser uma experiência que não se reduz ao aspecto auditivo. Assim, a ideia é proporcionar ao público 'ouvivente' uma experiência estética por meio de uma performance que articular essas três dimensões.

"Seu usina" (2023)

Performance/Intervenção

Klebson Alberto Queiroz de Oliveira; Lara Leôncio Pereira e Caroline Holanda, Fortaleza, CE, Brasil.



Resumo:

Cada um é uma usina, fabrica de sonhos e construtor de suas trajetórias, equipados, paramentos imbuídos de conhecimentos ancestrais e técnica milenares, trazem em si os poderes de transformação dos grandes mestres da vida e da arte, cada ser é uma usina em plena produção gerando vida a todo vapor a ação Performática seu Usina é a personificação desses pessoas que atuam por trás da cena e fazem a máquina da arte girar, criando, compondo e fazendo da construção da História, só que agora a história é outra, vamos contar e mostrar esse ser, essa usina em plena produção. Seu Usina é um ser transformador de coisas e materialidades, com sua capacidade inventiva coleta rejeitos das vidas alheias, o próprio expurgo da sociedade consumista e através da sua ludicidade, fantasia faz uma imersão coletiva na construção de projeto idealizado coletivamente e em cumplicidades, a ação transformadora de ver em lixo beleza revela a verdadeira poética da matéria que em 40 minutos leva a quem ver a um estado de suspensão ao mesmo tempo que leve como uma bom dia de trabalho em uma oficina qualquer.

“Experimentos” (2024)

Vídeos experimentais, 4m 37s.

Sandro Silva de Andrade, Pelotas, RS, Brasil.



Resumo:

O que é uma obra acabada e o que a define enquanto trabalho em processo? E quando pode ser ambas? Ou nenhuma?

Os três recortes que compõem Experimentos não procuram responder estas questões nem foram produzidos a partir delas. Tais questionamentos, no entanto, adjazeram ao trabalho, posteriormente. Quando no fluxo, se faz, e enquanto se faz, se busca. Uma ideia, uma imagem, um estado de coisas. Neste fluxo, entre absurdos e imprevisibilidades, algo pode surgir. Uma possibilidade, um acaso, uma inesperada configuração de elementos é capaz de ecoar um estado de espírito e vice-versa, contribuindo para o enunciamento de enunciados.

Assim, um experimento desprezioso, a nível de teste para um projeto mais elaborado, pode se configurar em um climático experimento audiovisual de alguns segundos de duração. Do mesmo modo, sobras de ensaios para um curta-metragem montados como um jogo humano/maquínico cujas regras nos são desconhecidas, podem gerar uma instigante subversão de seu propósito original. Similar às experiências anteriores, uma situação de caminhada em grupo, pós ensaio de filmagem, pode ser chacoalhada pelo encontro com veículo abandonado, configurando quase um happening filmado e editado posteriormente.

O elemento unificador dos três experimentos audiovisuais, não se limita à utilização do preto e branco. Arbitrariamente reunidos sob um mesmo título, os três vídeos se constituem, conceitualmente, enquanto recortes de algo maior, mas que valem por si mesmos, sem a necessidade de uma grande narrativa unificadora. Atribuladamente se articulam, se acotovelam, grunhem e trombam, num diálogo agressivo que sugere paisagens devastadas, cheias de frestas e ecos. Um mesmo discurso em comum, distópico, hoje tão em voga, mas que aqui, agencia outras possibilidades por conta de suas formas de expressão gestálticas.

“Imagens-Selvagens” (2024)

Exposição virtual

Wellisson Guilhermino Pereira da Silva e Édio Raniere, Pelotas, RS, Brasil.



Resumo:

A proposta intitulada Imagens-Selvagens pode ser pensada como uma exposição dentro da exposição. Ela é composta por uma imagem contendo um QR que ficará no espaço expositivo físico e possibilitará ao público acessar a exposição Imagens-Selvagens que existe em um espaço virtual. A exposição Imagens-Selvagens que existe de forma digital na internet é resultado de uma pesquisa de mestrado realizada no PPGArtes da UFPEL, na linha de processos de criação e poéticas do cotidiano. Os trabalhos foram construídos em coautoria com algumas inteligências artificiais como: Chat GPT para criação de textos, Stable Diffusion para geração de imagens e vídeos e o modelo CLIP (Contrastive Language-Image Pre-Training) para descrever imagens. A partir da criação de interfaces, utilizando códigos, smartphones e computadores, foi possível conectar estas inteligências artificiais a elementos diversos como: a cidade de Pelotas, os alunos que acessaram o ambiente EAD da Universidade Federal de Pelotas e até o plano dos sonhos. O que chamamos de imagens-selvagens são imagens que buscam de alguma maneira escapar aos desejos de otimização e eficiência normalmente associados com o desenvolvimento de inteligências artificiais e que podemos encontrar com frequência nas imagens produzidas com inteligências artificiais generativas, quando os usuários buscam as boas imagens através de parâmetros como “alta definição”, “detalhada”, “obra-prima” e etc. Não queríamos formas de representar a realidade, nem simular estilos de artistas. Buscamos, através destes trabalhos, meios para deslocar o humano da posição daquele que se expressa através das máquinas que inventa, para colocá-lo ao lado dela, como parceiros na instauração de obras. Nos interessam histórias que contem histórias sobre a parceria entre humanos e máquinas, para pensar isso que ajudamos a fazer de nós mesmos e não as histórias que pensam as máquinas como algo que deve ser subjugado aos desígnios humanos.

"Paraíso Antagônico" (2018-2024)

Interface artística/Objeto
André Barbachan, Pelotas, RS, Brasil.



Resumo:

O Objeto "Paraíso Antagônico" é uma obra de arte que explora a interação entre humanos e máquinas, utilizando uma interface artística construída com objetos e tecnologias reutilizadas. Inspirado na narrativa bíblica do Gênesis, o projeto combina elementos visuais de Adão, Eva e do "interator ativo" (o espectador) para propor uma reflexão sobre a origem e a identidade humana na era digital.

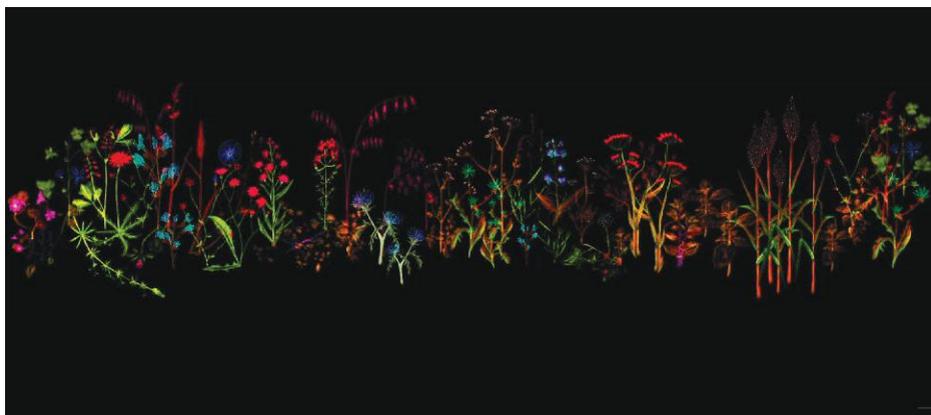
A obra utiliza uma estrutura composta por madeira, um televisor, um microcontrolador Arduino Nano, um módulo de relés e um software específico que gera efeitos visuais de fusão entre as imagens capturadas por três câmeras. As câmeras captam imagens de Adão, Eva e do espectador, e o software cria um efeito glitch que distorce e sobrepõe essas imagens, criando uma sobrecarga visual.

A participação ativa do espectador é essencial para completar a obra. Um sensor ultrassônico mapeia o espaço à frente do objeto e, ao detectar a presença do espectador, ativa a terceira câmera. Assim, o espectador se integra à obra, tornando-se parte da narrativa visual ao lado das imagens de Adão e Eva. Essa interação transforma o espectador em "interator ativo", um conceito de Lev Manovich que descreve o público como agente de transformação, ressignificando a obra através de sua presença e ação. Além de seu aspecto interativo, "Paraíso Antagônico" também aborda a sustentabilidade ao reutilizar materiais e tecnologias obsoletas. Cada elemento da obra carrega consigo uma história, que dialoga com a memória tecnológica e reforça a importância de preservar e ressignificar esses objetos no contexto artístico contemporâneo. Dessa forma, a obra cria uma interface simbólica entre o humano e o digital, convidando o público a refletir sobre a multiplicidade e fragmentação do sujeito na era tecnológica. A fusão entre as imagens de Adão, Eva e do interator questiona as noções de identidade e origem, propondo novas narrativas que emergem da interação entre homem e máquina.

"Flores Espectrais" (2022)

Manipulação digital de desenhos analógicos, vídeo projeção em loop 1m.

Daniela Rodrigues, Lisboa, Portugal.



Resumo:

Flores Espectrais faz parte de um projeto multimédia coletivo intitulado The Ponds [As Charcas], concebido por Daniela Rodrigues, Inês Abreu, Lana Almeida, Manuel Bívar, Pedro Queirós e Rita Brás, membros da associação Fogo Posto. O objetivo deste projeto transdisciplinar, disponível no website <https://theponds.info/>, foi conceber leituras difratárias (Barad; Haraway) de um território complexo, onde entidades humanas e não humanas coalescem nas ruínas do capitalismo tardio (Tsing).

Flores Espectrais tem como ponto de partida o conceito de fotossíntese, composto pelos termos gregos $\text{ph\o{s}}$ ($\varphi\omega\varsigma$), "luz", e $\text{s\i{nt}hesis}$ ($\sigma\acute{\upsilon}\nu\theta\epsilon\iota\varsigma$), "colocar junto". Este vídeo-loop consiste numa composição que agrega vários desenhos de observação de uma vegetação densa e variada. Esta composição é repetida em vários frames, onde apenas é alterada a sua matiz tonal. O resultado, com feixes luminosos em movimento, parece dar vida a este conjunto de seres, sugerindo sua coalescência e cooperação. Aludindo às reações fotossintéticas das plantas, neste vídeo os desenhos "respiram" através das variações na sua tonalidade.

“Do abecedário às cartas encontradas — O TARÔ ETNOGRÁFICO DE MARSEILLE”¹ (2024)

Desenho/Objeto
Aina Azevedo, João Pessoa, PB, Brasil.



Resumo:

O Tarô Etnográfico de Marseille é fruto de uma pesquisa feita em Marseille, na França, entre 2023 e 2024. Inspirada pelo “Breve dictionario enciclopédico ilustrado de MI câncer” da artista Josune Urrutia Asua (2007) e pelo projeto artístico “Arcanos Menores” da antropóloga Daniela Rodrigues, busquei encontrar uma forma de colecionar palavras em francês que me pareciam significativas em Marseille. A forma escolhida — o tarô — corresponde à existência do antigo Tarot de Marseille e do Jeu de Marseille, feito por Andre Breton e outros surrealistas durante a Segunda Guerra Mundial. Essas referências são importantes para a gênese desse projeto, que é também etnográfico, e procurou não só aprender uma nova língua (o francês), mas expressar esse aprendizado por meio de uma linguagem (o tarô), corrente na cidade estudada, mimetizando assim forma e conteúdo.

O Tarô Etnográfico de Marseille consolidou-se em um conjunto de 33 cartas com significados duplos. Metodologicamente, a produção do tarô incitou uma prospecção por palavras (experiências, histórias, gírias) que antes eram ouvidas, vistas ou vividas com atenção, mas logo esquecidas. Essa busca também foi ativada pelo compromisso de contemplar todas as letras do alfabeto, ao que se somou o desafio de encontrar duas palavras para cada uma das letras: palavras que deveriam guardar alguma relação entre si. O tarô também se vale de desenhos, que são uma forma de indicar o significante do signo linguístico. Assim, palavras e desenhos trabalham juntos, promovendo um deciframento que não se encerra em si mesmo, mas permite contar histórias e revelar experiências a ele associadas.

1 Este trabalho foi desenvolvido no Iméra-Institut d’Etudes Avancées Aix Marseille, com o apoio do FIAS Fellowship Programme, cofinanciado pelo programa European Union’s Horizon 2020, sob o acordo de concessão Marie Skłodowska-Curie nº 945408.

“Máquinas do tempo” (2024)

Fotografia, ensaio fotográfico

Rangel Carraro Toledo Borges, Campestre da Serra, RS, Brasil.



Resumo:

O ensaio fotográfico “Máquinas do Tempo” (2024) é um desdobramento do estudo de mestrado que investiga as técnicas culinárias da cozinha ítalo-brasileira em Campestre da Serra/RS. As fotografias retratam a avó materna do pesquisador, a Nonna Tarcilla, em meio aos preparos de massas e pães em sua despensa e cozinha. A pesada mesa de madeira, construída pelo falecido marido, abriga as máquinas e utensílios utilizados no dia a dia. A máquina elétrica, uma aquisição há cerca de 20 anos, foi recentemente descartada em um ferro-velho devido a problemas no motor. Por outro lado, as máquinas manuais revelaram o motivo de sua antiga usabilidade: usam a energia do corpo como motor e funcionam na ausência de energia elétrica. O cilindro, a prensa e o ralador, parte integrante da casa e da história da família, são hoje exibidas como máquinas que guardam memórias e são utilizadas para o preparo das receitas da matriarca. Além de proporcionar alimento, o ato de preparar pão e massa fresca serve como um portal para memórias e histórias que Tarcilla compartilha com quem a acompanha. Para muitos, essas máquinas são obsoletas, mas para ela, são ferramentas que a conectam com o passado e com sua identidade, permitindo reviver aromas, sabores e histórias e transmitir ensinamentos e afetos por meio dos encontros que seus pratos propiciam.

"ser-experimento inesperado" (2024)

Desenho, 66 x 48,5 cm.

Wemi Soares Pereira, Pelotas, RS, BR.



Resumo:

A prática de desenho que experimento é localizada desde minha experiência dissidente, meus desenhos expressam imaginários nos quais, ao ressignificar o conceito de monstruosidade — frequentemente visto pelo ocidente como algo diferente e abjeto —, afirmo e valorizo tanto minha outridade quanto minha monstruosidade. Assim, proponho desenhos-feitiços, desenhos-fabulações, desenhos (trans)ficcionais que refletem as experimentações de uma corpa em transição, em fuga do mundo colonial-cishétero-moderno-capitalista. Nesse sentido, em recusa radical a humanidade hegemônica ocidental e em consonância com Abigail Campos Leal (2021), Lino Arruda (2021), Jota Mombaça (2021) e Susy Shock (2013), reivindico meu direito a ser monstruosa.

"nossas senhoras: livros dos retalhos" (2021)

Fotografia digital, projeção, 51s.
isabela a. guimarães, Pelotas, RS, Brasil.



Resumo:

Nossas Senhoras é um livro de retalhos que narra fragmentos de Mariana, uma personagem que é consequência da história de três gerações de mulheres costureiras, andantes e contadoras de histórias. Foi produzido durante a pandemia de COVID-19 e é uma das materializações do processo autoetnográfico sobre violência sexual, racialização, racismo e formação em Antropologia. Para lidar com as memórias de violência e as notícias de descaso com a vida, a autora segurou a teoria feminista descolonial em uma mão e as produções têxteis na outra. O aspecto lúdico ecoa as possibilidades de várias narrativas concomitantes, onde a violência não é a narrativa final das mulheres. Enedina, Dagmar e Isabella aprenderam juntas a costurar roupas, histórias e aspectos quase esquecidos de si mesmas; a costura é a autonomia e a vingança delas contra o esquecimento. O livro é a expressão das insistências lentas dos enfadonhos atos de tentar.

"Arqueoafetos: afetos pedidos/dos afetos perdidos/desafetos lançados" (2019-)

Fotografia digital, projeção.
Washington Ferreira, Rio Grande, RS, Brasil.



Resumo:

O trabalho propõe uma reflexão acerca de/com elementos antropomórficos achados, dispersos, depositados, colecionados, perdidos - fragmentos, partes e vestígios de "bonecos" e outros constructos similares: presentes - entregues ou não - às divindades e elementais, ex-votos (oferendas religiosas, promessas e pedidos, artefatos mágicos), andróides acidentados de ruas invisíveis e tumultuadas do inconsciente coletivo; modelos comportamentais e universos de referências (produtos massivos da indústria pseudocultural), lembranças e vestígios relacionais da infância e adolescência; seres fictícios, produzidos, fantasiados, manipulados, desconstruídos, desprezados e/ou resgatados pelas (nem) sempre brincantes crianças e adultos ditos humanos. A reflexão proposta a partir deste ensaio fotográfico se refere à potencialidade da utilização dos "bonecos" como elementos desveladores de muitas das relações afetivas entre humanos e de humanos para com os mesmos elementos antropomórficos, cultivadas e expressas de diferentes maneiras, dependendo do contexto cultural analisado.

Encontro Internacional Máquinas, corpos e grafias:

reflexões antropológicas
sobre IA, tecnopoéticas
e sensorialidades



Organização

Alexandre Oliveira Cardoso Junior
Ana Paula Langone
Cláudia Turra Magni
Daniele Borges Bezerra
Deivid Garcia Viegas
Eduarda Mensch
Egner Pereira Aires
Felipe Santana
Fernanda Garcia
Flávia Garcia
Frederico Dal Soglio
Guilherme Corrêa
Guilherme Rodrigues
Guillermo Gómez
Hamilton Bittencourt
Hayna Helyda Heléia Ordone

Isadora Torres

João Pedro Tomaszewski

José Luis Abalos Júnior

Lisandro Moura

Lucas dos Santos Pereira

Rangel Carraro Borges

Vinicius Teixeira

Vitória de Lima

Victor César Costa

Comissão científica

Dra. Cláudia Turra Magni

Dra. Daniele Borges Bezerra

Dr. Guillermo Gómez

Dr. José Luis Abalos Júnior

Dr. Lisandro Lucas de Lima Moura

Dr. Vinicius Teixeira

Comissão artística

Daniele Borges

Deivid Viegas

Vitória de Lima

Produção executiva

Cláudia Turra Magni

Daniele Borges Bezerra

Isabel Ferreira Vargas

Lisandro Moura

Realização

LEPPAIS - Coletivo Antropoéticas

Financiamento

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico - CNPq
Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul - FAPERGS



<https://wp.ufpel.edu.br/maquinascorpোগrafias>

REALIZAÇÃO



FINANCIAMENTO

