



FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA

ZONAS DE COMPENSAÇÃO 11

Vetores de Imersão e atalhos para mundos imaginários

REALIZAÇÃO:



APOIO:



CAC/IA

PARCERIAS:

**UFRRJ**
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL
DO RIO DE JANEIRO**UFES**
UNIVERSIDADE
FEDERAL DE
SERGIPE**UNIVERSITAS**
Miguel Hernández**UNIVERSITAT**
POLITÉCNICA
DE VALÈNCIA

Toda programação é Livre, Aberta e Gratuita.

VERNISSAGE

30 de setembro a 04 de outubro de 2025

PROGRAMAÇÃO

GALERIA ALCINDO MOREIRA FILHO

Instituto de Artes UNESP

Rua Dr. Bento Teobaldo Ferraz, 271 – Barra Funda - CEP 01140-070 São Paulo - SP





30 de setembro de 2025

19 hs as 21 hs

01 a 03 de outubro de 2025

09 hs as 21 hs

04 de outubro de 2025

09 hs as 17 hs

Não se esqueça do seu celular e fones de ouvido para uma visita ainda mais imersiva

30 de setembro - terça-feira

INAUGURAÇÃO E PERFORMANCE

19 hs





Zonas 11

Início

Organizadores

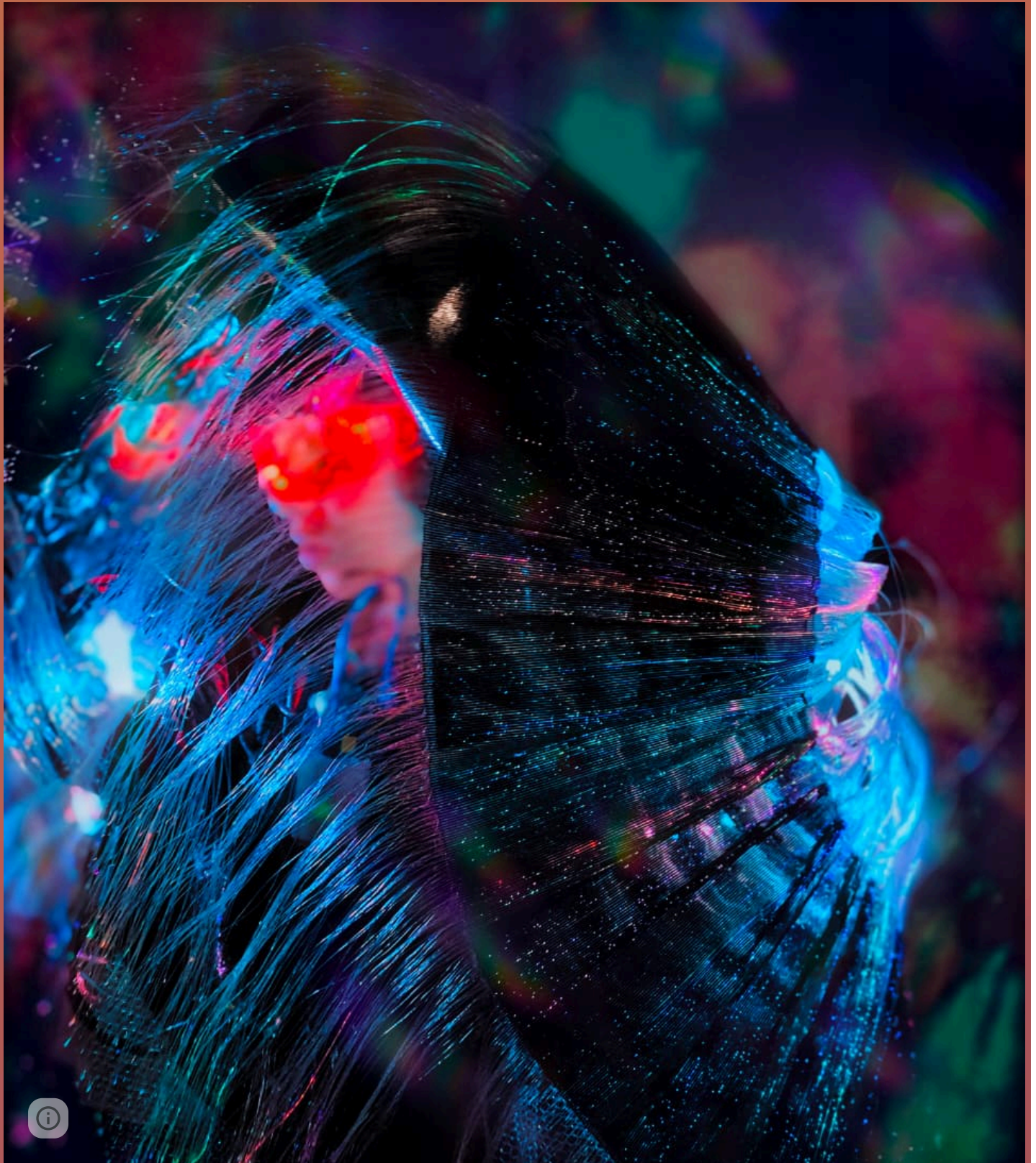


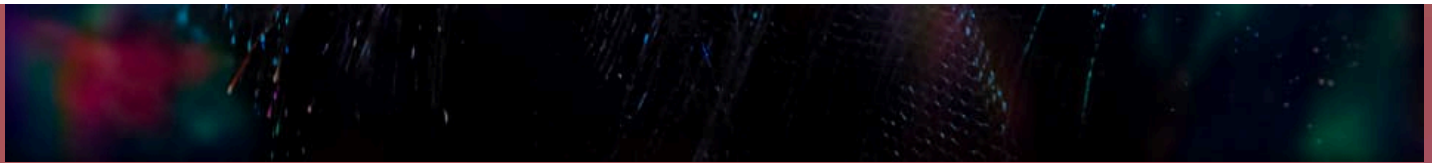


Grupo de pesquisa Artes em Tecnologias Emergentes - FAAC (Unesp.Bauru)



@parangole_eletronico





A origem dos Parangolés Eletrônicos foi a de recolocar as questões dos vestíveis artísticos desde Flávio de Carvalho, Bispo do Rosário a Hélio Oiticica no contexto atual informacional, eletro-eletrônico, digital das redes-internet e lançar linguagens poéticas através de um corpo sensível, animado e interativo.

Essa proposta performática resulta de constatar corpos humanos cineticamente funcionais e domesticados no limite parasitário e ficcional das telas. A ação é lançar vestíveis sensíveis e interativos que norteiam e movimentam a produção de um corpo atento. Para que isso aconteça novos meios e procedimentos são necessários e trabalhados em camadas a partir do entendimento dos novos dispositivos técnicos, das programações, das novas linguagens lançadas por interação e expansão corporal em novas poéticas (im)possíveis.

A performance será com seis parangolés eletrônicos em experimentação direta do público, sendo dois deles inéditos, o parangolé térmico, que trabalha a relação corporal da temperatura com o meio ambiente e outro com as produções sonoras entre parangolés, corpo e internet.

01 de outubro - quarta-feira

PALESTRAS ONLINE





MUSEO BARDA DEL DESIERTO, UMA ARQUITETURA DE LIMITES DIFUSOS

com:

María Eugenia Cordero



@bardadeldesierto

@mariaeugenia.cordero





O que é uma arquitetura de limites difusos e como se configura no mBDD?

Uma arquitetura de limites difusos é aquela que ativa relações, em vez de impor formas. Configura-se como um sistema aberto, poroso, em que as bordas não separam, mas conectam.

Não se define pelo fechamento do objeto construído, mas por sua capacidade de vincular corpos, tecnologias, territórios e temporalidades.

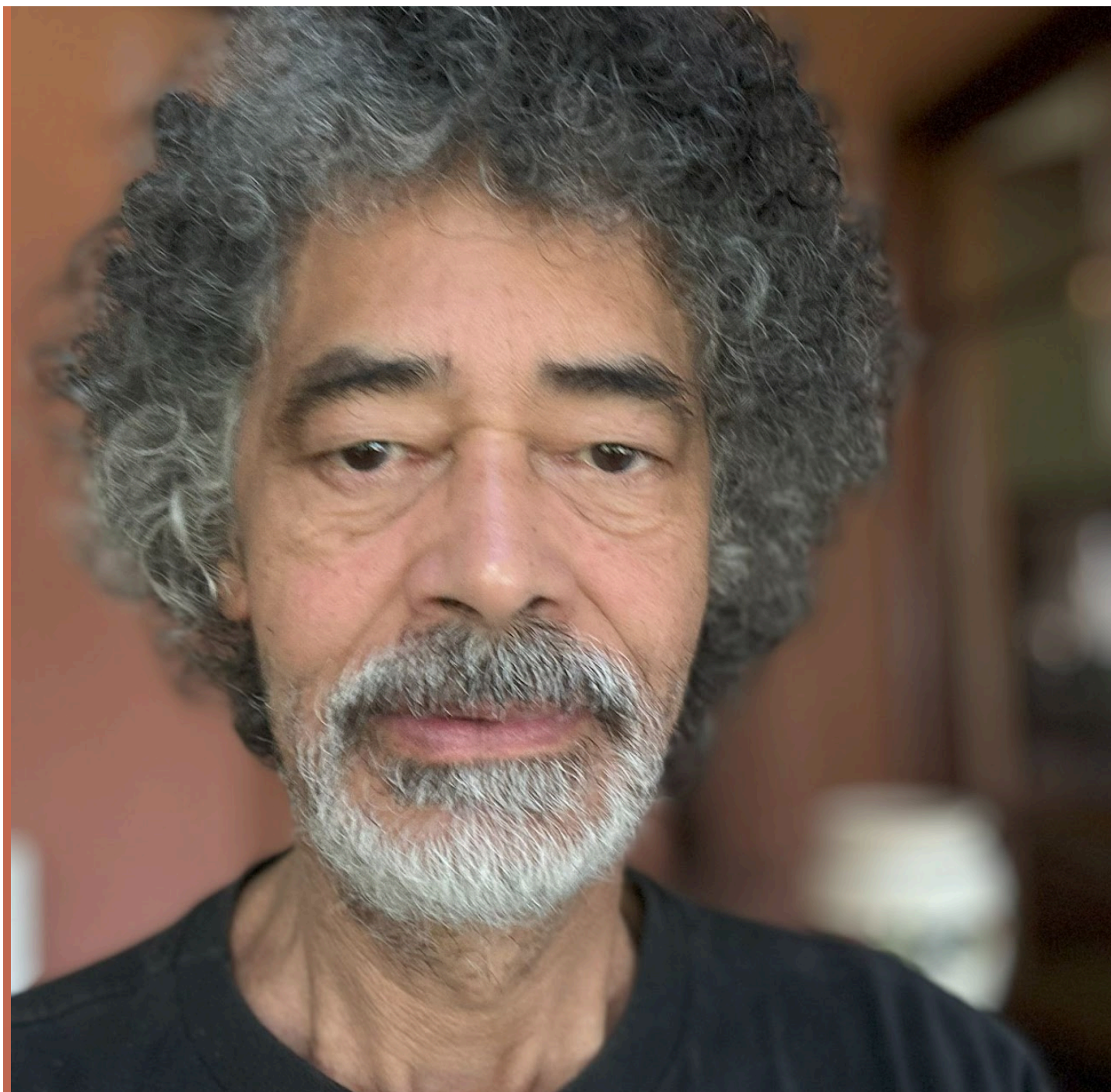
Em vez de responder exclusivamente a programas fixos, organiza-se como um campo de possibilidades, no qual o arquitetônico emerge a partir da interação, da experiência e da mediação.

Sua estrutura pode ser material, digital, simbólica – ou tudo ao mesmo tempo.

Pode ser feita de caminhos, de dados, de sombras ou de gestos. Desdobra-se no tempo e no espaço como uma arquitetura em devir.

Palestra presencial na Unesp, com transmissão online.





INOVAÇÃO E TECNOLOGIA AUDIOVISUAL NO LABARTEMÍDIA

com:
Almir Almas



@almiralmas





Nesta palestra, o Prof. Dr. Almir Almas, Professor Titular do CTR/ECA/USP, apresentará as pesquisas e inovações do Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais (LabArteMídia). Certificado pelo CNPq, o LabArteMídia é um grupo de pesquisa do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão e do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo que explora o uso de tecnologias computacionais na criação de conteúdos audiovisuais. O grupo foca em áreas como cinema expandido, realidade virtual e interatividade. Além disso, o laboratório atua em colaboração com o Observatório Brasileiro de Televisão Digital e Convergência Tecnológica (Obted), também do CTR/ECA/USP e PPGMPA, na realização de testes tecnológicos da TV 3.0, com apoio do CNPq, e na pesquisa da implementação da Televisão Digital no Brasil.





PASSADOS FUTUROS: IMAGENS E IMAGINÁRIOS NOS ARQUIVOS AUDIOVISUAIS

com:
Mariela Cantú



@mariela.e.cantu

@arcavideoargentino





A partir do conceito de “futuros não advenidos” de Reinhart Koselleck, conseguimos nos aproximar à idéia de que são nossas expectativas sobre o futuro as que moldeiam nossas ações no presente. Nesse contexto, a produção de imagens traz uma série de práticas extremamente atraentes para observar os modos em que o futuro permeia nosso presente, expandindo assim formas mais tradicionais de análise. Colocando o foco sobre as possibilidades oferecidas por práticas recentes em torno aos arquivos audiovisuais -incorporações de materiais novos, a expansão de leituras possíveis e a contribuição de outros atores, entre outras-, podem resultar el uma base fértil para refletir sobre as formas em que, para além de vestígios do passado, as imagens contidas nos arquivos audiovisuais constituem também projeções do futuro.

02 de outubro - quinta-feira

PALESTRAS ONLINE





KINETECH ARTS - EXPANDINDO POSSIBILIDADES DE CRIAÇÃO NA DANÇA COM TECNOLOGIAS INTERATIVAS POR KINETECH ARTS

com:

**Daiane Lopes da Silva e
Weidong Yang**



@kinetecharts

facebook.com/kinetecharts



Daiane Lopes da Silva e Weidong Yang, diretores e fundadores da Kinetech Arts, compartilharão suas pesquisas na área de dança e tecnologias interativas. Através de suas pesquisas e performances, eles exploram o paradoxo da limitação e da liberação trazido por essas tecnologias na dança, iluminando as amplas implicações para a relação entre a tecnologia e nossa experiência como seres humanos. A palestra oferecerá uma seleção de elementos de seus trabalhos, com o intuito de promover um diálogo enriquecedor e discussão sobre descobertas e desafios que emergiram durante suas pesquisas. Daiane e Weidong apresentarão uma variedade de tecnologias incorporadas em suas performances - desde eletromiografia e eletrocardiogramas até tecnologias avançadas de captura de movimento e inteligência artificial. Cada uma dessas ferramentas traz consigo um conjunto distinto de desafios para bailarinos e coreógrafos, mas ao mesmo tempo criam novos potenciais.





SISTEMAS COMPUTACIONAIS E PRÁTICAS ARTÍSTICAS: RESGATE, RESSIGNIFICAÇÃO E TENDÊNCIAS DO DESIGN DIGITAL

com:

Mércia de Assis Albuquerque



facebook.com/mercia.assis.5





Nesta palestra, Mércia Albuquerque propõe um mapeamento crítico de projetos desenvolvidos no curso de Design Digital da Universidade Anhembi Morumbi, a partir da vivência da autora como discente e docente. Por meio da resignificação desses trabalhos, busca-se construir uma leitura pessoal que evidencie sua relevância no contexto das relações entre Design, Arte e Tecnologia. O estudo combina reflexão teórica e prática, fundamentada na trajetória prévia da pesquisadora com sistemas computacionais e práticas artísticas, ampliando a compreensão das tendências e movimentos projetuais no campo do design digital.





2084 Futuros imaginados

PROGRAMA

MUSEO

COMPARTIR

NOTICIAS

ENG

ESP



deseamos

El futuro pertenece a quien lo imagina
¡Viaja al 2084 y cuéntanos qué
encontraste!

Comparte tu imaginación

Museo
de Futuros

Buscar...



FUTUROS DEL PASADO

Fahrenheit 451 (película de 1966)

Autor: François Truffaut

ACCIÓN COLECTIVA, CIUDAD/URBANO,
DERECHOS, ESTRUCTURA SOCIAL, JUSTICIA,
POLÍTICA, RESISTENCIA, SEGURIDAD, VIDA
COTIDIANA



FUTUROS DEL PASADO

Fahrenheit 451 (novela, 1953)

Autor: Ray Bradbury

ACCIÓN COLECTIVA, CIUDAD/URBANO,
DERECHOS, ESTRUCTURA SOCIAL, JUSTICIA,
MOVILIZACIÓN SOCIAL, POLÍTICA,
RESISTENCIA, SEGURIDAD, VIDA COTIDIANA



FUTUROS 2084

2084 – Un túnel argentino
Autor: Ministerio de Cultura de la
Nación Argentina

ACCIÓN COLECTIVA, DERECHOS, EDUCACIÓN,
ESTRUCTURA SOCIAL, ETNIA/RAZA,
IDENTIDAD Y GÉNERO, JUSTICIA, VIDA
COTIDIANA, VIDA ESPIRITUAL



FUTUROS 2084

**CBC FADU UBA – DIBUJO
SPAM – TIF 2021**

Autor: Moira Sanjurjo

CIUDAD/URBANO, EDUCACIÓN, EXPRESIONES
ARTÍSTICAS

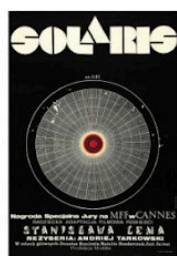


FUTUROS 2084

"Robot Religiosus"

Autor: Mónica T. Miralles

ACCIÓN COLECTIVA, ANTROPOLOGÍA, CIENCIA
Y TECNOLOGÍA, VIDA ESPIRITUAL



FUTUROS 2084

El futuro ya comenzó

Autor: Nora Seilcovich

ACCIÓN COLECTIVA, ESTRUCTURA SOCIAL,
EXPRESIONES ARTÍSTICAS, MEDIO



FUTUROS 2084



FUTUROS 2084

**BAGNER NATURE
Performance de arte lésbico**

Autor: Steven Bagner, Viktor Mogilat

DERECHOS,
ENTRETENIMIENTO/ESPARCIMIENTO,
ETNIA/RAZA, EXPRESIONES ARTÍSTICAS,
IDENTIDAD Y GÉNERO, POLÍTICA



2084 FUTUROS IMAGINADOS DESDE EL SUR

com:

Observatorio Latino Americano OLA





@2084futurosimaginados

2084futurosimaginados.org

Pensar o futuro como ferramenta de apropriação do futuro, tanto no âmbito pessoal quanto coletivo, é necessário e urgente. Entendidos como campos de disputa verdadeiramente atuais, futuros inclusivos exigem que se abordem as aspirações da sociedade como um todo. Nesse contexto, apresentaremos a questão dos futuros, refletiremos sobre o papel dos futuros do passado e compartilharemos uma proposta de ações que visem influenciar a construção de futuros latino-americanos.

03 de outubro - sexta-feira

PALESTRAS ONLINE





SOCIEDADE CIRCULAR: REFLEXÕES SOBRE NOSSOS ELETRÔNICOS

com:
Kenzo Abiko





Vivemos cercados por equipamentos que moldam nossa forma de trabalhar, aprender e nos relacionar. Mas o que acontece com eles quando deixam de ser “novos”? Nesta palestra, Kenzo Abiko convida a refletir sobre como nossos eletrônicos se conectam aos grandes desafios ambientais, sociais e econômicos do nosso tempo. A partir de experiências práticas no movimento maker e de sua pesquisa acadêmica, ele propõe um olhar crítico para o uso, o reuso e os limites do consumismo, explorando caminhos para imaginar uma sociedade verdadeiramente circular.

Palestra presencial na Unesp, com transmissão online.





SUSTENTABILIDADE E REPETIÇÃO: CAMINHOS DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL BRASILEIRA NO CONTEMPORÂNEO

com:
Lucca Velozo



@lucca_velozo





A palestra apresenta a pesquisa de mestrado **Sustentabilidade e Repetição: Caminhos da Produção Audiovisual Brasileira no Contemporâneo**, que investiga como remakes, continuações e adaptações se tornaram estratégias centrais na indústria audiovisual brasileira. O estudo analisa de que modo a reativação de narrativas consagradas funciona como resposta a desafios econômicos e à busca por sustentabilidade, ao mesmo tempo em que mobiliza memória cultural e engajamento afetivo. Com base em análise crítica de obras, dados de circulação e financiamento, além de debates sobre cultura de massa e reprodutibilidade técnica, a pesquisa discute a relação entre mercado e criação, mostrando como a produção audiovisual contemporânea equilibra tradição e inovação. A apresentação propõe, assim, um olhar sobre o audiovisual de 2025 como documento do presente e testemunho das tensões entre memória, mercado e imaginação coletiva.

Palestra presencial na Unesp, com transmissão online.





ESTRATEGIAS DE DIFUSIÓN Y PRESERVACIÓN DIGITAL DEL ARCHIVO HISTORICO DE LA UNAM

com:
Cuitlahuac Oropeza



@archivo.unam

facebook.com/ArchivoHistoricodelaUNAM

linktr.ee/archivo_historico_de_la_unam





Analisar alguns dos aspectos mais importantes relacionados à divulgação, para que se possa gerar estratégias que permitam que a maior quantidade de pessoas possível se aproxime para conhecer os arquivos e sua utilidade, não só para realizar pesquisas ou efetuar trâmites, mas para acessar a informação que os arquivos guardam.

04 de outubro - sábado

**FINISSAGE E INAUGURAÇÃO
GALERIA VIRTUAL ZONAS DE COMPENSAÇÃO 11**

WORKSHOP ONLINE

14 hs





Zonas 11

Início

Organizadores

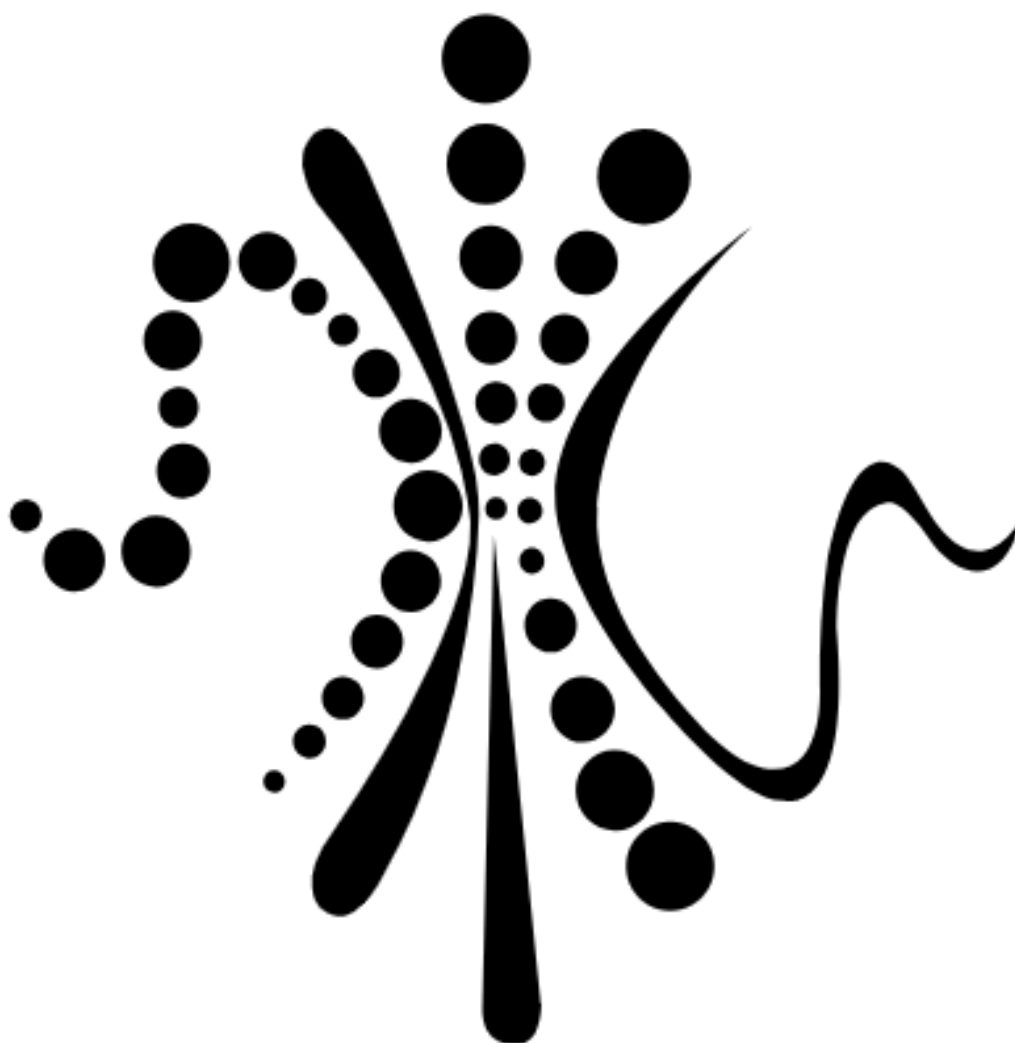




com:
Equipe de Organização Zonas de Compensação 11



@zonasdecompensacao



FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA

ZONAS DE **11**
COMPENSAÇÃO



Junte-se a nós para um workshop exclusivo com a equipe de organizadores por trás do Festival Internacional de Arte e Tecnologia Zonas de Compensação 11 e do seu inovador Vernissage Virtual. Neste encontro, você terá a oportunidade única de aprender as tecnologias e metodologias que tornaram o festival uma realidade. A equipe irá desmistificar o processo de criação de uma galeria híbrida — um espaço que existe tanto no mundo físico quanto no digital — e revelar os segredos por trás de sua conversão em uma galeria virtual.

ENCERRAMENTO

16 hs

APRESENTAÇÃO DA GALERIA VIRTUAL
ZONAS DE COMPENSAÇÃO 11
EM ÓCULOS DE REALIDADE VIRTUAL

com:

Equipe de Organização Zonas de Compensação 11

GIIP - Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa entre ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA, Instituto de Artes - SP,

UNESP - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

