

**PAISAGEM E EXPOSIÇÃO DE ARTE EM RELAÇÃO COM A CIÊNCIA E A
TECNOLOGIA: O CASO DA EXPOSIÇÃO PANORAMA 5¹**

**LANDSCAPE AND ART EXHIBITION IN RELATION TO SCIENCE AND
TECHNOLOGY: THE CASE OF THE EXHIBITION PANORAMA 5**

Pablo Gobira²

UEMG

Associado/a/e ANPAP: Sim

Emanuelle de Oliveira Silva³

UFMG

Associado/a/e ANPAP: Não

RESUMO

O artigo aqui apresentado parte das pesquisas e atividades do grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront - UEMG/CNPq). No ano de 2024, como parte do 9º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais 2024, foi realizada a 5ª edição da Exposição PANORAMA, uma exposição que tem como objetivo apresentar ao público as produções poéticas realizadas nas fronteiras dos campos de arte, ciência e tecnologia. A exposição vem, desde sua 4ª edição, apresentando-se em dimensões diversas, incluindo uma galeria física, uma galeria híbrida, realizada em metaverso, e uma galeria exclusivamente em metaverso. É a potencialidade de tais dimensões que temos como objetivo apresentar neste artigo: a possibilidade de construção e expansão digital/híbrida de nossas paisagens através de uma perspectiva artística/poética.

Palavras-Chave: Artes Digitais. Metaverso. Paisagens Artificiais. Ambiente Digital. Exposição híbrida.

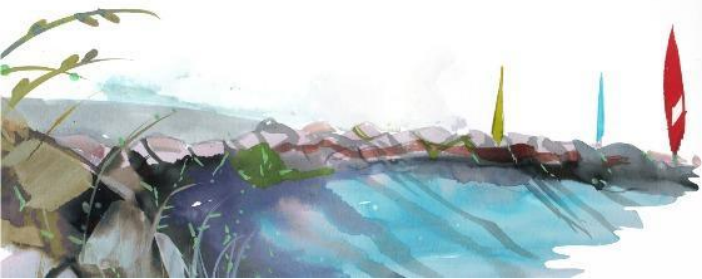
ABSTRACT

This paper comes from the researches and other works happening at Laboratório de Poéticas Fronteiriças. In the year of 2024, as a part of the 9th International Congress of Art, Science

¹ As reflexões presentes neste artigo são fruto de projeto de pesquisa apoiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG) e pela PROPPG/UEMG, aos quais agradecemos.

² Professor da Escola Guignard (UEMG), do PPGArtes (UEMG), do PPGACPS (UFMG) e do PPGGOC (UFMG). Pesquisador Produtividade (CNPq). Coordenador do grupo de pesquisa (CNPq) Laboratório de Poéticas Fronteiriças [<http://linktr.ee/labfront>]. <http://lattes.cnpq.br/8243001226255815> <https://orcid.org/0000-0002-3054-2383>

³ Graduada em Artes Plásticas pela Universidade do Estado de Minas Gerais (Escola Guignard - UEMG). Mestre em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGArtes/UEMG) e doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Ambiente Construído e Patrimônio Sustentável (PPGACPS/UFMG). Bolsista CAPES. Membro do grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação Laboratório de Poéticas Fronteiriças (LabFront/UEMG/CNPq - <http://labfront.com.br>). <http://lattes.cnpq.br/8241956674315050> <https://orcid.org/0000-0003-3052-887X>



and Technology and Digital Arts Seminar 2024, the 5th edition of PANORAMA Exhibition took place, an exhibition that aims to showcase to the general audience the poetical work done in the frontiers of the fields of art, science and technology. The exhibition, since its 4th edition, is showcased in multiple dimensions, including a physical/in-loco gallery, an hybrid gallery, created in the metaverse, and a gallery created exclusively in metaverse. It is the potentiality of such dimension that we aim to present in this paper: the possibility of digital/hybrid construction and expansion of our landscapes through an artistic/poetic perspective.

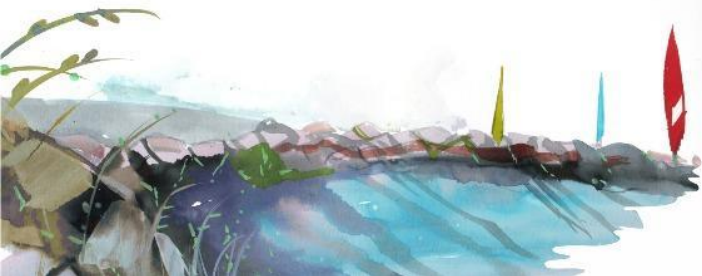
KEYWORDS: *Digital arts. Metaverse. Artificial landscapes. Digital environments. Hybrid exhibition.*

Introdução

Este texto parte das discussões realizadas no Laboratório de Poéticas Fronteiriças [LabFront - <https://linktr.ee/labfront>] um grupo de pesquisa, desenvolvimento e inovação que busca problematizar as e nas fronteiras dos campos de arte, ciência e tecnologia. Como parte de suas iniciativas, anualmente, desde 2015, o grupo vem realizando a produção do Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais. O evento, que em 2024 realizou sua nona edição, se apresenta como ação que:

[...] pretende compreender, analisar e documentar a situação contemporânea brasileira do uso das tecnologias no campo da arte digital em interseção com as áreas de outras ciências, da comunicação e das políticas públicas neste contexto. Isso se dá a partir de eixos temáticos e por meio da participação dos profissionais diversos, entre eles, professores, pesquisadores, artistas, autores, curadores e gestores de organizações no país. Essa é a forma de contribuir com o campo de estudos sobre a tecnologia, artes e comunicação: agrupando os profissionais dos campos em discussões emergentes e já em desenvolvimento (CIACT-SAD, s.a., s.p.)

A ponto de fazer uma década de história, o Congresso se apresentou como uma das maiores congregações de pesquisadores, estudantes e artistas do campo transdisciplinar de artes digitais e seus adjacentes na América Latina. É graças a sua constante realização, com equipe de produção preparada e especialista nessa interdisciplinaridade e atravessamento de campos que, a cada ano, o número de participantes e atividades que fazem parte de sua programação aumenta quantitativamente e qualitativamente. Conforme padrão de eventos anuais, bianuais ou trianuais de mesmo porte, a cada edição o Congresso apresenta um tema que pauta suas discussões e realizações. O 9º Congresso Internacional de Arte, Ciência



e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais 2024 teve como tema principal a palavra “Vida”. Enquanto evento, o Congresso apresenta caráter duplo:

A programação é bastante completa, contando com pesquisadores, artistas e especialistas de diversas áreas. Em sua seção de seminário, traz uma curadoria temática enfocada na “Vida” com convidados apresentando as suas pesquisas avançadas no campo das relações entre arte, ciência e tecnologia. Como congresso, temos a apresentação de trabalhos de mestrands, mestres, doutorandos e doutores oriundos de associações, grupos de pesquisa e dos programas de pós-graduação de áreas diversas. (CIACT-SAD 09, 2024, p. 2)

Como parte do Congresso, e seguindo o enfoque das artes digitais, conforme indicado no nome do evento, a realização da exposição PANORAMA foi consolidada em sua programação desde 2019, que a cada ano ganha uma nova edição. Após o sucesso em sua quarta edição, PANORAM4, a produção do evento resolveu ampliar a experiência obtida em ambiente expandido ao desenvolver a exposição PANORAMA 5, dando um passo além na consolidação da utilização e ocupação de dimensões digitais/virtuais juntamente da dimensão física da galeria onde foi exposta. É esse caráter múltiplo e ocupacional de uma produção expositiva que este artigo apresentará, através de duas partes para além desta breve introdução e de nossas considerações finais. Na primeira parte abordaremos as pesquisas realizadas em torno da construção de ambientes expandidos que fomentaram a escolha e utilização de tecnologias digitais para a produção da exposição. A forma da realização, assim como os detalhes sobre a exposição PANORAMA 5, em si, serão descritas na segunda parte deste artigo.

Os panoramas de paisagens digitais

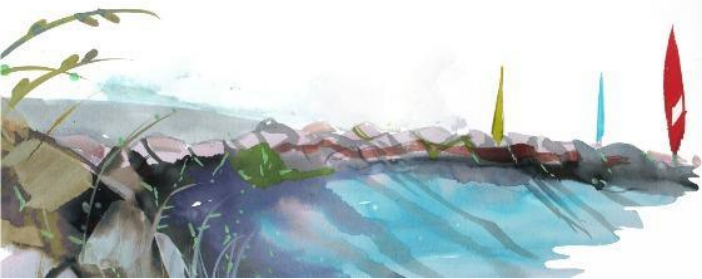
O século XXI vem apresentando, desde seus primeiros momentos, um caráter não somente imersivo, mas expansionista, em decorrência do desenvolvimento e aprimoramento de tecnologias digitais diversas. Ainda que fronteiras geográficas, físicas e governamentais sejam difíceis de atravessar, vemos, graças à ubiquidade digital, uma possibilidade e potencialidade de visualização e, conseqüentemente, utilização de um ambiente até então invisível. As dimensões digitais são vastas, múltiplas e têm suas especificidades e possibilidades descobertas conforme o avanço científico-tecnológico humano permite sua construção. Vemos nos últimos 2 ou 3 anos



uma movimentação por parte da indústria para ocupação desse outro ambiente, um espaço potencialmente infinito mas ainda, relativamente pouco utilizado. Para tal ocupação não foram necessárias novas tecnologias específicas mas sim uma mudança da percepção do que se constitui enquanto ambiente para que nos tornássemos cognitivamente preparados para entender e relacionar estas construções enquanto parte da realidade socialmente construída. Isso porque,

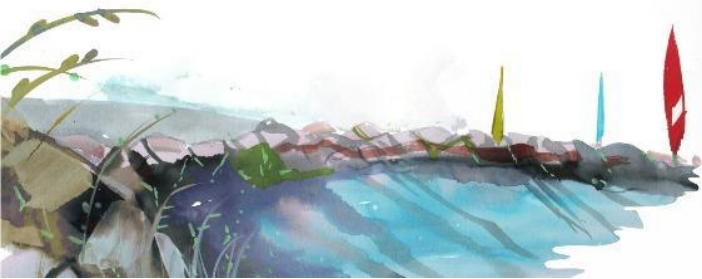
O espaço "ciber" é o espaço que as redes fizeram nascer, espaço informacional, virtual, global, pluridimensional, sustentado e acessado pelos computadores. Trata-se de um espaço que não apenas traz, a qualquer indivíduo situado em um terminal de computador, fluxos ininterruptos e potencialmente infinitos de informação, mas também lhe permite comunicar-se com qualquer outro indivíduo, em qualquer outro ponto da esfera terrestre. Bauman deu um tiro na mosca quando qualificou de líquida a cultura contemporânea. Ora, esse estado, que se opõe a qualquer forma de solidez, encontra a sua expressão semiótica justamente no ciberespaço e nas linguagens que lhe são próprias e que fluem ao ritmo da efemeridade, do fugaz, fugidio, aparecimento e desaparecimento – em frações de segundos de toques de dedos apressados – de imagens, sons, vídeos, textos, gráficos, tudo se misturando nas novas ordenações das hipersintaxes (Santaella, 2021, p. 82)

No trecho apresentado acima, Santaella utiliza-se do termo ciberespaço para traçar a relação direta com o computador e a internet. Os estudos que nos conduziram até esse momento, porém, extrapolam esse conceito e suas necessidades. Mesmo que, de fato, a internet tenha sido uma das maiores revoluções dos últimos tempos e parte da infraestrutura de espaços além do tradicional físico-tangível, não tratamos aqui “apenas” da construção virtual, mas da mescla, da dissolução de barreiras entre o entendido com o espaço de lá e o de cá. Conseqüentemente, a explosão de limiares exige uma participação técnica para além do computador, estático, tradicional, que se apresenta como uma porta de acesso. Para isso, além da necessidade de alteração poética, o uso/acesso a realidades tecnologicamente assistidas é essencial para o conceito de paisagem expandida que aqui tratamos. Desenvolvimento de noções e aplicações de interfaces compostas por Inteligência Artificial, hápticos, Realidade Aumentada (RA), Realidade Virtual (RV), Internet das Coisas (IoT), nano-bio-info-cogno-tecnologias (NBICs), entre outras, potencializa a ocupação sempre crescente dessa paisagem.



Em outras palavras, através de interfaces artísticas, está sendo possível construir e adaptar o mundo que vivemos de maneira exponencial junto a utilização de tecnologias diversas e a internet, nos hiperconectando e expandido nossa existência física, a de nossas casas, locais de trabalho, cidades etc. Dessa maneira, o fato de que as criações artísticas digitais foram as primeiras interações não-industriais com esse local expandido da nossa realidade se torna de claro entendimento. Isso porque seria, de fato, necessário uma avançada dimensão poética para entendimento e, conseqüentemente, aprimoramento e apropriação das possibilidades apresentadas por tais locais. De forma prática, as obras de arte digital ensaiaram durante décadas a exploração da dimensão expandida de nosso ambiente, precedendo até mesmo as tecnologias que possibilitam seu acesso. Pesquisadores diversos do campo, como Roy Ascott (2003), analisam e investigam a construção artística que superam a nossa realidade “física” desde a metade do século XX, o que possibilitou o que poderia parecer uma previsão do futuro para o percurso do desenvolvimento humano. Entretanto, sabemos que foi devido a longa pesquisa e análise que foi possível entender os padrões prováveis de realizações e aplicações tecnológicas digitais que permitiram aos artistas, através de suas diversas poéticas, tomarem a vanguarda não somente deste tipo de exploração, assim como em campos diversos correlatos, como a biologia, química, física, medicina, entre outros.

Foi acompanhando o caminho sendo desenhado pela produção industrial e artística que plataformas e hardwares diversos de acesso ao público, sejam estes proprietários ou *open source* foram, desde ao menos metade da década de 2010, sendo lançados no mercado em rápida velocidade. Aprendendo com inovações e projeções de pesquisadores de ponta, tais plataformas não só abriram portas para a produção independente como, de maneira retroalimentada, possibilitam a construção e desenvolvimento contínuo de suas potencialidades. Enquanto, por exemplo, tecnologias de RV surgiram na década de 1950 em nível militar-industrial (Netto; Machado; Oliveira, 2002, p. 4a) e na pesquisa acadêmica, foi a abertura da tecnologia ao mercado no final do século XX que permitiu produções e experimentações artísticas que acabaram por impulsionar pesquisas e desenvolvimento na área, possibilitando-nos, atualmente, realizações como o Meta Quest, PlayStation VR e até



mesmo ambientes de RV em locais como shoppings. Podemos traçar desenvolvimentos semelhantes também para outras tecnologias.

Agora, na década de 2020, vemos uma maior liberdade e acesso que, conseqüentemente, impulsiona a exploração de tecnologias diversas, através da hiperconexão possibilitada pela internet, que solidifica, a cada dia mais, a utilização desse espaço que não pode mais ser considerado além, uma vez que já está aqui. Uma extensão de nossos corpos, de nossas cidades, de nossas casas, na palma de nossas mãos. Como é sabido, tal exploração já está em níveis mais avançados quando tratamos da dimensão humana (como através de avatares, digital twins, redes sociais etc.) e da dimensão urbana em geral (com o impulsionamento de *smart cities* e IoT/loE). Apesar disso, as pesquisas parecem ainda, de maneira paradoxal, iniciais quando tratamos de instituições museais.

Enquanto existem já definições e pesquisas realizadas há décadas sobre a ampliação do conceito de patrimônio e da existência e importância de Museus Virtuais (MVs) (Styliani et al., 2009, p. 521), estes ainda aparecem de maneira “solitária”, enquanto instâncias que existem aparte de museus entendidos como tradicionais. Isso não significa, necessariamente, que não exista a construção por parte destas instituições de seu ambiente expandido, porém este é realizado de maneira quase que resultante, e não direcionada/planejada (Gobira, Silva, 2019). É esse entendimento que impulsionou uma continuidade da movimentação iniciada em 2023 pela equipe curatorial da exposição PANORAMA para reafirmar a necessidade de apropriação e construção dessa paisagem museal expandida.

PANORAMA 5 e as dimensões de uma exposição expandida

O CIACT-SAD 09, com o tema “Vida”, aconteceu no Centro Cultural UFMG (Avenida Santos Dumont, 174, Centro, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil) entre os dias 27 e 31 de maio de 2024. Como parte da sua programação artística/cultural, foi aberta, na noite do dia 27 de maio, a exposição PANORAMA 5, na Grande Galeria do Centro Cultural e na plataforma Voxels em dimensão expandida.



extremos

34° Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS

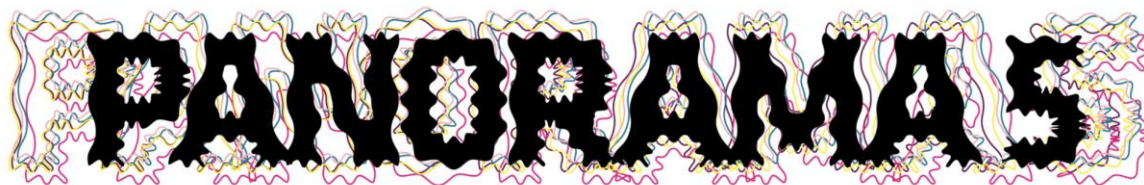


Imagem 1. Logo com a identidade visual da exposição PANORAMA 5, 2024. Fonte: Acervo dos autores.

A PANORAMA 5, assim como suas antecessoras, seguiu o tema do evento e teve suas inscrições realizadas, através de Chamada de Trabalho, entre dezembro de 2023 e fevereiro de 2024. A produção do evento recebeu um total de 91 inscrições de obras entre as categorias disponíveis, sendo estas: exibição exclusiva em metaverso blockchain e exibição física/híbrida. Essas categorias, definidas na 4ª edição da exposição, tinham como objetivo facilitar não somente a escolha das obras frente a suas necessidades técnicas, que por vezes superam as capacidades físicas de uma galeria tradicional, assim como para potencializar a construção da dimensão expandida da exposição.

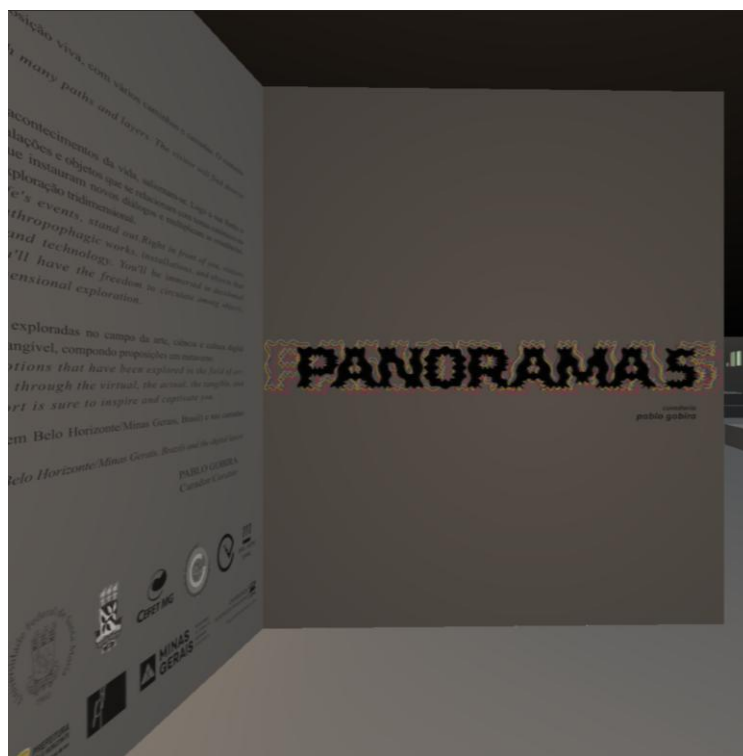
Seguimos as definições estabelecidas na edição anterior, uma vez que verificamos a potência de entendimento e interação por parte do público, assim como solidificamos e expandimos a dimensão física da galeria. Dessa maneira, o espaço híbrido foi

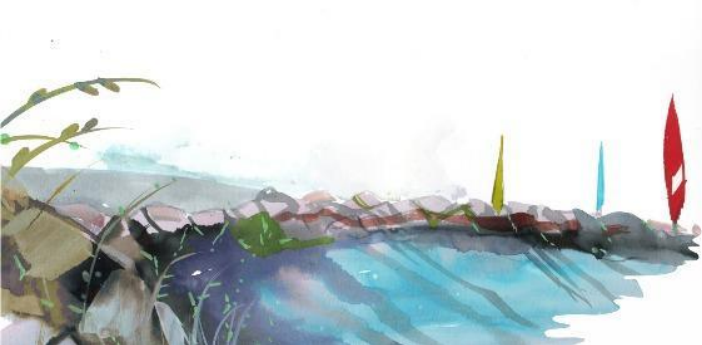


extremos

34° Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS

realizado através de um *digital twin* (Jones *et al.*, 2020, p. 36) da Grande Galeria, onde as obras selecionadas para a dimensão física em formato de vídeo seriam expostas na mesma localidade na versão em metaverso. A dimensão exclusiva em metaverso, por sua vez, apresentava uma galeria única com formato que segue a identidade visual da exposição, com a disposição das obras seguindo um direcionamento onde o visitante percorre um caminho de diferentes especificidades. Ao caminhar pela galeria, o visitante encontraria, em ordem, obras de arte digital estáticas (como obras de ilustração ou fotografia digital, esculturas em voxels, entre outras); em vídeo; e obras interativas onde seriam transportados para um outro ambiente expandido, enquanto continuação da galeria, onde podem interagir poeticamente com a obra. Ambas galerias são acessadas através do website da exposição (<http://panorama.labfront.com.br/>) assim como tiveram seu acesso direto através da Grande Galeria do Centro Cultural UFMG onde foram plotados QR Codes para serem escaneados pelos visitantes, realçando novamente a dimensão expansiva da constituição curatorial escolhida para essa exposição.





extremos

34° Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS

Imagem 2. Dimensão híbrida da exposição PANORAMA 5, 2024. Fonte: Acervo dos autores.

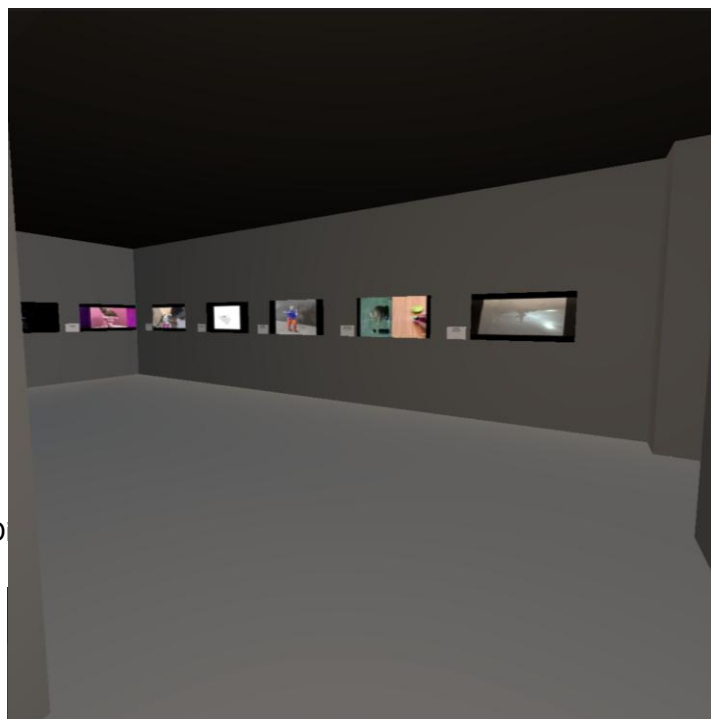


Imagem 3. D

Acervo dos autores.

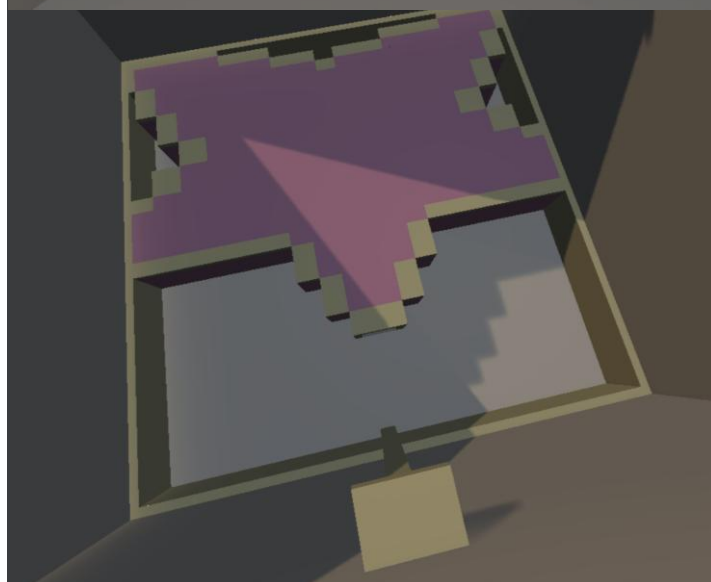


Imagem 4. Dimensão exclusiva em metaverso da exposição PANORAMA 5, 2024. Fonte: Acervo dos autores.



extremos

34° Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS



Imagem 5. Dimensão exclusiva em metaverso da exposição PANORAMA 5, 2024. Fonte: Acervo dos autores.



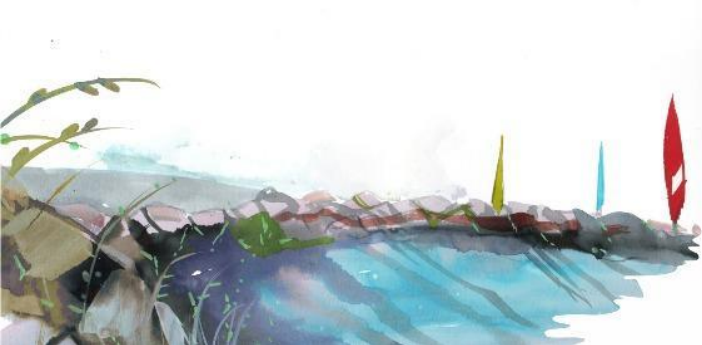
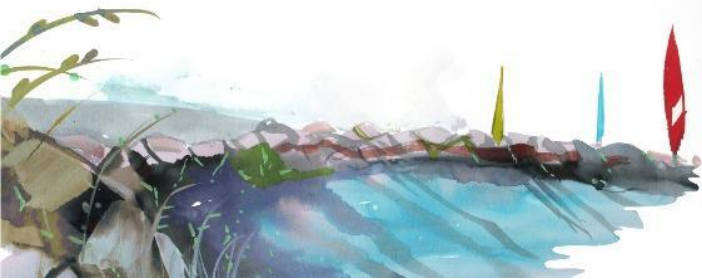


Imagem 6. Dimensão exclusiva em metaverso da exposição PANORAMA 5, 2024. Fonte: Acervo dos autores.

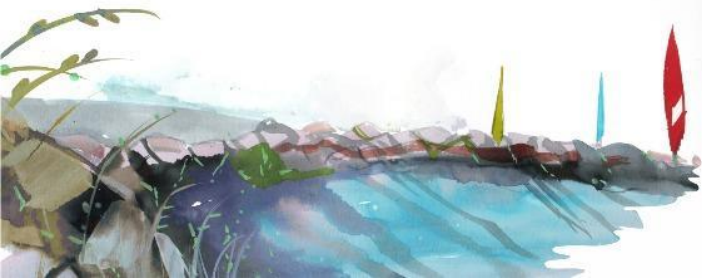
Das 91 inscrições, foram selecionadas 48 para a dimensão físico-híbrido da exposição e 27 para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo os artistas selecionados de Minas Gerais, Espírito Santo, Rio Grande do Sul, Goiás, Rio de Janeiro, Distrito Federal, São Paulo, Paraná, Pará, Ceará, Amazonas, Bahia, Santa Catarina e Rio Grande do Norte, no Brasil, assim como artistas da Espanha e do México.

As obras selecionadas foram:

- “VENHA VOAR COM A GENTE” (2004/2005), de Adriano Gomide para a dimensão físico-híbrido, uma performance realizada como parte da programação cultural do evento, na quarta-feira;
- “Amar é rasteira na rua” (2023), de Aldene Rocha, para a dimensão físico-híbrido, uma escultura feita de chinelo de borracha e pregos.
- “Whispers To Myself: Uma Exploração Poética da Solidão e da Ressignificação em Tempos Pandêmicos” (2021/2022), de Ana Claudia Marra para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma videoarte;
- “AMAZÔNIA E ARTE EMERGENTES” (2023), de Ana Cunha para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo um ambiente virtual interativo;
- “Carpinteira: máquina de venda de lágrimas” (2023), de Ana Moravi e Artur Cabral para a dimensão físico-híbrido, sendo uma escultura interativa sonora;
- “Tasting Time: 11 o'clock” (2021), de Ana Paula Lourenço para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma videoperformance;
- “Fotossíntese” (2023), de Ana Paula Lourenço para a dimensão físico-híbrido, sendo uma obra de bioarte;
- “A VIDA É DEVORAÇÃO” (2024), de Andre Araujo para a dimensão físico-híbrido, sendo uma série de ilustrações;
- “ONDAS SONORO/LUMINOSAS METAVERSO/2” (2024), de Aquiles Burlamaqui e Laurita Salles para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo um espaço virtual interativo;



- “Corpo-inço II” (2022), de Audrian Cassanelli para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma série de fotografias digitais;
- “Na volta a gente compra” (2023), de Bruna Mazzotti e José Lourdes para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoperformance;
- “Casa de Bonecas” (2024), de Bruna Mazzotti e José Lourdes para a dimensão físico-híbrido, sendo uma *gameart* interativa;
- “Grotescos Digitais” (2022/2023/2024), de Brunno Coura para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma pintura digital;
- “Discos Rígidos – peça n1 (movimento em lockdown)” (2023), de Cabana para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “aigafoportna” (2023), de Carina Flexor e Luciano Mendes e Maurício Fonteles para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo um curta-metragem;
- “Bichinha do mangue” (2023), de Carla Lombardo para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “TOQUE” (2017), de cAt para a dimensão físico-híbrido, sendo um objeto interativo;
- “Pong_Guignard80Anos” (2023), de Celso Lembi para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma *gameart* interativa;
- “O Sabor Delicado do Nada” (2023), de Ciberpajé e C.N.S para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “O Espelho” (2021), de Cíntia Badaró e Vinicius Alves para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma videoarte interativa;
- “Bold Glamour” (2023), de Coralina De Sordi para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “Afrofuturisticamente” (2024), de Cris Moreira para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma pintura digital;
- “Kimbyambya – Borboletas de Mariaana” (2024), de Cris Moreira para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma pintura digital;
- “Fitas Ancestres” (2024), de Cris Moreira para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma pintura digital;



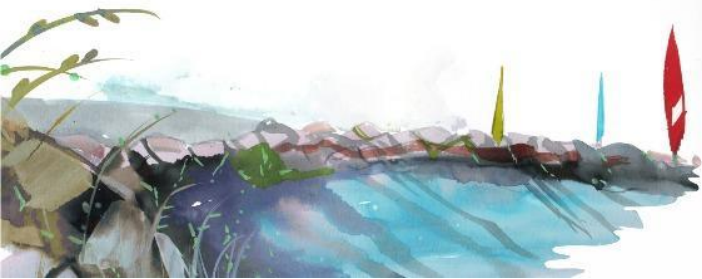
- “kemetimagination” (2024), de Cris Moreira para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma pintura digital
- “Mukongotech” (2024), de Cris Moreira para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma pintura digital;
- “Afrofuturo musical em diáspora afro brasileira” (2024), de DJ Pedro TH para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “Quero matar todas as borboletas que moram em mim” (2023), de Dora Golfeto para a dimensão físico-híbrido, sendo um livro de artista;
- “ΑΙΔΟΥ” (2023), de Fabio FON para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma obra de webart interativa;
- “Piranha Teeth” (2024), de Fredé CF para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo um álbum de músicas;
- “The Black Dog walks at Night” (2023), de Fredé CF para a dimensão físico-híbrido, sendo um curta-metragem;
- “Carrossel” (2024), de Geraldo Loyola para a dimensão físico-híbrido, sendo uma instalação;
- “Tapetes não voam” (2022), de Giovana Domingos para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma videoperformance;
- “Projeções sobre a pele” (2023), de Giovanna Pizzini para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “Servidão de passagem” (2022), de Guilherme Paoliello para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “Bio-valve Intelligence” (2023), de Helena Hernández-Acuaviva e Emiliano González Herrer para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo um ambiente virtual interativo;
- “PIANO CONCERTO” (2022), de Henrique Vaz para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “PNEUMA” (2022), de Henrique Vaz para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “De Naturae Natura” (2020), de Henrique Vaz para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;



- “Raiz D’água” (2020), de Iasmim Alice para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “rainforest” (2021), de Jacqueline Cohen para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “Péformance 2024 -performances feitas com os pés” (2024), de João Vilnei para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoperformance;
- “Quilombismo Ancestral e Contemporâneo 3D por meio de Práticas Computacionais” (2023), de Jorge Ferreira Franco para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo um ambiente virtual interativo;
- “Autorretrato daqui 100 anos” (2023), de Júlia Otero para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma videoarte;
- “O tempero da arte no feitiço da vida: movimentos de uma sapataria artesanal sob medida” (2021-2024), de Juliana Alecrim para a dimensão físico-híbrido, sendo uma escultura;
- “Procura-se Helena Alberti” (2022), de Larissa Campello para a dimensão físico-híbrido, sendo uma manipulação digital;
- “Real Time Transfobia” (2023), de Leona Machado para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma obra em formato de website;
- “Gone to Water – Chapter 4 Los Cerritos Wetlands” (2024), de Love Death Design para a dimensão físico-híbrido, sendo um documentário;
- “A marcha das utopias: Oswald e Tarsila vão pra Marte em um Tesla ouvindo Raquel de Queiroz, Mário de Andrade e Mary Pedrosa” (2024), de Luzhim, Séllos, Apos, Cafa Sorridente para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma gameart interativa;
- “Joia” (2023), de Marcela Cavallini para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoperformance;
- “Livrídeo” (2018), de Maruzia Dultra para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo um livro de artista digital;
- “Interface Pré-Formática [Pre- Formatic Interface]” (2024), de Mateus F. Lima Pelanda para a dimensão físico-híbrido, sendo um objeto interativo;



- “CosmicAncestry” (2023), de Matheus Moreno, Andreia Oliveira, Valquiria Navarro, Cristiano Figueiró, Bettina Malcomess, Bruno Yukio, Luyanda Zindela, Ingra Schmitt, Bruno Bitencourt, Thaís Oliveira, Tasneem Seedat e Renzo Filinich para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma videoperformance sonora;
- “Casa-Ilha” (2023), de Maximilian Rodrigues para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma imagem computacional;
- “Algorítmico Desritimado” (2023), de Pablo Lucena para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma fotografia e tipografia digital;
- “Três cabeças” (2023), de Patrícia Coelho para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “Impermanência” (2022), de Patrícia Siqueira para a dimensão físico-híbrido, sendo um sendo uma videoarte;
- “Nove Modelos para o Final dos Tempos” (2024), de Paulo Waisberg e equipe (créditos completos no website da exposição) sendo uma instalação;
- “Meus Dados e Nossas Signos: ciranda da vida e de amores” (2021/2022), de Regilan Deusamar para a dimensão físico-híbrido, sendo uma performance-instalação.
- “Dança Obscura” (2020), de Renata Aguiar para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “Tempo Trem animatic” (2022), de Roberta Filizola para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma animação;
- “Na Boca do Algo” (2019), de Romário Batista para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma pintura;
- “Máquina Dançante” (2023), de Roots 3D para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “Ikigai” (2022), de Rubens Takamine para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “K’iin Wóolis Káak” (2024), de Sabme para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;

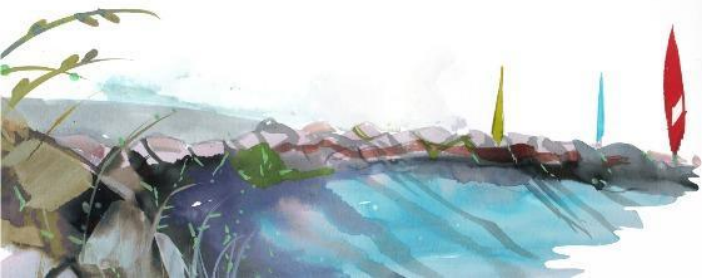


- “Suspensus Dolor I; Suspensus Dolor II” (2021/2023), de Sandro Bottene para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma fotoperformance;
- “O amor está no ar” (2024), de Sofia Rodrigues Barbosa para a dimensão físico-híbrido, sendo uma instalação arquitetônica;
- “Sopro-Síntese” (2023/2024), de Tainá Luize para a dimensão físico-híbrido, sendo um objeto interativo;
- “SUB-ROTINA 78CA2118” (2021), de Talita Florêncio, Thiago Salas e Renan Gama para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “Meridianos” (2023), de Tchello d’Barros para a dimensão físico-híbrido, sendo uma videoarte;
- “Série Bestiário” (2023), de Thatiane Mendes para a dimensão físico-híbrido, sendo uma série bioarte;
- “Gol” (2024), de Thiago José de Alcântara para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo uma videoarte;
- “Rejunte/Grout” (2021), de Thiago Salas e Renan Gama para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo um álbum musical;
- “Somatória” (2024), de Val Schneider para a dimensão físico-híbrido, sendo uma instalação interativa;
- “Ligação Perdida - Experiência Audiodramática” (2022), de Vinicius Alves e Cíntia Badaró para a dimensão exclusiva em metaverso, sendo um ambiente virtual interativo.

Considerações finais

Vimos neste texto, e é confirmado nas obras dessa exposição, que a ubiquidade tecnológica deve muito a dimensão poética potencializada pelas interfaces artísticas. Isso porque é através de investigações das possibilidades apresentadas por novos desenvolvimentos que se torna possível não somente facilitar o acesso e entendimento por parte do público geral, como também despertar a dimensão imaginativa necessária para trazer perguntas e investigações/experimentações à tona.

Nos últimos anos, vemos um impulso industrial e governamental para o desenvolvimento de cidades inteligentes e implementação de IoT/loE em espaços



diversos. Nossas casas, ambientes de trabalho, ambientes culturais e sociais e até mesmo nossa dimensão biológica já vem paulatinamente sendo adaptadas ao que ainda chamamos de “híbrido”. Como apresentado neste artigo, essas novas características científico-tecnológicas e artísticas sobrepõem os limites entre essas dimensões. Sendo assim, nos parece curioso que um dos campos mais relacionados à dimensão artística, o campo museal, realize esses debates de modo ainda tímido, especialmente quanto às potências de construção desse ambiente expandido tratado neste trabalho. A exposição PANORAMA 5, em seu segundo ano apresentando-se em ambiente expandido interconectado faz apontamentos e se assenta como uma referência para instituições tradicionais se relacionarem de maneira ativa e planejada com todas as possibilidades trazidas não só pelo nosso contexto cultural-tecnológico como também pelas próprias obras que abrigam dentro de seus acervos e/ou exposições temporárias.

Referências

- ASCOTT, Roy. *Telematic Embrace: Visionary theories of art, technology, and consciousness*. Ed. Edward A. Shanken. Berkeley: University of California Press, 2003.
- CIACT-SAD. *SOBRE: SOBRE O CIACT-SAD*. [S. l.], s.a. Disponível em: <http://ciact-sad.labfront.com.br/sobre>. Acesso em: 5 jun. 2025.
- CIACT-SAD 09. Chamada de Trabalhos [S. l.], 2024. Disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1j3bBUF5OD0QWiiMhHY2ASMEtikoSJYgA?usp=drive_link. Acesso em: 5 jun. 2025.
- GOBIRÁ, Pablo; SILVA, Emanuelle de Oliveira da. About reality: Relations between museums and virtual reality. *Virtual Creativity*, v. 9, p. 63-72, 2019.
- JONES, David; SNIDER, Chris; NASSEHI, Aydin; YON, Jason; HICKS, Ben. Characterising the Digital Twin: A systematic literature review. *CIRP Journal of Manufacturing Science and Technology*, v. 29, Part A, 2020, p. 36-52.
- NETTO, A. V.; MACHADO, L. S.; OLIVERIA, M. C. F. *Realidade Virtual: Definições, dispositivos e aplicações*. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2002.
- SANTAELLA, Lucia. *Humanos Hiper-Híbridos: linguagens e cultura na segunda era da internet*. São Paulo: Paulos, 2021.
- STYLIANA, Sylaiou; FOTIS, Liarakapis; KOSTAS, Kotsakis; PETROS, Patias. Virtual museums, a survey and some issues for consideration. *Journal of Cultural Heritage*, v. 10, n. 4, 2009, p. 520-528. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.culher.2009.03.003>