

# **ANEXO I**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMPUTAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA POLÍTICA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA SOCIAL E PATRIMÔNIO CULTURAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENFERMAGEM  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

## **Acessibilidade e Emoções Mediadas por IA: Pesquisa Interdisciplinar e Tecnopoética**

Projeto de pesquisa apresentado à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PRPPG) da Universidade Federal de Pelotas no âmbito do Edital 01/2025 do Programa de Estímulo à Pesquisa Interdisciplinar na Pós-Graduação (PAPIn). **O presente projeto concorre na “Linha I – Projetos já em execução dentro do PAPIn” do referido edital.**

Guilherme Ribeiro Corrêa (PPG Computação)  
Claudia Turra Magni (PPG Antropologia)  
Adriane Borda (PPG Arquitetura e Urbanismo)  
Alessandra Gasparotto (PPG História)  
Carlos Artur Gallo Cabrera (PPG Ciência Política)  
Juliane Conceição Primon Serres (PPG Memória Social e Patrimônio Cultural)  
Suele Manjourany Silva Duro (PPG Enfermagem)  
Tatiana Bolivar Lebedeff (PPG Letras)  
Paula Maria de Sá Oliveira Escudeiro (Instituto Politécnico do Porto, Portugal)  
**Pelotas, 12 de junho de 2025.**

## Introdução

O projeto “Acessibilidade e Emoções Mediadas por IA” teve origem em 2023, a partir das reflexões do Coletivo Antropoéticas na linha “Máquinas, Corpos e Grafias” do Laboratório de Ensino, Pesquisa e Produção em Antropologia da Imagem e do Som (LEPPAIS), a qual investiga as relações entre corpos e tecnologias sob uma perspectiva crítica e sensível às narrativas visuais e afetivas mediadas por Inteligência Artificial. Inspirado por autores como Escobar (2016), Beiguelman (2014) e Bilá (2017), o projeto propõe uma **abordagem interdisciplinar que integra saberes das áreas tecnológicas, humanísticas, artísticas e da saúde**. A proposta foi submetida ao Edital PAPIN 2024 e contemplada com bolsas de doutorado e mestrado, implementadas a partir de setembro de 2024. Inicialmente coordenado pela Profa. Claudia Turra (PPGAnt), o projeto passou recentemente à coordenação do Prof. Guilherme Corrêa (PPGC).

Com o avanço das atividades e os encontros periódicos do grupo, o projeto evoluiu para as seguintes três principais linhas: **(i)** o desenvolvimento de sistemas baseados em IA de tradução automática entre LIBRAS e a língua portuguesa, conduzido pelos mestrands em Computação; **(ii)** a criação de experiências imersivas em realidade virtual para promover o acesso a espaços culturais, como museus e sítios arqueológicos, tema da pesquisa do doutorando em Arquitetura e Urbanismo; e **(iii)** a investigação sobre como a IA e as tecnologias produzidas no projeto podem favorecer a acessibilidade por meio de abordagens multissensoriais e multimodais (LAPLANTINE, 2005), ao sublinhar a importância dos sentidos (HOWES e PINK, 2010; LE BRETON, 2016), foco da pesquisa da doutoranda em Antropologia. As pesquisas desenvolvidas nas três linhas resultaram, até o presente momento, em diversos produtos técnicos e bibliográficos, listados na Tabela 1.

Ao longo do primeiro ano de execução do projeto, foram percebidas diversas oportunidades de expansão das pesquisas em andamento, as quais serão apresentadas nos próximos parágrafos como justificativa para a presente proposta de expansão do projeto.

Existem na literatura diversas iniciativas voltadas ao desenvolvimento de sistemas baseados em IA para a tradução automática entre LIBRAS e a língua portuguesa (DA SILVA, 2023), com avanços significativos em áreas como reconhecimento de gestos e processamento de linguagem natural. Entretanto, a equipe do projeto identificou que muitas dessas soluções carecem de uma abordagem linguística e cultural mais aprofundada, o que pode comprometer a precisão, a naturalidade e a eficácia comunicativa dessas ferramentas. Por isso, é fundamental que o projeto conte também com **um(a) doutorando(a) em Letras** com foco em LIBRAS e tecnologias da linguagem, que possa atuar na análise, avaliação e validação das ferramentas desenvolvidas no projeto, assegurando que estejam alinhadas tanto aos critérios técnicos quanto às nuances linguísticas e culturais da comunidade surda.

**Tabela 1:** Produção vinculada ao projeto até o momento.

<b>Título da Produção</b>	<b>Tipo</b>
BEZERRA, DANIELE BORGES. Confabulações tecnopoéticas: Inteligência artificial e a produção de imaginações compartilhadas. REVISTA EQUATORIAL - REVISTA DOS ALUNOS DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL, v. 11, p. 1-26, 2024.	Artigo publicado em periódico nacional
BEZERRA, DANIELE BORGES. Inteligência Artificial, entre maquinações e bricolagens. Revista Iluminuras, v. 25, p. 11-25, 2024.	Artigo publicado em periódico nacional
TURRA-MAGNI, C. ; BEZERRA, DANIELE BORGES . Tecnopéticas, Inteligência Artificial, maquinações e outras bricolagens (apresentação do dossier).. Revista Iluminuras, v. 25, p. 2-6, 2024.	Artigo publicado em periódico nacional
BEZERRA, DANIELE BORGES. Meios tecnopoéticos e etnografias na era digital. GIS - GESTO, IMAGEM E SOM - REVISTA DE ANTROPOLOGIA, v. 9, p. 21-40, 2024.	Artigo publicado em periódico nacional
BORDA, Adriane; et al. Uma expografia interativa para promover reflexões interdisciplinares sobre as enchentes de maio de 2024 em Pelotas no Rio Grande do Sul. GRAPHICA 2025 – Encontro Internacional sobre Gráfica Digital, 20 mar. 2025.	Resumo simples + Apresentação de pôster/painel
ARAÚJO, Rithiele; et al. Do lúdico ao interpretativo: entre jogos, geometrias e discursos que se encaixam em uma obra de Helios Seelinger. GRAPHICA 2025 – Encontro Internacional sobre Gráfica Digital, 10 mar. 2025.	Resumo simples + Apresentação de pôster/painel
JUNIOR, Edemar; BORDA, Adriane. Modelo físico planialtimétrico da zona de risco de Pelotas: interface para reflexões interdisciplinares sobre as enchentes de maio de 2024. II WorkShop Gaúcho de Mudanças Climáticas, Pelotas, out. 2024.	Resumo simples + Apresentação de pôster/painel
ESLABÃO, Rafael Redü; et al. Fabricação digital emergencial de um mapa planialtimétrico de Pelotas: um apoio à comunicação e ao planejamento de ações da Defesa Civil em maio/2024. GRAPHICA 2025 – Encontro Internacional sobre Gráfica Digital.	Resumo expandido + Apresentação oral de trabalho
TORRES, Isadora. “Metamorfoses de uma turma do ensino médio no Sistema S – SESI / Pelotas: um estudo etnográfico. Escola Eraldo Giacobbe, a turma pioneira do modelo SESI - Rio Grande do Sul, docência de Sociologia e a mediação de conflitos na cultura juvenil”. Reunião do Mercosul de Antropologia, 2025.	Resumo expandido + Apresentação oral de trabalho
Podcast Museotrem	Produção de outra natureza ( <i>podcast</i> )
Livro “Máquinas, Corpos e Grafias: Tecnopoéticas em Perspectiva Transdisciplinar”	Produção de outra natureza (organização de livro)
Organização conjunta do evento “Máquinas, Corpos e Grafias”, realizado na UFPel entre 25 e 27 de setembro de 2024	Produção de outra natureza (organização de evento)
Desenvolvimento de versão experimental de um tradutor de American Sign Language (ASL) para língua inglesa	Produção de outra natureza (software)
Desenvolvimento de um software para segmentação de nuvens de pontos	Produção de outra natureza (software)

Já com relação à criação de experiências imersivas em realidade virtual para promover o acesso a espaços culturais, como museus e sítios arqueológicos, observa-se um grande potencial para ampliação das pesquisas em andamento. Entretanto, um dos principais desafios enfrentados pela equipe reside na manipulação e compressão de grandes conjuntos de dados espaciais, como nuvens de pontos, modelos tridimensionais detalhados e texturas de alta resolução, exigindo competências específicas em processamento de sinais e compressão de dados para ambientes imersivos. Nesse sentido, torna-se essencial a inclusão de **um(a) doutorando(a) em Computação** à equipe que possa oferecer suporte às pesquisas na área de Arquitetura e colaborar no desenvolvimento de soluções eficientes e acessíveis baseadas em nuvens de pontos e ambientes virtuais. Ainda nesse contexto, destaca-se a relevância de investigar alternativas tecnológicas que incorporem emoções, sensorialidades e aspectos multissensoriais ao projeto arquitetônico, visando enriquecer a experiência do usuário e tornar os ambientes virtuais mais inclusivos e significativos. Para isso, propõe-se a inclusão de **um(a) mestrando(a) em Arquitetura e Urbanismo** à equipe.

Por fim, compreendendo que a acessibilidade, na prática, ainda é frequentemente tratada como um elemento excepcional, direcionado a corpos considerados divergentes e nem sempre acolhidos em suas singularidades, a pesquisa propõe também investigar as potencialidades e os entraves associados ao uso de alternativas tecnológicas mediadas por IA. Diversos contextos e cenários poderão ser considerados para essa investigação, com atenção às especificidades culturais, sociais e espaciais de cada caso. No âmbito desta expansão do projeto, pretende-se realizar um estudo de caso aplicado a um espaço museal ou de interesse cultural, como o futuro Memorial da Estação Ferroviária de Pelotas, o Museu do Doce, ou o Museu da Baronesa, explorando como as tecnologias desenvolvidas podem ser efetivamente integradas ao espaço e à experiência de visitação, ampliando o acesso e a inclusão. Este estudo será conduzido por **um(a) mestrando(a) em Antropologia**, caso a extensão do projeto seja concedida.

Este projeto alinha-se diretamente a três Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU. Em primeiro lugar, contribui para a **ODS 4 – Educação de Qualidade**, ao promover o desenvolvimento de tecnologias acessíveis e metodologias inclusivas que ampliam o acesso ao conhecimento. Também responde à **ODS 10 – Redução das Desigualdades**, ao focar em soluções tecnológicas para inclusão de pessoas com deficiência, grupos historicamente marginalizados. Por fim, dialoga com a **ODS 11 – Cidades e Comunidades Sustentáveis**, ao propor estratégias tecnológicas que ampliam o acesso democrático e multissensorial ao patrimônio cultural.

## **Objetivos gerais**

A proposta apresentada busca **expandir**, a partir do projeto interdisciplinar atualmente em

execução, o estudo e desenvolvimento de tecnologias de acessibilidade mediadas por inteligência artificial que incorporem elementos multissensoriais, possibilitando novas formas de expressão e recepção de informações e emoções por meio de imagens, sons e outras sensorialidades. O objetivo é reduzir desigualdades e promover maior equidade social no acesso à comunicação, aos espaços urbanos e a conteúdos culturais e educacionais para pessoas com deficiência. Paralelamente, a expansão do projeto propõe refletir criticamente sobre as potencialidades e limitações da IA, investigando suas implicações nas relações entre humanos e não humanos, especialmente no que diz respeito à mediação de aspectos subjetivos e emocionais da experiência humana.

## **Objetivos específicos**

- Analisar criticamente como a IA pode contribuir para as trocas simbólicas na comunicação oral e não oral, especialmente na tradução dessa informação em imagens, áudios e narrativas verbo-visuais voltadas a pessoas com deficiência auditiva, visual e motora;
- Estudar formas de integrar efetivamente tecnologias de acessibilidade para pessoas com deficiência auditiva, visual e motora em espaços culturais e ambientes de visitação, com foco na ampliação do acesso e da inclusão;
- Treinar redes neurais capazes de traduzir automaticamente conteúdo visual em LIBRAS para língua portuguesa, promovendo a comunicação entre pessoas com e sem deficiência;
- Criar ferramentas e protocolos de uso voltados à acessibilidade de pessoas com deficiência motora em espaços culturais, por meio de experiências imersivas em realidade virtual.
- Aprofundar a abordagem interdisciplinar do projeto, incluindo à equipe pesquisadores/as das áreas de História, Memória Social e Patrimônio Cultural e Ciência Política.

## **Princípios metodológicos**

A presente pesquisa configura-se como uma **pesquisa-ação de caráter interdisciplinar**, que, para além de seu escopo teórico, visa ao desenvolvimento de soluções tecnológicas voltadas à promoção da acessibilidade. A premissa central do projeto é que a interdisciplinaridade não apenas viabilize a criação dessas tecnologias, mas também possibilite sua avaliação em contextos específicos, considerando aspectos como desempenho, eficácia e usabilidade. Para isso, serão empregadas ferramentas e metodologias próprias de todas as áreas que integram a equipe do projeto. As análises realizadas não apenas constituem investigações relevantes para suas respectivas áreas, mas também oferecem retorno qualificado para os/as pesquisadores/as das demais áreas, contribuindo para o aprimoramento contínuo das soluções tecnológicas propostas.

Do ponto de vista da **Computação**, a metodologia do projeto se estrutura em ciclos iterativos de prototipação, testes e refinamentos, com integração de métodos experimentais, quantitativos e qualitativos. Uma das frentes principais é o desenvolvimento de sistemas de

tradução automática de vídeos em LIBRAS para texto em português, com base em técnicas de processamento de vídeo, segmentação de sinais manuais e não manuais, extração de características visuais e temporais e aplicação de redes neurais profundas. O treinamento dos modelos utilizará bancos de dados fornecidos por pesquisadores/as da área de Letras, com possibilidade de expansão ao longo do projeto, visando traduções textuais e audiodescrições com fluidez sintática e semântica. Paralelamente, será desenvolvida uma plataforma de acessibilidade baseada em Realidade Virtual (RV), com modelagem de ambientes culturais em 3D a partir de capturas feitas pela equipe de Arquitetura. Esses espaços serão integrados a interfaces acessíveis, permitindo a visita remota por pessoas com mobilidade reduzida. Os testes envolverão o uso de controladores adaptativos e sistemas de navegação intuitiva, com foco na imersão e na acessibilidade da experiência.

Os/as pesquisadores/as da área de **Letras**, com ênfase em LIBRAS, desempenham papel fundamental para fornecer exemplos de vídeos com sinais de LIBRAS gravados. Além disso, serão responsáveis pela análise linguística dos resultados das ferramentas desenvolvidas para tradução automática entre LIBRAS e língua portuguesa. Sua contribuição é essencial para avaliar a qualidade linguística, discursiva e cultural das traduções geradas por sistemas de IA, considerando as particularidades da língua de sinais, como expressões faciais, uso do espaço e estruturas gramaticais próprias. Além disso, esses/as pesquisadores/as participam da formulação de critérios para a construção de audiodescrições que ultrapassem descrições objetivas e lineares, incorporando elementos expressivos, emocionais e contextuais relevantes à recepção sensível da imagem. Sua atuação permite que os recursos desenvolvidos pelos/as pesquisadores/as da área de Computação sejam avaliados e aprimorados com base em parâmetros linguísticos rigorosos, assegurando que as ferramentas de acessibilidade respeitem a complexidade e a riqueza cultural das línguas envolvidas.

Os/as pesquisadores/as da área de **Arquitetura** estão responsáveis pelo desenvolvimento e curadoria de experiências imersivas em realidade virtual, utilizando as ferramentas desenvolvidas por pesquisadores/as da área de Computação. Assim, têm como objetivo ampliar o acesso de pessoas com mobilidade reduzida a espaços de interesse cultural, como museus, sítios históricos e ambientes urbanos significativos. A equipe de Arquitetura atuará na captura de sinais visuais em sítios de interesse, na modelagem dos espaços, na organização da experiência espacial e na criação de percursos interativos com as ferramentas desenvolvidas, garantindo que as representações sejam não apenas tecnicamente fiéis, mas também sensíveis à experiência subjetiva do usuário.

A área de **Antropologia** está responsável neste projeto pela observação dos processos de interação entre humanos e tecnologias desenvolvidas. Em uma abordagem interdisciplinar com a participação de pesquisadores/as das áreas de História, Memória Social e Patrimônio Cultural, Ciência Política e Enfermagem, os/as antropólogos/as vinculados/as ao projeto atuarão na análise

crítica e no acompanhamento das tecnologias desenvolvidas, mediando as experiências humanas frente aos sistemas de IA voltados à acessibilidade. Por meio da observação participante, registrarão o processo de desenvolvimento tecnológico por parte de pesquisadores/as das áreas de Computação, Arquitetura e Letras e, posteriormente, os desdobramentos das interações entre usuários e IA, com especial atenção às experiências subjetivas e sensoriais mediadas por essas tecnologias.

No caso da tradução automática de vídeos em LIBRAS para língua portuguesa, a pesquisa antropológica acompanhará as diferentes fases do processo, buscando compreender como a linguagem visual-gestual é convertida em formas textuais e sonoras, e como são preservadas as intencionalidades, emoções e sentidos culturais da comunicação original. Complementarmente, a Antropologia também investigará o uso de tecnologias de RV para pessoas com mobilidade reduzida, voltadas ao acesso remoto e imersivo a espaços culturais. Testes e estudos de caso serão realizados no Memorial da Estação Ferroviária de Pelotas, com o objetivo de compreender a vivência dos usuários, considerando não apenas aspectos técnicos, mas também as dimensões afetivas e sensoriais envolvidas na apropriação dos ambientes mediados pela tecnologia.

Nesse processo, os/as pesquisadores/as das áreas de **História e Memória Social e Patrimônio Cultural** deverão contribuir com a curadoria dos conteúdos inseridos nos ambientes imersivos e nos materiais traduzidos, assegurando o rigor, a pluralidade e a sensibilidade na representação de contextos históricos, acervos e narrativas patrimoniais. A atuação desses/as pesquisadores/as também se estende à avaliação dos conteúdos gerados pelas ferramentas de IA, assegurando que respeitem os marcos históricos e sociais dos grupos representados, potencializando o valor formativo, cultural e crítico das tecnologias de acessibilidade. Por sua vez, o pesquisador da área de **Ciência Política** oferecerá uma análise aprofundada dos marcos legais, institucionais e políticos que regulam as políticas públicas de acessibilidade, inclusão digital e democratização do acesso à comunicação e à cultura. A partir de uma perspectiva crítica, refletem sobre os impactos e desafios do uso de IA em contextos públicos e privados, abordando temas como a proteção de direitos, desigualdades de acesso e responsabilidade institucional.

Por fim, a pesquisadora da área de **Enfermagem** desempenha papel fundamental na avaliação dos impactos das tecnologias de acessibilidade na qualidade de vida e no bem-estar das pessoas com deficiência, especialmente aquelas com mobilidade reduzida ou limitações sensoriais. Utilizando metodologias quantitativas e qualitativas, como entrevistas semiestruturadas, questionários padronizados e observação clínica, eles deverão investigar como as intervenções tecnológicas influenciam a autonomia, a saúde mental e a inclusão social dos usuários.



## **Equipe envolvida**

**Guilherme Ribeiro Corrêa (Coordenador)** (CV: <http://lattes.cnpq.br/1389878856201800>) - Pesquisador bolsista de produtividade do CNPq, docente do PPG em Computação da UFPel, atuando na linha de Multimídia. É o coordenador do projeto e orientador de estudantes da área de Computação, com foco em processamento de sinais visuais (imagens, vídeos e nuvens de pontos).

**Adriane Borda** (CV: <https://lattes.cnpq.br/3860172079417937>) - Atua no PPG em Arquitetura e Urbanismo da UFPel. No projeto, atua na orientação de estudantes da área de Arquitetura, com foco em tecnologias de representação para a interpretação de bens culturais.

**Alessandra Gasparotto** (CV: <http://lattes.cnpq.br/1989448073415959>) - Atua no PPG em História, com foco em estudos sobre o ensino de História no tempo presente e a educação em direitos humanos. No projeto, contribuirá na coorientação de estudantes e avaliação dos conteúdos gerados pelas ferramentas de acessibilidade a sítios de patrimônio cultural.

**Carlos Artur Gallo Cabrera** (CV: <http://lattes.cnpq.br/6099239530718796>) - Atua no PPG em Ciência Política da UFPel, onde desenvolve pesquisa focada nas conexões entre memória, história, justiça e política. No projeto, contribuirá na coorientação de estudantes e análise dos marcos legais, institucionais e políticos que regulam as políticas públicas de acessibilidade.

**Claudia Turra Magni (Coordenadora)** (CV: <http://lattes.cnpq.br/8774264386533161>) - Docente do PPG em Antropologia da UFPel. Coordena o Coletivo Antropoéticas do LEPPAIS, onde se situa a linha de pesquisa Máquinas, Corpos e Grafias. No projeto, atua na orientação de estudantes da área de Antropologia, com foco nas interações entre humanos e máquinas e Inteligência Artificial.

**Juliane Conceição Primon Serres** (CV: <http://lattes.cnpq.br/2795821152828459>) - Atua no PPG em Memória Social e Patrimônio Cultural da UFPel, com foco em história da saúde e museus. No projeto, atuará na coorientação de estudantes e avaliação, sob a perspectiva da museologia, da qualidade dos conteúdos gerados pelas ferramentas de acessibilidade a sítios de patrimônio cultural.

**Suele Manjourany Silva Duro** (CV: <http://lattes.cnpq.br/2683968985742029>) - Atua no PPG em Enfermagem da UFPel, com foco em avaliação de serviços de saúde, saúde pública, saúde coletiva e promoção da saúde. No projeto, atuará na coorientação de estudantes e avaliação dos impactos das tecnologias de acessibilidade na qualidade de vida e no bem-estar das pessoas com deficiência.

**Tatiana Bolivar Lebedeff** (CV: <http://lattes.cnpq.br/0081286250806899>) - Atua no PPG em Letras, com foco no ensino de línguas. No projeto, atuará como coorientadora do/a estudante da área de Letras e na elaboração de formas de comunicação inclusivas.

**Paula Maria de Sá Oliveira Escudeiro** (CV: <https://www.cienciavita.pt/5F1C-FD71-6F1C>) - Docente do Instituto Politécnico do Porto, Portugal, atua na área de tecnologias de acessibilidade. No projeto, atuará com compartilhamento de experiências realizadas em projetos sob sua coordenação e poderá orientar estudantes da equipe em sanduíche no exterior.

## Cronograma

A Tabela 2 apresenta o cronograma referente ao período de extensão do projeto.

**Tabela 2:** Cronograma de atividades a serem desenvolvidas ao longo da extensão do projeto.

Nº	Atividade	Semestre							
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
1	Levantamento bibliográfico e estado da arte interdisciplinar	X							
2	Definição de requisitos técnicos e metodológicos	X	X						
3	Desenvolvimento de protótipos (IA, RV, ferramentas de processamento de sinais)		X	X	X	X			
4	Acompanhamento etnográfico dos processos tecnológicos		X	X	X	X	X		
5	Curadoria de conteúdos culturais e criação de roteiros		X	X					
6	Testes com usuários (ex.: Memorial Estação Ferroviária, <i>app</i> de conversa em LIBRAS)			X	X	X			
7	Avaliação e refinamento das ferramentas desenvolvidas				X	X	X		
8	Implementação de melhorias com base nos testes					X	X		
9	Documentação e relatórios				X		X	X	
10	Publicação dos resultados, eventos, dissertações e teses		X		X		X		X

## Referências

- BEIGUELMAN, Giselle. **Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais**. Peirópolis: 2014.
- BILÁ, Gabriela. **Teleport City**. Catálogo, 2017. Disponível em [https://issuu.com/novoestudiobsb/docs/teleport\\_city\\_catalogo\\_issuu\\_01\\_e67054bfdaaa97](https://issuu.com/novoestudiobsb/docs/teleport_city_catalogo_issuu_01_e67054bfdaaa97).
- DA SILVA, David Vinicius; ESTEVAM, Valter; MENOTTI, David. **Towards a realistic Libras to Portuguese translation**. In: 36th SIBGRAPI Conference on Graphics, Patterns and Images. 2023. p. 1-6.
- ESCOBAR, Arturo. **Sentipensar con la tierra: Las Luchas Territoriales y la Dimensión Ontológica de las Epistemologías del Sur**. Revista de Antropología Iberoamericana. 2016.
- HOWES, D. e PINK, S. "The Future of Sensory Anthropolgy/The Anthropology of the Senses". **Social Anthropology**. 2010, v. 18, n. 3: Pp.331-40.
- LAPLANTINE, F. **Le social et le sensible: introduction à une anthropologie modale**, Paris: Téraèdre. 2005.
- LE BRETON, David. Antropologia dos sentidos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.
- LOZANO-HEMMER, Rafael. **Linear atmosphonía**. Disponível em: [https://www.lozanohemmer.com/linear\\_atmosphonía.php](https://www.lozanohemmer.com/linear_atmosphonía.php), 2019.