

RE
SI
DÊN
CIA

pós-natural
e outras
ecologias

NACIONAL



museu do **amanhã**

AR
TÍS
TI
CA



amanhã edições

RESIDÊNCIA ARTÍSTICA PÓS-NATURAL E OUTRAS ECOLOGIAS

APRESENTADO POR

PARCERIA



Le Rouanet



S-T-ARTS Buen-TEK

GL Art
UON Research
LAB

Todas as atividades do Laboratório de Atividades do Amanhã são apresentadas pelo Itaú.

PARCEIROS DO MUSEU DO AMANHÃ

PATROCINADOR
ESTRATÉGICO



MANTENEDORES



VALE



PATROCÍNIO



PARCERIA ESTRATÉGICA



GESTÃO



CONCEPÇÃO



Instituto
Roberto
Marinho



Cultura

REALIZAÇÃO



RE
SI
DÊN
CIA

pós-natural
e outras
ecologias
NACIONAL



museu do **amanhã**

AR
TÍS
TI
CA

Para o Museu do Amanhã, sustentabilidade é convivência. Uns com os outros, com o mundo que nos cerca e com nós mesmos. Num planeta que se prova cada vez menos sustentável, entendemos que o papel de um museu é o de estimular a convivialidade e o fazemos através da criação de espaços de diálogos. Um dos diálogos que nos interessa é aquele entre a ciência e a arte, como formas distintas, porém complementares, de interpretação da realidade.

A Residência Artística proporcionada pelo museu em 2025, em parceria firmada com o programa internacional promovido pela União Europeia S+T+ARTS Buen-tek, se consolidou justamente como um desses espaços de diálogo. O tema “Pós-Natural e Outras Ecologias” não poderia ser mais apropriado. A modernidade – que separou o ser humano da natureza, o natural do cultural, o natural do tecnológico, a ciência da arte – desemboca no caos, na complexidade e nas contradições do Antropoceno. Neste tempo, dois imperativos se revelam: o da sustentabilidade (como antídoto aos males do século) e o da digitalização (que

acelera e automatiza). Estes dois processos inexoráveis, muitas vezes podem parecer opostos, especialmente se seguirmos o imaginário que separa e distingue o natural do tecnológico. De fato, já somos parte de uma biotecnosfera, que mistura matéria viva com matéria construída, inclusive nos nossos próprios corpos e na extensão deles. O diálogo entre o orgânico e o mecânico já se faz em nós.

As conversas propostas e criadas pelos residentes aproximaram humanos e plantas, o natural e o tecnológico ao sobre-natural, examinaram ciclos temporais e espaciais da matéria e tudo isso através de técnicas de fabulação, especulação e até mesmo tradução. Esta arte dá novas perspectivas de aplicação à tecnologia, tanto quanto dialoga com temas que hoje a ciência dá tratamento. Esses diálogos, acreditamos, expandem a imaginação e o pensamento crítico de quem quer que ingresse na roda.

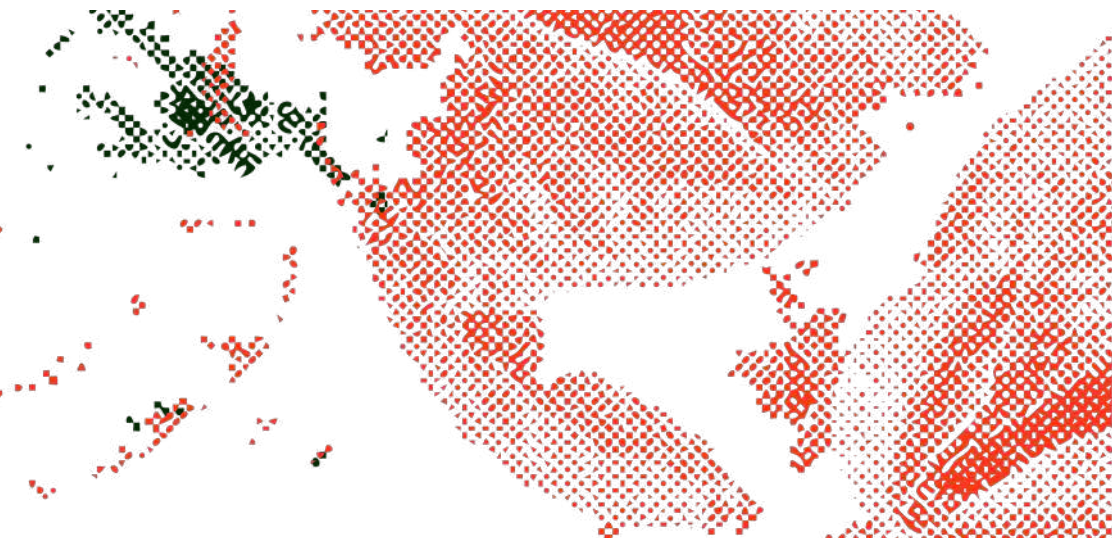


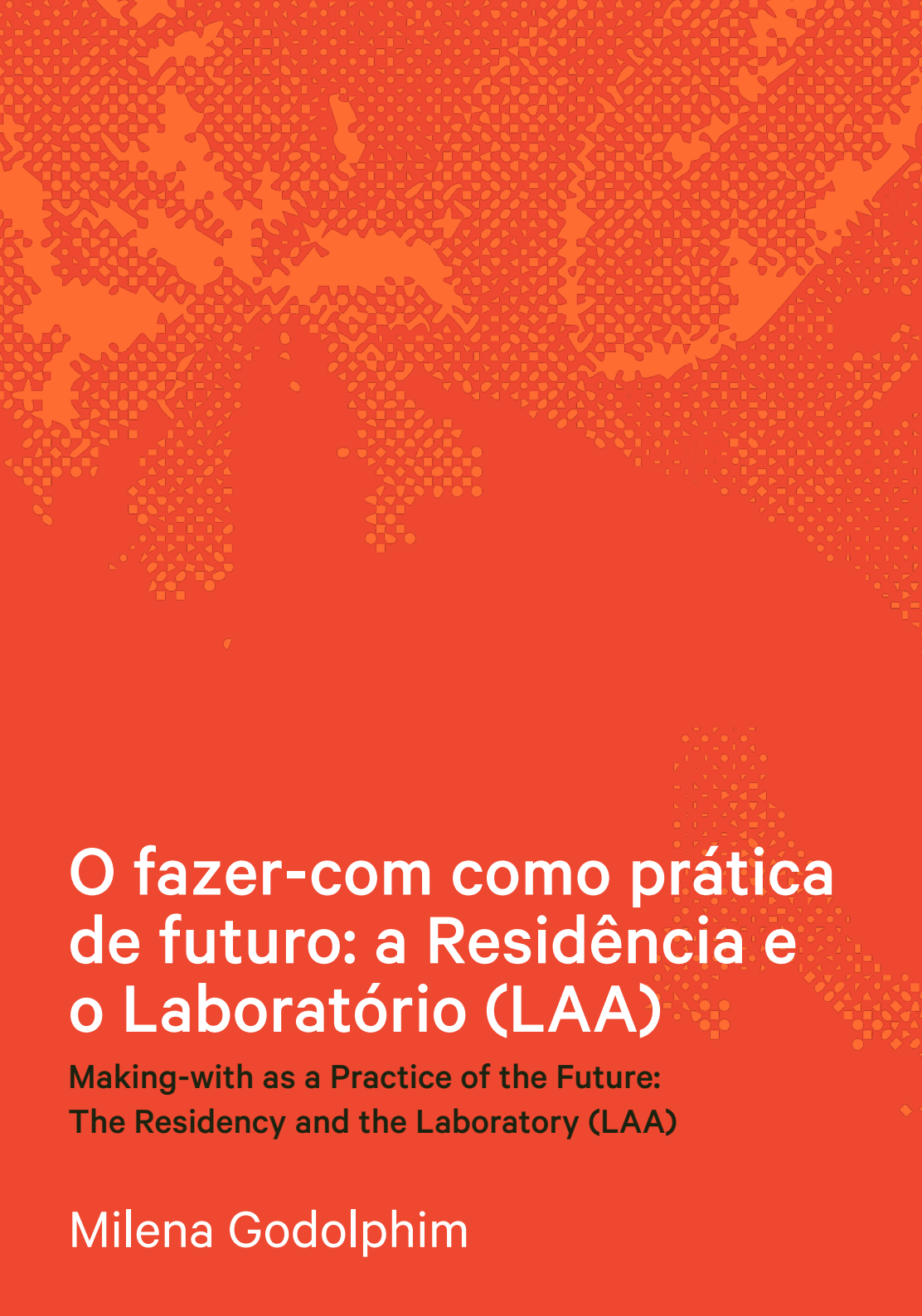
The Museu do Amanhã, believes that sustainability is a matter of coexistence. Coexistence with one another, with the world around us, and with ourselves. On a planet that is proving to be increasingly unsustainable, we understand that a museum's role is to foster a spirit of togetherness, and we do so by creating spaces for dialogue. One of the dialogues that interests us is that between science and art, as distinct yet complementary ways of interpreting reality.

The Artist Residency offered by the Museum in 2025, in partnership with the international program promoted by the European Union [FS1.1] S+T+ARTS Buen-tek, has established itself precisely as one such space for dialogue. The theme "Post-Natural and Other Ecologies" could not be more fitting. Modernity—which separated humans from nature, the natural from the cultural, the natural from the technological, science from art—leads to the chaos, complexity, and contradictions of the Anthropocene. In this era, two imperatives emerge: that of sustainability (as an antidote to the ills of the century) and that of

digitalization (which accelerates and automates). These two inexorable processes often seem opposed, especially if we follow the imaginary that separates and distinguishes the natural from the technological. In fact, we are already part of a biotechnosphere, which blends living matter with built matter, including within our own bodies and their extensions. The dialogue between the organic and the mechanical is already occurring within us.

The conversations proposed and created by the five resident artists [FS1.1] brought humans and plants, the natural, the technological, and the supernatural closer together, examining the temporal and spatial cycles of matter—all through techniques of storytelling, speculation, and even translation. These artworks offer new perspectives on the application of technology, while also engaging with themes currently addressed by science. We believe these dialogues expand the imagination and critical thinking of anyone who joins the roundtable.





O fazer-com como prática de futuro: a Residência e o Laboratório (LAA)

**Making-with as a Practice of the Future:
The Residency and the Laboratory (LAA)**

Milena Godolphim

Um museu dedicado a questionamentos e imaginação é um museu que encontra a criação. Prototipar e experimentar estão no cerne do Museu do Amanhã e do fazer do Laboratório de Atividades do Amanhã, uma área especialmente dedicada à inovação e à experimentação, que atua como terreno convidativo ao pensamento crítico pelas vias entrelaçadas da arte, ciência, natureza e tecnologia.

Há 10 anos, o Laboratório constitui-se como uma plataforma de conexões e prototipação por meio de oficinas, exposições, publicações e intercâmbios culturais. Uma de nossas principais ações, a Residência Artística do Museu do Amanhã, é um programa interdisciplinar de trocas e conexões que propõe um fazer-com: um espaço de experimentação e criação compartilhada que convida artistas a pensar junto.

Ao propor uma imersão interdisciplinar e colaborativa, a residência convida diversas percepções, narrativas e produções de mundo a desestabilizar noções simplistas sobre inovação, propondo, em seu lugar, práticas orientadas à transformação de paradigmas e ao bem-viver. Atenção, memória, presença e criação orientam esse pensar e fazer. Junto com artistas, público, pesquisadores e sociedade, buscamos criar soluções situadas, aproximar linguagens, fortalecer diálogos e tensionar questões preponderantes do nosso tempo.

Este ano, ao realizar um programa de residência de dimensão nacional, recebendo artistas das 5 regiões do país, o Museu do Amanhã atuou como um espaço de mediação, onde a democratização do acesso e a valorização da diversidade de saberes permitem que novas formas de existência sejam ensaiadas de forma responsável, tornando o amanhã uma prática transitiva, coletiva e presente, e não apenas um destino imaginado.

A museum dedicated to questioning and imagination is a museum that embraces creation. Prototyping and experimentation are at the heart of the Museu do Amanhã and the work of the Tomorrow's Activities Laboratory, a space specifically dedicated to innovation and experimentation, which serves as an inviting ground for critical thinking through the intertwined paths of art, science, nature, and technology.

For 10 years, the Laboratory has served as a platform for connections and prototyping through workshops, exhibitions, publications, and cultural exchanges. One of our main initiatives, the Museu do Amanhã's Artist Residence program, is an interdisciplinary program of exchange and connection that proposes a collaborative approach: a space for experimentation and shared creation that invites artists to think together.

By fostering interdisciplinary and collaborative immersion, the residency invites diverse perspectives, narratives, and ways of understanding the world to challenge simplistic notions of innovation, proposing instead practices aimed at transforming paradigms and promoting well-being. Attention, memory, presence, and creation guide this thinking and doing. Together with artists, the public, researchers, and society, we seek to create situated solutions, bring languages closer together, strengthen dialogues, and address the pressing issues of our time.

This year, by hosting a nationwide residency program welcoming artists from all five regions of the country, the Museu do Amanhã acts as a space for mediation, where democratized access and the celebration of diverse knowledge allow new forms of existence to be responsibly explored, making tomorrow a transitive, collective, and present practice, not merely an imagined destination.



Cadernos de campo para ecologias futuras

Field Notebooks for Future Ecologies

Lucas Albuquerque

A residência artística Pós-Natural e Outras Ecologias é um programa de fomento à pesquisa e à criação artística, realizado no Museu do Amanhã ao longo de 2025, que visou elencar práticas em diversas regiões do Brasil e da América Latina interessadas na fissura do que é natureza e, por conseguinte, do natural. Adentrar tais discussões em nosso contexto se mostrou duplamente privilegiado: primeiramente, pela tipologia do Museu do Amanhã, um museu de ciências ancorado nas compreensões de sustentabilidade e convivência, tanto no que concerne à preservação ecológica como cultural; e pela relação territorial, considerando a abundante riqueza das reservas naturais do Rio de Janeiro e a maneira como ela se relaciona, de modo indissociável, com a história das culturas, povos e práticas que aqui se firmaram. Nesse sentido, o tema de 2025 escolheu realizar um movimento duplo, olhando para fora e para dentro, no intuito de reconhecer, na pesquisa sobre o natural, a ordem do discurso que circunda seu entorno.

Contudo, gosto de pensar no caráter do programa como um espaço de deslocamento, proporcionado não apenas ao residente que se move territorialmente do seu ambiente comum para o espaço da residência, mas também à instituição, que adquire alguns “corpos estranhos” ao seu ecossistema vital e, neste encontro, viabiliza novas soluções e maneiras de enxergar seu plano curatorial. Tal “desconforto” de assujeitamento à incerteza processual inerente à experiência de imersão é refletida na eleição do tema, que não discute o natural, mas o *pós-natural*: também denominado, com sutis diferenças, *pré-natural* e *naturcultura*, tal campo de discussão permite mergulhar no complexo mapa de interações que se dão entre a consciência humana e a matéria através de diferentes culturas; ou seja, buscando entender como o elemento humano molda a própria compreensão do que é o natural, e como práticas contemporâneas

The “Post-natural and Other Ecologies” artist residency is a program designed to foster research and artistic creation, held at the Museu do Amanhã throughout 2025. It aimed to bring together practices from various regions of Brazil and Latin America that explore the fissure in the concept of nature and, consequently, of the natural. Engaging in such discussions within our context proved doubly advantageous: first, due to the nature of the Museu do Amanhã, a science museum grounded in the concepts of sustainability and coexistence, both in terms of ecological and cultural preservation; and second, due to the territorial context, considering the abundant wealth of Rio de Janeiro’s natural reserves and the inseparable way in which they relate to the history of the cultures, peoples, and practices that have taken root here. In this sense, the 2025 theme chose to undertake a dual movement, looking both outward and inward, with the aim of recognizing, within research on the natural, the discourse surrounding its environment.

However, I like to think of the program’s character as a space of displacement, afforded not only to the resident who moves territorially from their usual environment to the residency space, but also to the institution, which acquires some “foreign bodies” within its vital ecosystem — a dynamic that, in this encounter, enables new solutions and ways of viewing its curatorial plan. This “discomfort” of subjection to the procedural uncertainty inherent in the experience of immersion is reflected in the choice of theme, which does not discuss the natural, but the post-natural: also referred to, with subtle differences, as pre-natural and naturcultura, this field of discussion allows one to delve into the

desestabilizam uma percepção estanque e intocada sobre o que constitui a natureza. Nesse sentido, a ação antropogênica sobre a geologia, os seres vivos, os elementos naturais e as representações da natureza, como o outro do homem, tornam-se elementos privilegiados na nossa discussão.

Entendendo a multiplicidade de culturas e grupos étnicos que formam o que chamamos de cultura brasileira, evocamos não só a discussão crítica do pós-natural, mas também a compreensão de outras ecologias (*indígenas, afro-brasileiras, matriciais, não humanas*, para citar algumas) como ponto complementar, que integra a roda e nos lembra que a “natureza” como externo é um elemento incoerente à tais culturas, tornando-se incompatível pensar o pós de algo que nunca se formou. Sem a pretensão de encontrar, nessas outras filosofias, uma “cultura intocada”, mas sim de pensar as contribuições desses dois elementos no interesse de propostas artísticas que buscam o estranhamento e interações com o entorno que nos compõe, afeta e envolve em uma grande teia emaranhada, buscamos maior amplitude na seleção dos projetos contemplados na residência, enriquecendo o ambiente de discussão e o desenvolvimento propiciado pelo Museu do Amanhã.

O binômio Homem x Natureza

Falar sobre a aparição da ideia de natureza na cultura ocidental é tratar do destacamento entre o Homem e o mundo que o envolve. A condição de “sujeito autônomo”, inaugurada durante a revolução científica do século XVII, consolida-se com a revolução copernicana de Kant, na qual o sujeito molda a realidade ao se emancipar do seu entorno – deixando de ser um ente passivo ou integrante para tornar-se ente ativo de um ecossistema centralizado em sua figura. Como comentam Eduardo Viveiros de Castro e Deborah Danowsky,

complex map of interactions that occur between human consciousness and matter across different cultures; that is, seeking to understand how the human element shapes our very understanding of what is natural, and how contemporary practices destabilize a static and untouchable perception of what constitutes nature. In this sense, anthropogenic action on geology, living beings, natural elements, and representations of nature—as the other of man—become privileged elements in our discussion.

By acknowledging the multiplicity of cultures and ethnic groups that make up what we call Brazilian culture, we invoke not only a critical discussion of the post-natural, but also an understanding of other ecologies (indigenous, Afro-Brazilian, matrix-based, non-human, to name a few) as a complementary point, which completes the circle and reminds us that “nature” as an external entity is an element inconsistent with such cultures, making it incompatible to conceive of the “post-” of something that never came into being. Without the pretense of finding, in these other philosophies an “untouched culture,” but rather to consider the contributions of these two elements in the interest of artistic proposals that seek estrangement and interactions with the environment that composes, affects, and envelops us in a vast tangled web, we seek greater breadth in the selection of projects included in the residency, enriching the environment for discussion and development fostered by the Museu do Amanhã.

The human x nature duality

To discuss the emergence of the concept of nature in Western culture is to address the separation between humanity and the world around it. The condition of

em um autêntico estado de exceção ontológico, este sujeito é fundado na “separação autofundante entre Natureza e História. A tradução militante desse dispositivo mítico é a imagem prometeica do Homem conquistador da Natureza: o Homem como aquele ser que, emergindo de seu desamparo animal originário, perdeu-se do mundo apenas para melhor voltar a ele como seu senhor” (2014, p. 43). A apropriação racional e a instrumentalização do mundo a serviço da economia a partir do Romantismo centram na figura do Homem (em sua forma masculina, branca, heterossexual) a de um legislador autônomo e soberano da natureza.

Na esteira dessa mudança epistemológica, o discurso científico (ou o cientificismo) e a defesa do progresso econômico e sociocultural tipicamente europeu dão origem a novos ritos, narrativas, metáforas, significados e modos de conhecer. Pretensamente universal e objetivo, tal relação investe binômios intrinsecamente culturais nas forças de sujeição e dominação: o científico, compreendido como uma instituição masculina e potente, agora se impunha sobre a natureza, passiva e feminizada, compreendida em recorrência através da imagem da mãe anônima e anterior. A natureza surge como uma fonte de recursos amplos e inesgotáveis, passíveis de serem explorados de maneira abundante. Se autores como Eduardo Viveiros de Castro, Bruno Latour e Emanuele Coccia são extremamente relevantes na compreensão de como tais bases exploraram e devastaram biomas, animais e outros reinos vivos, verdadeiros sistemas pensantes que constituem nosso entorno, leituras como Donna Haraway, Malcom Ferdinand e Édouard Glissant nos ajudam a perceber como corpos historicamente subalternizados foram subjugados a partir de máximas científicas, que mais enxergavam a alteridade como um recurso natural, passível de ser consumido, descartado e substituído, estabele-

the “autonomous subject,” inaugurated during the scientific revolution of the 17th century, is consolidated by Kant’s Copernican revolution, in which the subject shapes reality by emancipating itself from its surroundings—ceasing to be a passive or integral entity to become an active entity within an ecosystem centered on its own figure. As Eduardo Viveiros de Castro and Deborah Danowsky note, in a veritable state of ontological exception, this subject is grounded in the “self-grounding separation between Nature and History. The militant translation of this mythical device is the Promethean image of Man as the conqueror of Nature: Man as that being who, emerging from his original animal helplessness, lost himself to the world only to return to it all the better as its master” (2014, p. 43). The rational appropriation and instrumentalization of the world in the service of the economy, beginning with Romanticism, center on the figure of Man (in his masculine, white, heterosexual form) as an autonomous and sovereign legislator of nature.

In the wake of this epistemological shift, scientific discourse (or scientism) and the defense of typically European economic and sociocultural progress give rise to new rituals, narratives, metaphors, meanings, and modes of knowing. Pretending to be universal and objective, this relationship invests intrinsically cultural dualities with forces of subjugation and domination: science, understood as a powerful, masculine institution, now imposed itself upon nature—passive and feminized—recurrently portrayed through the image of the anonymous, primordial mother. Nature emerges as a source of vast and inexhaustible resources, capable of being exploited in abundance. While authors

lecendo paralelos entre violências humanas e mais-que-humanas.

Paralelamente ao fortalecimento destas categorias, duas outras nascem no campo da estética: a do belo e a do sublime. Nesta distinção formal de duas experiências nascida pelo juízo das faculdades do gosto, Kant circunscreve que o encontro com o belo se dá a partir de um ajuste entre a faculdade humana e aquilo que se vê, investido de um prazer desinteressado e harmonioso; enquanto o sublime surge do choque, de um sentimento de inacessibilidade diante do desmedido. A natureza “em seu caos ou em suas mais selvagens e desregradas desordem e devastação suscita as ideias do sublime quando somente poder e grandeza podem ser vistos” (2005, p. 91), afirma o filósofo. Gabriel Alonso e Clara Benito destacam como tais sensibilidades só se tornam possíveis em um contexto de dominação: “Para os românticos, frente à força imparável da “natureza”, o “homem comum” sentiria medo e temor, mas, se era sensível, caso tivesse bom gosto e fosse culto, contemplaria o espetáculo de um lugar seguro e se daria conta de que esta força, ainda que imensa, não era nada frente à grandeza e a força da liberdade humana” (2023, p. 48). À desmesura daquilo que enclausura e engole o humano, a razão se apresenta como trunfo teleológico: a salvação da morte e do desconhecido mediante a dominação.

O pós-natural

No contrafluxo das compreensões discutidas acima, o termo pós-natural ganha força ao ser empregado por autores como Bruno Latour, Donna Haraway e Gabriel Alonso para propor uma desconjunção entre o mundo e as culturas que o habitam e o modificam. Não haveria, portanto, uma dissociação entre aquilo que é natural, essencial ou originário, das alterações humanas e mais-que-hu-

such as Eduardo Viveiros de Castro, Bruno Latour, and Emanuele Coccia are extremely relevant in understanding how such foundations have exploited and devastated biomes, animals, and other living realms—true thinking systems that constitute our environment—readings by Donna Haraway, Malcom Ferdinand, and Édouard Glissant help us perceive how historically subalternized bodies were subjugated through scientific maxims, which viewed otherness primarily as a natural resource, capable of being consumed, discarded, and replaced, drawing parallels between human and more-than-human forms of violence.

Parallel to the consolidation of these categories, two others emerge in the field of aesthetics: that of the beautiful and that of the sublime. In this formal distinction between two experiences born of the judgment of the faculties of taste, Kant posits that the encounter with the beautiful arises from a harmony between the human faculty and what is seen, imbued with a disinterested and harmonious pleasure; whereas the sublime emerges from a shock, from a sense of inaccessibility in the face of the boundless. Nature “in its chaos or in its wildest and most unruly disorder and devastation evokes the ideas of the sublime when only power and grandeur can be seen” (2005, p. 91), asserts the philosopher. Gabriel Alonso and Clara Benito highlight how such sensibilities only become possible in a context of domination: “For the Romantics, faced with the unstoppable force of ‘nature,’ the ‘common man’ would feel fear and dread, but, if he were sensitive, if he had good taste and were cultured, he would contemplate the spectacle from a safe place and realize that this force, though immense, was

manas ou mesmo de suas percepções, mas um imbricamento dialógico entre um ecossistema do qual o humano não ocupa o centro ou o topo, visto que a relação de hierarquia se dissolve para dar lugar a uma teia de emaranhamentos sem início ou fim. Segundo Alonso, o pós-natural “se mobiliza, questiona e complexifica uma série de dicotomias que devem ser colocadas em crise, como natura/humano, natural/artificial, orgânico/inorgânico, feminino/masculino, humano/animal, civilizado/incivilizado (...) a ecologia pós-natural busca certo compromisso com a geração de afinidades e afiliações, de novas figurações e mitos políticos que nos ajudem a problematizar esta herança e a estabelecer, a um nível tanto afetivo como ontológico, com todas as nossas outras formações históricas” (2023, p. 28).

Em um campo de estudos que se abre à investigação histórica e à experimentação especulativa, a relação entre exploração e transformação das formas ecológicas – e, por conseguinte, culturais – não se distingue, entendendo a ação humana como um agente indissociável da compreensão da natureza em um sentido histórico, imagético, sensível e ético. Em uma perspectiva crítica, ela não raramente se volta menos para o estudo das espécies e mais para as relações e os enquadramentos perceptivos que cercam os modos de vida e seus vínculos. Em seu lugar, propõe maneiras de constituir o mundo em simbiose, buscando, em ecologias não eurocentradas, outros modos de habitar o mundo, compor e ficcionalizar ecossistemas em radical exercício de alteridade, além de questionar para que e para quem este e futuros mundos foram construídos.

No campo artístico, tais bases serviram de enlace para agrupar proposições que examinassem a relação da prática em arte com a ecologia – seja esta concreta ou especu-

nothing compared to the grandeur and power of human freedom” (2023, p. 48). Against the excess of that which encloses and swallows up the human, reason presents itself as a teleological trump card: salvation from death and the unknown through domination.

The Post-Natural

In contrast to the perspectives discussed above, the term “post-natural” gains traction when employed by authors such as Bruno Latour, Donna Haraway, and Gabriel Alonso to propose a disjunction between the world and the cultures that inhabit and modify it. There would be, therefore, no dissociation between what is natural, essential, or original, and human and more-than-human alterations or even their perceptions, but rather a dialogical interweaving within an ecosystem in which humans do not occupy the center or the top, since the hierarchical relationship dissolves to give way to a web of entanglements without beginning or end. According to Alonso, the post-natural “mobilizes, questions, and complicates a series of dichotomies that must be called into question, such as nature/human, natural/artificial, organic/inorganic, feminine/masculine, human/animal, civilized/uncivilized (...) post-natural ecology seeks a certain commitment to the generation of affinities and affiliations, of new figurations and political myths that help us problematize this heritage and establish, on both an affective and ontological level, a connection with all our other historical formations” (2023, p. 28).

In a field of study open to historical inquiry and speculative experimentation, the relationship between the exploitation and transformation of ecological—and, consequently, cultural—forms is not

lativa. Assim, nossa residência lançou um chamado para artistas e/ou produtores de arte elaborarem as seguintes questões: Como as histórias de seres não humanos podem servir de reflexão para repensar nossas maneiras de estar no mundo? Como a interação entre natureza e cultura questiona a classificação do que é ou não natural? Como as violências sofridas por plantas, fungos, minerais e animais espelham ou ampliam a noção de violência sofrida por grupos humanos?

A residência

Em chamada aberta para todo o Brasil, a residência contemplou cinco artistas de diferentes interesses poéticos e estágios de carreira. Selecionados dentre o expressivo número de 450 inscrições, os cinco artistas foram escolhidos por um júri composto pela curadoria da residência, representantes do Laboratório de Atividades do Amanhã e pelos convidados Noara Quintana (Florianópolis, SC, 1986) e Rafa Bqueer (Belém, Pará, 1992). Mediante a consideração da relevância das propostas de pesquisa apresentadas, do potencial investigativo do trabalho conduzido até o momento da submissão, e a consistência entre a pesquisa proposta e a trajetória do perfil proponente, o júri considerou o trabalho de Astigma (Castanhal, Pará, 1996), Íris Helena (João Pessoa, Paraíba, 1987), Marina Woisky (São Paulo, SP, 1996), Mitsy Queiroz (Recife, Pernambuco, 1988) e Seis Souza (Rio de Janeiro, RJ, 1998), encontrando nesta formação um agrupamento prolífico de processos a serem abarcados em um ciclo único de 9 semanas, conduzidos de modo online durante as primeiras quatro semanas e presencial nas cinco restantes.

O programa de residência se inicia com o debate sobre as pesquisas realizadas pelos artistas em grupos de escuta e apresentação, propiciando a preparação dos residentes

distinguished, understanding human action as an agent inseparable from the understanding of nature in a historical, imagistic, sensory, and ethical sense. From a critical perspective, it often turns less toward the study of species and more toward the relationships and perceptual frameworks that surround ways of life and their connections. Instead, it proposes ways of constituting the world in symbiosis, seeking, within non-Eurocentric ecologies, other ways of inhabiting the world, composing and fictionalizing ecosystems in a radical exercise of alterity, while also questioning for what and for whom this and future worlds were built.

In the artistic field, these foundations served as a link to bring together proposals that examine the relationship between artistic practice and ecology—whether concrete or speculative. Thus, our residency issued a call for artists and/or art producers to explore the following questions: How can the stories of non-human beings serve as a reflection to rethink our ways of being in the world? How does the interaction between nature and culture challenge the classification of what is or is not natural? How does the violence suffered by plants, fungi, minerals, and animals mirror or amplify the notion of violence suffered by human groups?

The Residency

Through an open call across Brazil, the residency selected five artists with diverse poetic interests and at various stages of their careers. Selected from a significant pool of 450 applications, the five artists were chosen by a jury composed of the residency's curatorial team, representatives from the Tomorrow's Activities Lab, and guests Noara Quintana (Florianópolis, SC, 1986) and Rafa Bqueer (Belém, Pará,

para o período de imersão na cidade do Rio de Janeiro. Presencialmente, são articuladas visitas a museus, galerias e plataformas independentes, bem como a arquivos e locais de memória espalhados pela cidade. Encontros regulares são organizados com artistas locais, possibilitando uma troca com o circuito local e explicitando como ele se relaciona com o contexto internacional. Por fim, cafés e brunches voltados ao networking ocorreram periodicamente, incentivando a construção de conexões e colaborações com pessoas externas, bem como com a equipe interna. A residência contou também com uma série de interlocutores, pensados como satélites para o funcionamento do projeto, que estiveram próximos aos residentes, por meio de conversas e visitas recorrentes, e que, publicamente, integram o nosso “Arquivo Pós-Natural”, no qual partilham suas pesquisas e interesses em vídeos e entrevistas publicados no canal do Youtube do Museu do Amanhã.

Considerando a riqueza do caráter investigativo de cada projeto, cinco pontos de interesse se destacam, como é possível ver no caderno que segue este texto: 1) sabedorias interrelacionais entre humanos e plantas; 2) a matéria-prima como vetor histórico, social e natural; 3) tradução, fabulação e sobrevivência da natureza; 4) encantarias; e 5) ciclos de vida e descarte. Esta publicação apresenta pesquisas adotando, em seu projeto gráfico e editorial, a identidade de um “caderno de campo”, em que cada um dos artistas é convidado a ocupar suas páginas de acordo com os interesses do seus trabalhos. A intenção é que o objeto final remeta às anotações de um pesquisador em viagem, reunindo não apenas obras finalizadas, mas processos, referências e o vocabulário visual construído durante o período. O diferencial da publicação reside nas seções dedicadas aos artistas, tratadas como “ocupações”.

1992). Taking into account the relevance of the research proposals submitted, the investigative potential of the work conducted up to the time of submission, and the consistency between the proposed research and the applicant’s artistic trajectory, the jury selected the work of Astigma (Castanhal, Pará, 1996), Íris Helena (João Pessoa, Paraíba, 1987), Marina Woisky (São Paulo, SP, 1996), Mitsy Queiroz (Recife, Pernambuco, 1988), and Seis Souza (Rio de Janeiro, RJ, 1998), finding in this group a prolific array of processes to be covered in a single 9-week cycle, conducted online during the first four weeks and in person for the remaining five.

The residency program begins with a discussion of the artists’ research in listening and presentation groups, preparing the residents for their immersion period in the city of Rio de Janeiro. In-person visits are organized to museums, galleries, and independent platforms, as well as to archives and sites of memory scattered throughout the city. Regular meetings are organized with local artists, facilitating an exchange with the local art scene and highlighting how it relates to the international context. Finally, networking-focused coffee breaks and brunches took place periodically, encouraging the building of connections and collaborations with external individuals as well as with the internal team. The residency also featured a series of interlocutors, conceived as satellites for the project’s operation, who remained close to the residents through recurring conversations and visits, and who publicly contribute to our “Post-Natural Archive,” where they share their research and interests in videos and interviews published on the Museu do Amanhã’s Youtube channel.

Considering the richness of the investigative nature of each project, five

Neste espaço, os residentes são convidados a participar com imagens, digitalizações, textos reflexivos e elementos gráficos que aprofundam e compartilham as suas pesquisas. Cada participação é introduzida por uma página gráfica e por um texto crítico dedicado ao artista, seguidos por páginas de livre criação.

Uma residência é formada não apenas pelo gosto curatorial de conhecer e incentivar pesquisas em arte de um modo relacional e próximo, mas também adotando uma postura de desconhecimento e interesse ao que os encontros humanos e não humanos podem ofertar. Neste sentido, gostaria de agradecer a algumas pessoas que auxiliaram a produção dessas fricções, tão necessárias em nosso contexto: Milena Godolphim, Coordenadora de Inovação do Laboratório de Atividades do Amanhã, cujo entusiasmo e colaboração nesse processo permitiram que tudo ocorresse da maneira mais potente possível; Cleyton Santanna, Ruama Duarte e Yasmin Souza, que acompanharam toda a conceituação, preparação e elaboração da residência; Fabio Scarano e Camila Oliveira, curadores do conteúdo do Museu do Amanhã, indispensáveis para adensar as questões pontuadas até aqui e promover pontos de contato com a programação geral do Museu; Cristiano Vasconcelos, Diretor do Museu do Amanhã, e Ricardo Piquet, Diretor Geral do IDG, que foram os primeiros entusiastas da residência no formato que ela assume hoje; bem como a toda equipe que faz a máquina-museu funcionar cotidianamente. Nomes externos também foram indispensáveis: Karla Gama, Márcia Bezerra, Guilherme Durão, Matheus Mendes, Qualq, Albert Andrade, Leandro Ferreira, David Alfredo e Leila Leão pelo incrível trabalho conjunto. A residência artística só existe pela fé no coletivo.

points of interest stand out, as can be seen in the booklet that follows this text: 1) interrelational wisdom between humans and plants; 2) raw materials as historical, social, and natural vectors; 3) translation, storytelling, and the survival of nature; 4) enchantments; and 5) life cycles and disposal. This publication presents these research projects by adopting, in its graphic and editorial design, the identity of a “field notebook,” in which each artist is invited to fill its pages according to the interests of their work. The intention is for the final object to evoke the notes of a researcher on a journey, bringing together not only finished works but also processes, references, and the visual vocabulary constructed during the period. The publication's unique feature lies in the sections dedicated to the artists, treated as “occupations.” In this space, the residents are invited to contribute images, scans, reflective texts, and graphic elements that deepen and share their research. Each contribution is introduced by a graphic page and a critical text dedicated to the artist, followed by pages for free creation.

An artist residency is shaped not only by the curatorial desire to engage with and encourage art research in a relational and intimate manner, but also by adopting an attitude of openness and curiosity toward what human and non-human encounters can offer. In this sense, I would like to thank some people who assisted in the production of these frictions, so necessary in our context: Milena Godolphim, activities coordinator at the Museu do Amanhã's laboratory, whose enthusiasm and collaboration in this process allowed everything to unfold in the most powerful way possible; Cleyton Santanna, Ruama Duarte, and Yasmin Souza, who

ALONSO, Gabriel; BENITO, Clara. **La condición postnatural: glosario de ecologías para otros mundos**. Cthulhu Books, 2024.

COCCIA, Emanuele. **A vida das plantas: uma metafísica da mistura**. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2018.

DANOWSKI, Déborah; VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **Há mundo por vir? Ensaios sobre os medos e os fins**. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2014.

FERDINAND, Malcom. **Uma ecologia decolonial: pensar a partir do mundo caribenho**. Ubu Editora, 2022.

GLISSANT, Édouard. **O discurso antilhano**. São Paulo: Bazar do Tempo, 2025.

GLISSANT, Édouard. **Poética da relação**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.

HARAWAY, Donna. **Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno**. São Paulo: n-1 edições, vol. 320, 2023.

KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade do Juízo**. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2005.

LATOUR, Bruno. **Onde aterrar? Como se orientar politicamente no Antropoceno**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **Metafísicas canibais: elementos para uma antropologia pós-estrutural**. São Paulo: Ubu Editora; n-1 edições, 2018

accompanied the entire conceptualization, preparation, and development of the residency; Fábio Scarano and Camila Oliveira, content curators at the Museu do Amanhã, indispensable for deepening the issues raised so far and fostering connections with the Museum's general programming; Cristiano Vasconcelos, Director of the Museu do Amanhã, and Ricardo Piquet, General Director of IDG, who were the first to enthusiastically support the residency in the format it takes today; as well as the entire team that keeps the museum machine running on a daily basis. External contributors were also indispensable: Karla Gama, Márcia Bezerra, Guilherme Durão, Matheus Mendes, Qualq, Albert Andrade, Leandro Ferreira, David Alfredo, and Leila Leão for their incredible collaborative work. The residency exists solely through faith in the collective.

The background of the entire page is composed of abstract halftone patterns. The top half features a white background with orange halftone dots of varying sizes. The bottom half is a solid orange color with white halftone dots. The text 'AS TIG MA' is printed in large, white, sans-serif capital letters, spanning across the boundary between the two background sections.

AS TIG MA

1987. Nascido em Castanhal, PA, Brasil.
Vive em Belém do Pará, PA, Brasil.

1987. Born in Castanhal, Pará, Brazil.
Lives in Belém, Pará, Brazil.

TAJÁ LUZ

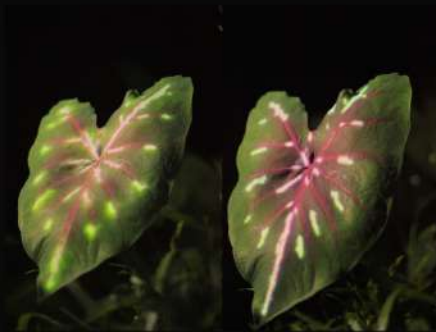
Atuando como VJ na cena cultural paraense, Astigma desloca seu olhar para os murais e paredões de seu estado natal para pensar a confluência da luz com espécies vivas. O projeto *Tajá Luz* propõe uma simbiose entre o mapeamento digital de imagens e a subsequente projeção em plantas amazônicas Tamba-tajás, acionando encantarias e saberes que elas congregam na cultura local.

O artista investiga seu território, atravessado pelo Rio Apeú, refletindo sobre como a ameaça de seca e escassez na região, ocasionada pelo desmatamento, agencia não apenas a morte física do ecossistema, mas também a morte subjetiva de uma cultura. A tradição popular e a análise de Rudá Pinho (2018) apontam para a existência de rituais que acionam as propriedades encantadas da planta, utilizadas em ritos e manifestações para fins de limpeza, renovação e contato com os antepassados. Na busca de potencializar a reconexão entre planta-humano-encantaria, o artista propõe a elaboração de uma instalação biotecnológica, em simbiose direta com as tecnologias cósmicas dos Tamba-Tajás, cujas formas luminosas estabelecem relações diretas entre os sulcos, veios e desenhos das folhas e as memórias que elas evocam em comunidades amazônicas.

TAJÁ LIGHT

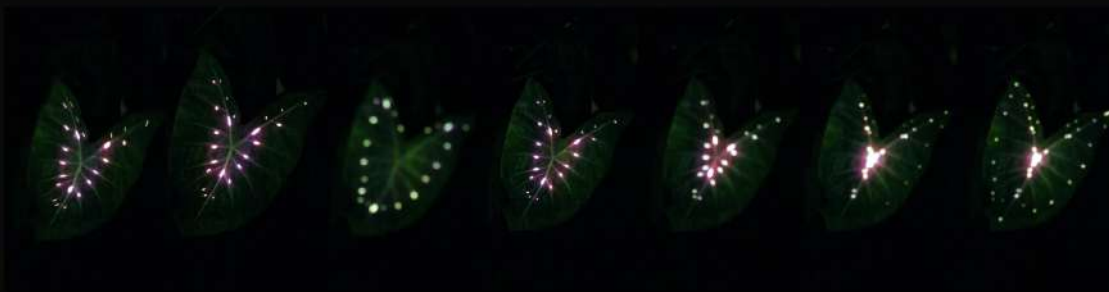
Working as a VJ in the cultural scene of Pará, Astigma turns his gaze to the murals and walls of his home state to explore the convergence of light with living organisms. The *Tajá Luz* project proposes a symbiosis between the digital mapping of images and their subsequent projection onto Amazonian Tamba-tajá plants, invoking the enchantments and knowledge they embody in local culture.

The artist explores his territory, traversed by the Apeú River, reflecting on how the threat of drought and scarcity in the region, caused by deforestation, brings about not only the physical death of the ecosystem but also the subjective death of a culture. Popular tradition and the analysis by Rudá Pinho (2018) point to the existence of rituals that activate the plant's enchanted properties, used in rites and ceremonies for the purposes of cleansing, renewal, and contact with ancestors. In an effort to strengthen the reconnection between plant-human-enchancement, the artist proposes the creation of a biotechnological installation, in direct symbiosis with the cosmic technologies of the Tamba-Tajás, whose luminous forms establish direct relationships between the veins, ridges, and patterns of the leaves and the memories they evoke in Amazonian communities.





O projeto TAJÁ LUZ é uma instalação multissensorial que investiga as intersecções entre a arte digital e as encantarias amazônicas. Através da técnica de video mapping sobre as folhas da planta Tajá, a obra busca revelar camadas de realidade invisíveis ao olhar cotidiano.

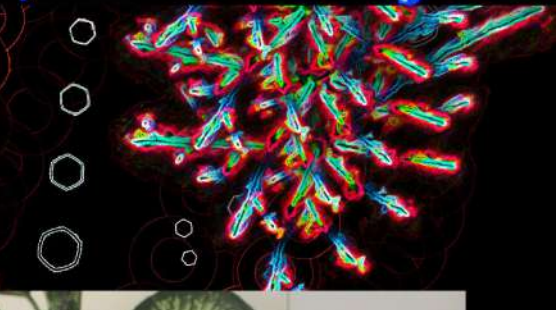


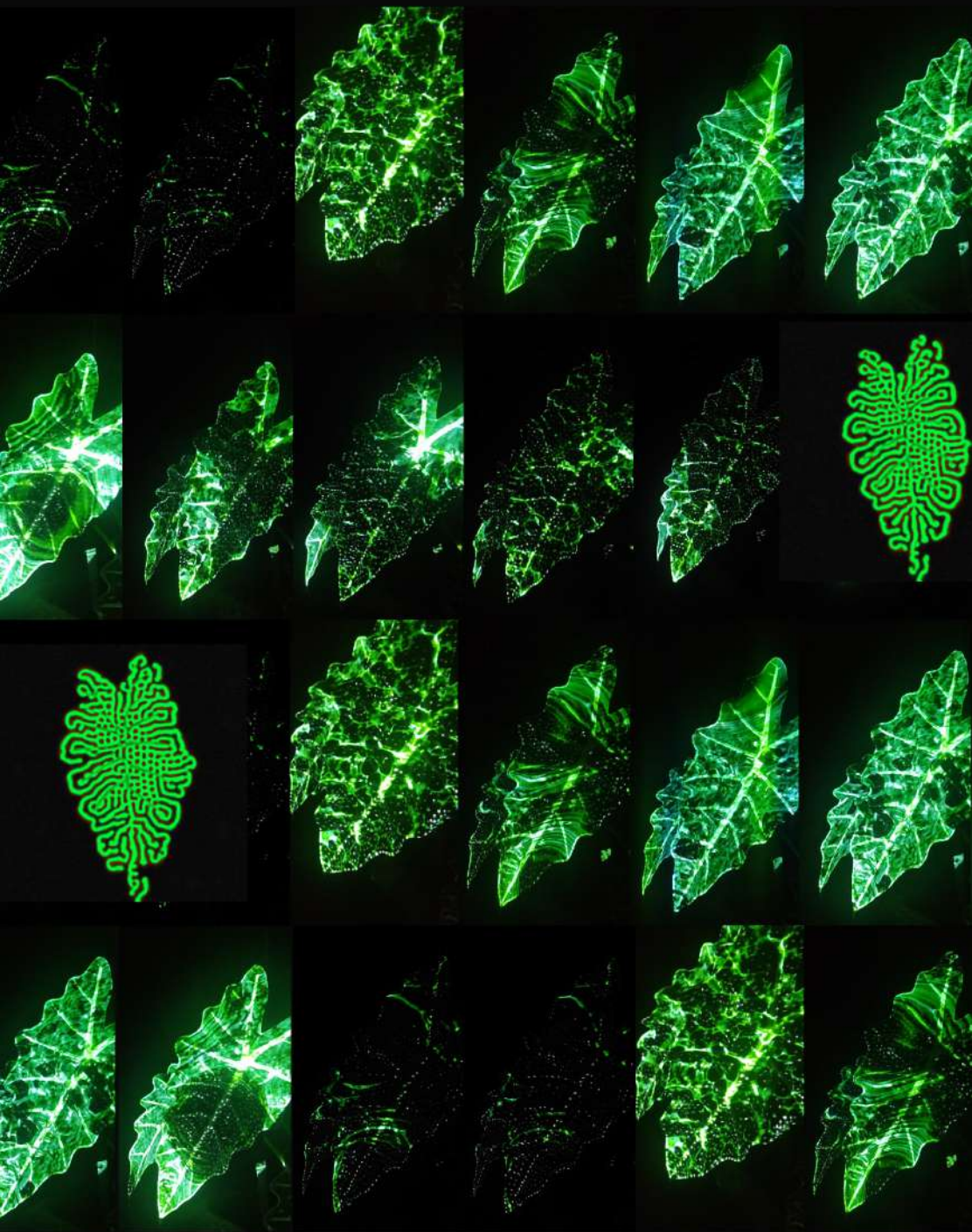
A fundamentação da obra reside na memória afetiva e coletiva do distrito de Apeú, em Castanhal (PA). A pesquisa partiu de narrativas orais e entrevistas com moradores locais, que descrevem o Tajá como o "sistema de segurança do caboclo antigo".

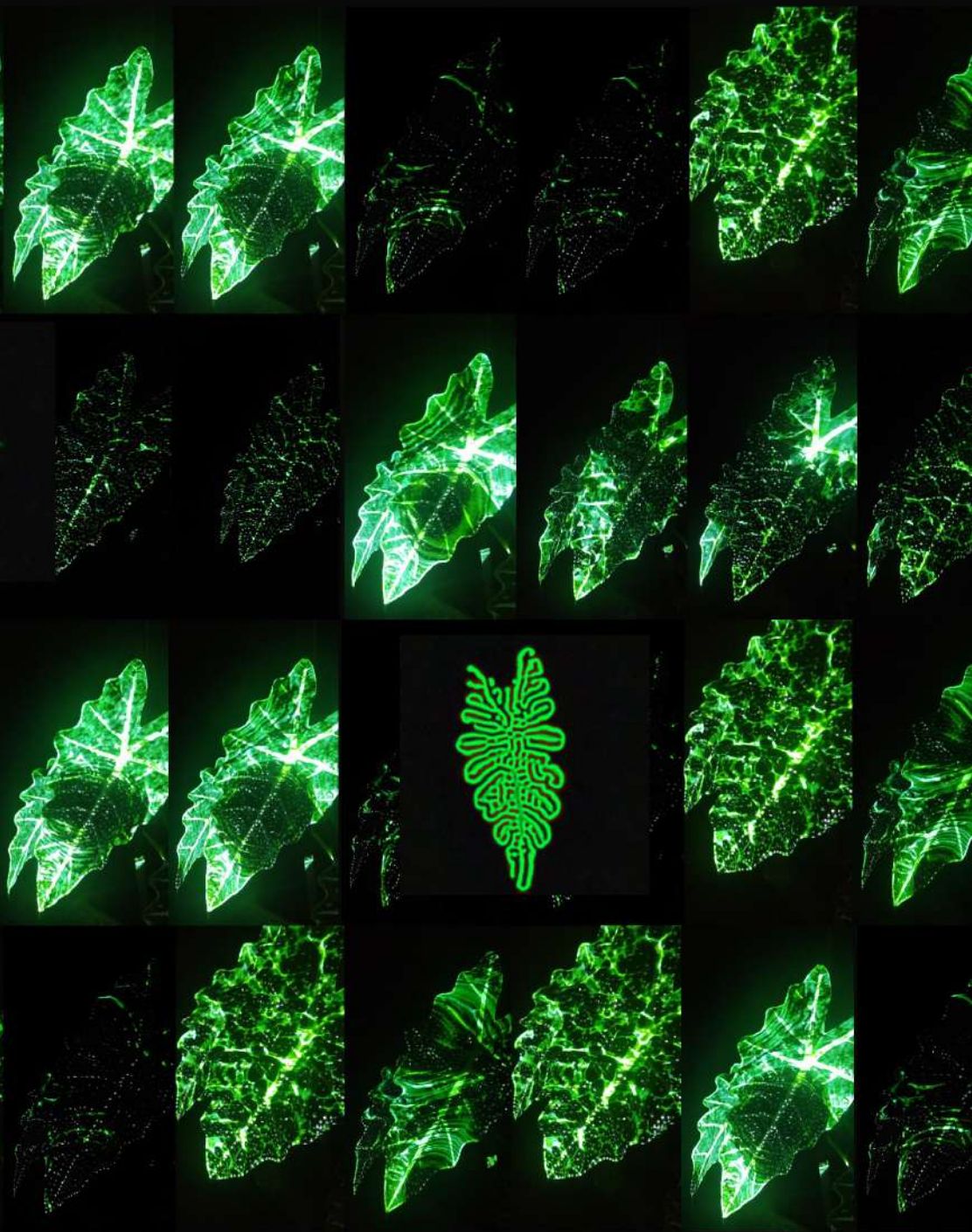


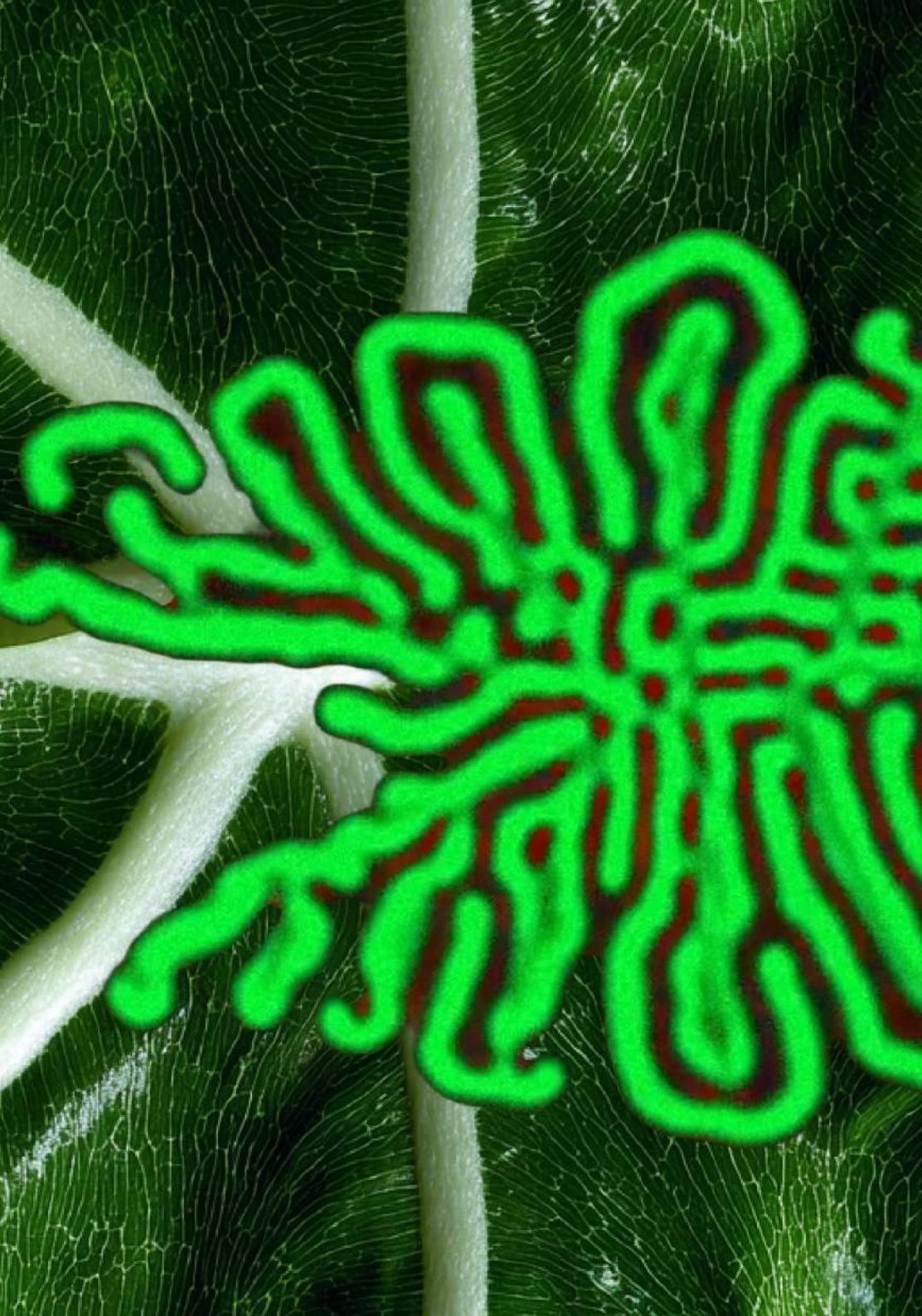
Relatos sobre plantas "curadas" com ritos específicos capazes de se materializar em seres da mata, formam a base mística que sustenta cada projeção luminosa, transformando a instalação em uma fenda de comunicação com o sagrado.















ÍRIS HELENA

1987. Nascida em João Pessoa, PB, Brasil.
Vive no Distrito Federal, DF, Brasil.

1987. Born in João Pessoa, PB, Brazil.
Lives in the Federal District, DF, Brazil.

A FIAR

Investigando a matéria-prima do algodão para abordar os cruzamentos entre natureza, tecnologia e economia global, o projeto “A fiar: saberes em linha viva” tece uma ecologia crítica a partir dos rastros materiais da cultura do algodão artesanal na Paraíba e de sua expropriação como *commodity* internacional. O algodão é tratado não apenas como planta ou fibra, mas como corpo histórico: um rastro da produção algodoeira dos séculos XIX e XX, cuja força no nordeste brasileiro supriu a indústria têxtil nacional e internacional, especialmente em momentos de crise da produção norte-americana. O denominado “ouro branco” torna-se, para Íris, um organismo carregado de memória e violência, que atravessa ciclos de exploração desde o período escravocrata brasileiro até o presente.

Conhecida por tensionar a relação entre opacidade e transparência, aparição e fantasmagoria de narrativas sonegadas ou mesmo apagadas da história brasileira e de seus respectivos arquivos, a artista reflete, nesta residência, sobre como um material natural pode ser criticamente analisado quanto ao modo como a natureza foi capturada e manipulada por lógicas extrativistas. Por meio de impressões e inscrições realizadas sobre o algodão – imagens coloniais, fragmentos urbanos, vestígios apagados –, o público é convocado a ouvir histórias esquecidas das antigas algodoeiras, guardiãs de práticas agroecológicas ancestrais ligadas ao cultivo do algodão naturalmente colorido.

SPINNING

By investigating cotton as a raw material to explore the intersections between nature, technology, and the global economy, the project A fiar: saberes em linha viva weaves a critical ecology from the material traces of artisanal cotton cultivation in Paraíba and its expropriation as an international commodity. Cotton is treated not merely as a plant or fiber, but as a historical body: a trace of 19th and 20th centuries cotton production, whose strength in Northeast Brazil supplied the national and international textile industry, especially during crises in U.S. production. The so-called “white gold” becomes, for Íris, an organism laden with memory and violence, traversing cycles of exploitation from the era of Brazilian slavery to the present.

Known for exploring the tension between opacity and transparency, the emergence and phantasmagoria of narratives that have been withheld or even erased from Brazilian history and its archives, the artist reflects, in this residency, on how a natural material can be critically analyzed in terms of how nature has been captured and manipulated by extractivist logics. Through prints and inscriptions made on cotton—colonial images, urban fragments, erased traces—the public is invited to hear forgotten stories of the old cotton fields, guardians of ancestral agroecological practices linked to the cultivation of naturally colored cotton.

Figura 1



Flor-chumaço

De algodão
A muitas mãos
Mãos que plantam
Catam, medram,
Cantam, choram, clamam,
embalam

Tranças e vísceras
Viajam, atravessam,
constroem, desenvolvem,
Transmitem, espiralam,

Usos e fusos
Desfiam e fiam
Desafiam caminhos
Leitura e textura
De rotas fantasmáticas

FIO-FANTASMA

Das matérias que carregam o mundo, o algodão é das mais emblemáticas: fibra leve, macia, quase etérea, mas historicamente saturada de peso. Na Paraíba, minha terra natal, ele atravessa o território como uma linha que conecta paisagem, economia e corpo. Planta resistente à seca, promessa de prosperidade e, ao mesmo tempo, engrenagem de um sistema desigual, o algodão estruturou modos de vida, fluxos migratórios e imaginários de progresso que nunca se distribuíram de forma equilibrada.

Durante os séculos XIX e XX, o chamado “ouro branco” alimentou a indústria têxtil nacional e circuitos internacionais, especialmente em momentos de crise da produção norte-americana. Percorria longas rotas – do campo ao beneficiamento, do armazém ao porto, do Brasil à Europa. Quase nunca, porém, esse deslocamento vinha acompanhado do reconhecimento dos corpos que o tornaram possível. O algodão partia em fardos e cifras; ficavam os trabalhadores, a paisagens exauridas, os vestígios.



Quando criança, lembro de um hotel decadente próximo à casa de minha avó, no centro de João Pessoa, chamado Ouro Branco. Ao perguntar sobre o nome, ouvi histórias dos tempos áureos do algodão, quando aquele edifício era símbolo da prosperidade local. Entre essa memória celebratória e os apagamentos que a sustentam é que meu trabalho se instala.

O projeto Cotton Tales, desenvolvido durante a residência artística Gasworks (Londres, 2024), marcou o início dessa investigação. A partir da coleta de arquivos visuais do comércio do algodão(homens posando diante de caminhões pcarregados, famílias trabalhando nos campos, celebrações de remessas) deparei-me com imagens quase sempre sem identificação. Elas não exaltam nem explicam; apenas testemunham a intensidade do trabalho.

Passei então a imprimir essas imagens diretamente sobre algodão cru. Ao fazê-lo, elas não se fixam por completo: borram, desbotam, fragmentam-se. Tornam-se espectrais. O algodão deixa de ser apenas suporte e passa a operar como corpo, pele e arquivo sensível,

Essa pesquisa ganhou novo rumo na residência Pós-natural e outras ecologias (Museu do Amanhã, 2025), quando senti a necessidade de percorrer a rota do algodão pelo caminho inverso: em vez da remessa, o gesto; em vez da mercadoria, o fazer; em vez da imagem, o fio.

No Rio de Janeiro, além de continuar pesquisando imagens históricas do trânsito do algodão entre Nordeste e Sudeste, tive contato com fusos indígenas preservados no acervo do Museu Nacional. Esses objetos condensam um saber ancestral: fiar como tecnologia de conti-nuidade, tempo e transmissão.

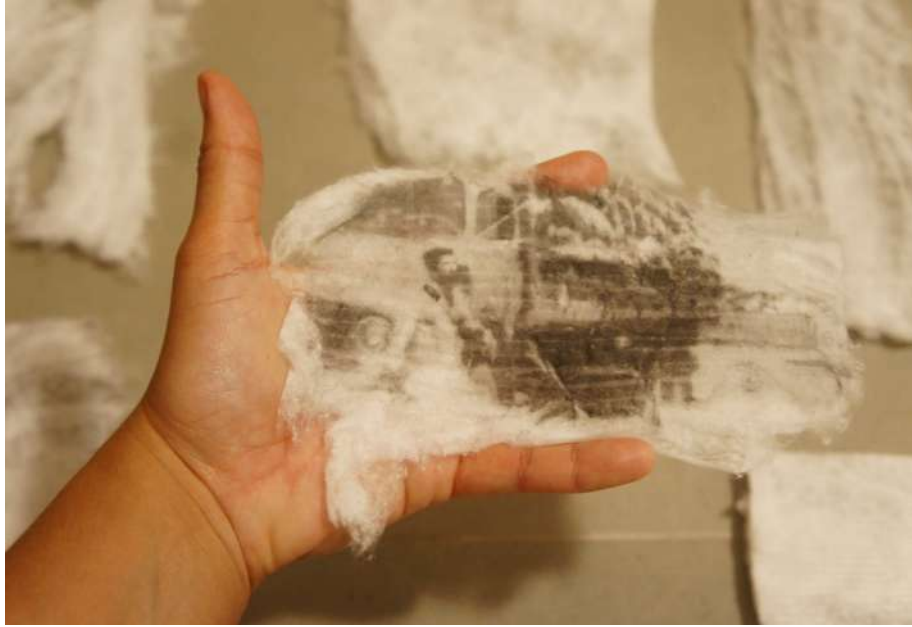
A partir daí imaginei um gesto radical: desfazer as imagens impressas no algodão por meio do próprio ato de fiar. Transformar o arquivo em linha. Converter o documento em processo. Um saber híbrido que não busca restaurar uma tradição, mas criar uma experiência sensível capaz de nos colocar em relação com essa história.



Figura 4



Figura 5





Ao final do processo, o que resta são os fusos. Cada um deles contém o fio de uma imagem desfeita. As imagens não são exibidas. São apenas identificadas por etiquetas museológicas que indicam sua origem.

O dispositivo agora museográfico, tradicionalmente voltado para a exibição e a preservação, o fuso, nesse contexto, adquire uma ambiguidade poderosa, como ferramenta doméstica e tecnológica, mas também vem nos lembrar uma pequena lança ou uma adaga. Um objeto que concentra a delicadeza e a violência ao mesmo tempo, uma espécie de resistência silenciosa, que aqui, opera pela ausência.

Figura 1: ilustração do mito medieval do 'cordeiro vegetal', que tentava explicar a origem do algodão inspirada na descrição de Sir John Mandeville (século XIV), mito inglês que buscava explicar a origem do algodão;

Figura 2: Vista de detalhe instalação "Cotton Tales" em 2024 por Rafael Adorjan;

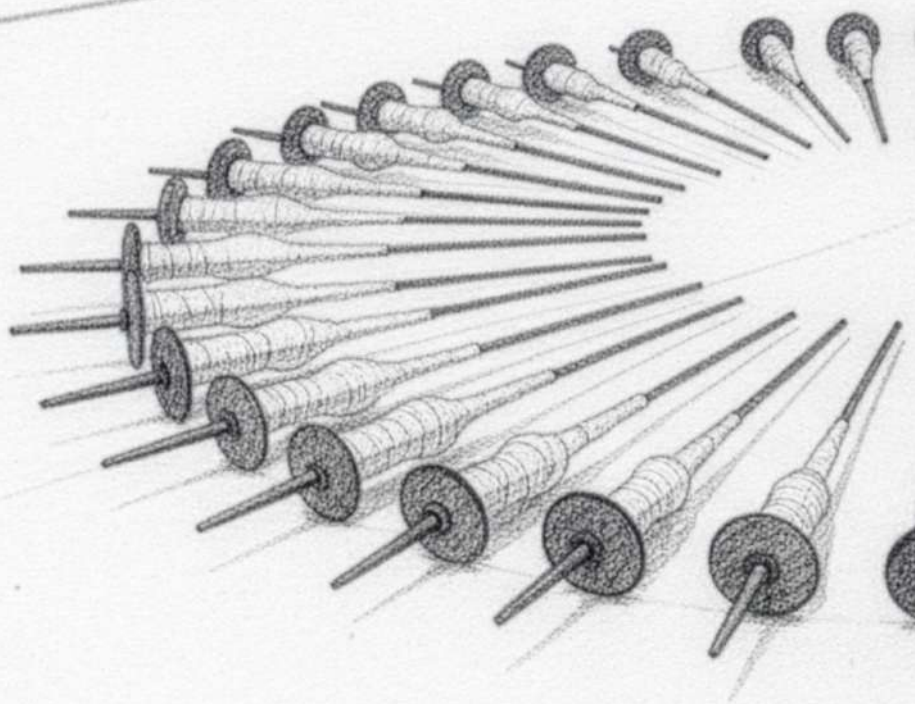
Figura 3: desfazendo imagens usando primeiro protótipo de fuso produzido na impressora 3D;

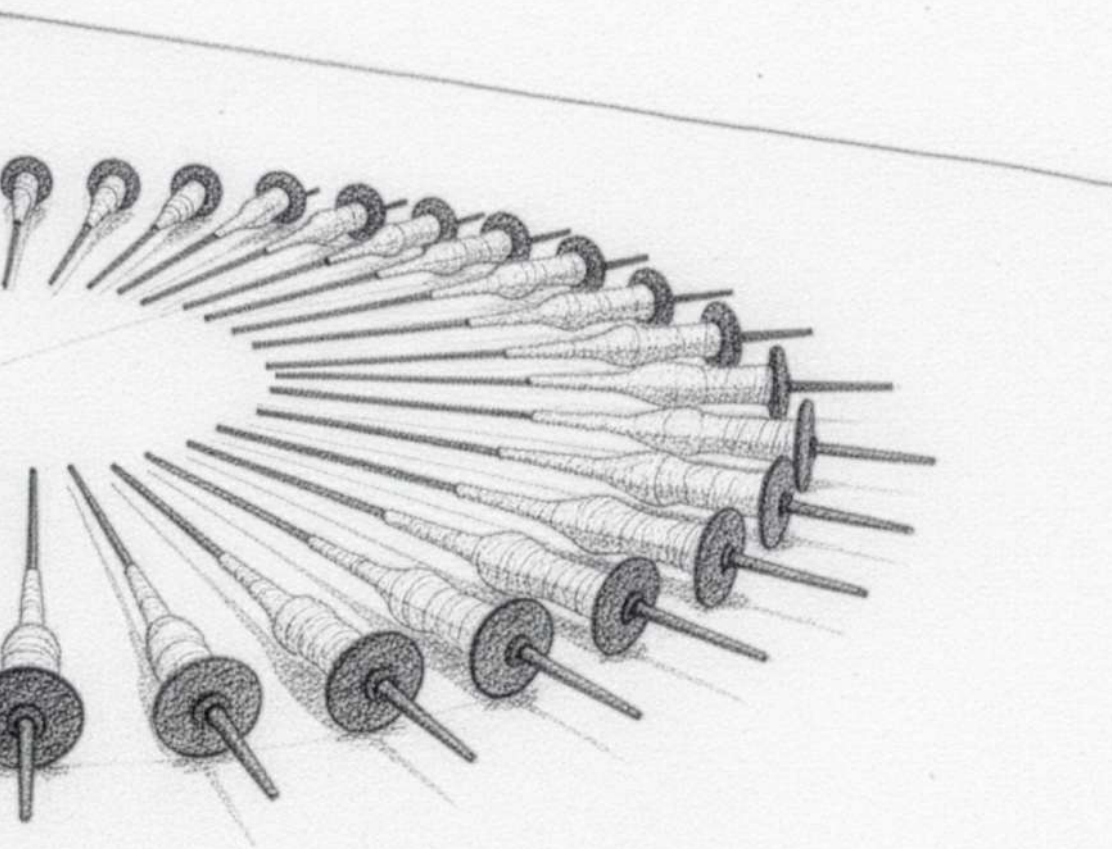
Figura 4: Fusos para fiação de algodão. Cultura Guarani. Acervo do Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Figura 5: impressão a jato de tinta no chumaço de algodão;

Figura 6: Guido Boggiani. Mulher Guarani-Kaiowá fiando algodão com fuso, c.1888-1902;

Figura 7: Croqui da instalação "Fio-Fantasma" proposto para a residência.







MARI NA WOISKY

1996. Nascida em São Paulo, SP, Brasil.
Vive em São Paulo, SP, Brasil.

1996. Born in São Paulo, SP, Brazil.
Lives in São Paulo, SP, Brazil.

VÔO DO MAR

O trabalho de Woisky reflete sobre as camadas históricas e visuais que acompanham a representação de seres vivos ao longo do tempo. Ao resgatá-las e transformá-las em volumes que transitam entre a bidimensionalidade e a tridimensionalidade, a artista convoca o público a encontrar novas maneiras de habitar esse espaço imaginário. Em seu projeto “Voo do mar”, a artista investiga novas formas de representação da natureza e da convivência com seres não humanos a partir da criação de um animal híbrido, resultante dos animais presentes na Baía de Guanabara, que habitará ambientes cotidianos por meio de tecnologias imersivas.

Suas criaturas híbridas, que oscilam entre o animal e o artefato, atuando nos campos simbólico e decorativo, encontram no Museu do Amanhã um campo profícuo para a germinação de leituras e percepções desses seres, agora tratados não apenas em seus significados históricos, mas também como vestígios da nossa relação com o que nos circunda. Para tal ato, Woisky se propõe a imaginar a reintrodução de suas quimeras no espaço urbano e museológico, indo um passo para além da forma: pensar o movimento por meio da ficcionalização de um corpo plural, estranho, familiar e fantasmático ao mesmo tempo, que encontra no ambiente digital a energia vital para coabitar o nosso plano.

SEA'S FLIGHT

Woisky's work reflects on the historical and visual layers that have accompanied the representation of living beings over time. By reclaiming these layers and transforming them into forms that shift between two- and three-dimensionality, the artist invites the public to discover new ways of inhabiting this imaginary space. In her project *Voo do mar*, the artist explores new forms of representing nature and coexistence with non-human beings through the creation of a hybrid animal, derived from the species found in Guanabara Bay, which will inhabit everyday environments via immersive technologies.

Her hybrid creatures, which oscillate between animal and artifact, operating in the symbolic and decorative realms, find in the Museum of Tomorrow a fertile ground for the germination of interpretations and perceptions of these beings, now treated not only in terms of their historical meanings but also as vestiges of our relationship with our surroundings. To this end, Woisky proposes to imagine the reintroduction of his chimeras into urban and museum spaces, taking a step beyond form: to conceive of movement through the fictionalization of a plural body—strange, familiar, and phantasmal all at once—that finds in the digital environment the vital energy to coexist on our planet.











Fly

Download Fly 



 Share









MITSY QUEI ROZ

1988. Nascido em Recife, PE, Brasil.
Vive em em Recife, PE, Brasil.

1988. Born in Recife, PE, Brazil.
Lives in Recife, PE, Brazil.

YPUPÎARA

Nascido na margem do encontro entre as porções de mar e terra que formam a colônia de pescadores tradicionais do Pina Z-1 [Recife – PE], Mitsy é da quarta geração de pescadores. Seu trabalho reflete sobre as cosmologias dos povos do mar, criando cenários que entrecruzam a vida animal, vegetal e biológica como modo de propor convivências equilibradas entre humanos e não humanos. O artista encontra na fotografia analógica e no processo de escrita meios de tatear o invisível ou aquilo que ainda não encontra forma estável. A fotografia funciona como uma espécie de objeto intermediário, capaz de acionar planos e histórias de ordens mitológicas ou especulativas, bem como ações de convivência e partilha tecidas a partir de imagens construídas e modificadas em parentesco com a ação humana e mais-que-humana.

Seu projeto “*Ypupîara*” mergulha nas narrativas que circundam esse ser híbrido: presente em grande parte da mitologia dos povos originários litorâneos, Ypupîara se refere ao Ser que emerge das águas, metade gente, metade peixe. De igual modo, está presente nas narrativas de colonizadores portugueses, desta vez demonizado, para justificar o projeto colonial de controle do território e da natureza. A residência fornece um conjunto de diálogos que convidam o artista a analisar o modo como narrativas sobre a natureza moldam as percepções acerca de seus usos – e como nossas vivências são diretamente impactadas por tais discursos.

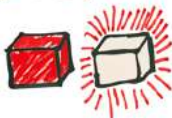
YPUPÎARA

Born on the shore where the sea meets the land in the traditional fishing village of Pina Z-1 [Recife, Pernambuco], Mitsy is a fourth-generation fisherman. His work reflects on the cosmologies of seafaring peoples, creating scenarios that intertwine animal, plant, and biological life as a way to propose balanced coexistence between humans and non-humans. The artist finds in analog photography and the writing process means of groping for the invisible or that which has not yet found a stable form. Photography functions as a kind of intermediary object, capable of triggering narratives and stories of a mythological or speculative nature, as well as acts of coexistence and sharing woven from images constructed and modified in relation to human and more-than-human actions.

His project *Ypupîara* delves into the narratives surrounding this hybrid being: present in much of the mythology of the indigenous coastal peoples, Ypupîara refers to the Being that emerges from the waters, half human, half fish. Similarly, it is present in the narratives of Portuguese colonizers, this time demonized, to justify the colonial project of controlling territory and nature. The residency provides a series of dialogues that invite the artist to analyze how narratives about nature shape perceptions of its uses—and how our experiences are directly impacted by such discourses.

A FORÇA
da materialidade
do analógico diz
muito sobre nossas
percepções do que é
o ver que seconde
e releva a imagem
em um tempo distinto
muito mais dilatado

AFETA E É PARTE DO DISCURSO



MOVER EM OUTRA
VELOCIDADE EM
QUE SE MOVE O
MUNDO

entre a luz e a
obscuridade

A CEGUEIRA DO
QUE NOS
ESCAPA

é o que
nos ita
agita

FENÔMENO
a manifestação
do que não é
evidente

não há contorno
em estar vivo

qual o caminho
do seu movimento?

buscamos apenas
habitar o vóculo
e suas agitações internas

eseta das
zonas
liminares

para
entender
os vóculos
multiespaciais

transversais
entre
matéria e
espiritualidade

LONGE DE HABITAR
O CHÃO SELADO

a diversos
entre a boca
da terra e fúto
do céu e as
costas da mar

da ensejo a
fluxos e
contrafluxos
de materiais



qual a atividade da
criatura?
qual a presença
incorporada da
criatura no
ambiente?

o que significa o
ACONTECIMENTO
PEIXE?

deixar pisar
distante das
categorias coloniais
do que classificamos
ser um pisar
longe da grade
cognitiva que o
reduz a um objeto

FORÇAS CONDUTORAS DA ENCANTARIA

contágio por ser afetado
pela qualidade de presença
da existência mais que humana
o relevo

suspensão visualidade da simultaneidade
do tempo não-linear

o parentesco

resguarda pela promoção da escuridão,
pela cegueira momentânea.
por tudo o que se agita no breu.
profundidade das águas.

o invisível

revelação quando a cortina do céu cai,
e o acontecimento principal
se manifesta visualmente

o visível

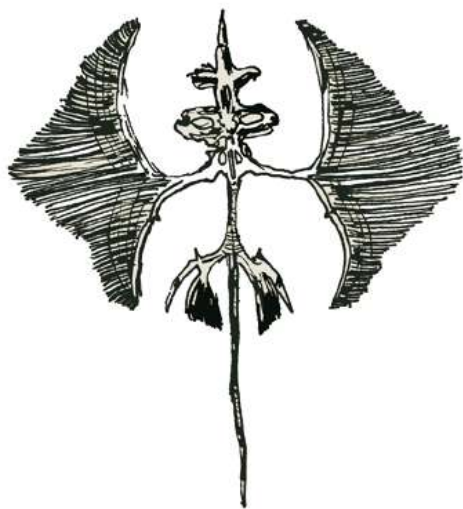
ESPUMA DE FUNDO



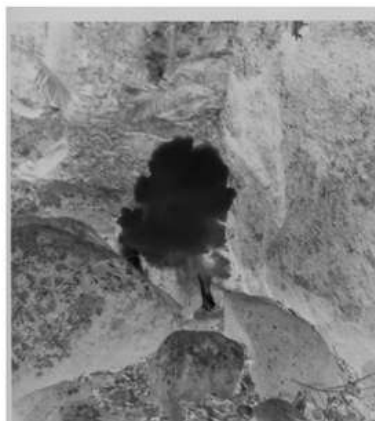
- múltipla expo
- película
orthocromática
- luz artificial
alta umidade
do ar

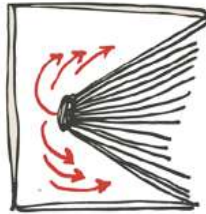


- o sentido contrário de quem desama
- a mudança de cor de ^{examas} peixe sem as
- de como saltam para colar com
o suor do meu corpo
- de aveludado prazer de
acariciar um peixe



O INVISÍVEL NOS ESCUTA





COVOS SÃO
ARMADILHAS PARA
PEIXES

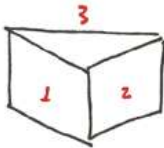
MUITAS SÃO AS
ESTRUTURAS E
MATERIAIS UTILIZADOS
MAS NÃO É DO MBU
INTERESSE A PREÇA

sumidouros

são locais de drenagem
onde a água desaparece
da superfície e flui
para o subsolo

a oxidação do
alumínio com o
mar colaborando
para o desapareci-
mento da imagem

ALIANÇA COM O INVISÍVEL



a imagem
também flutua
entre o visível e
o não visível

TOCA O FUNDO E VOLTA

IMPRESSÃO EM
CHAPA DE ALUMÍNIO

ENTRAR NO ALTO MAR
DE JANGADA

AFUNDAR A IMAGEM
EM UM COVO POR
1 ANO

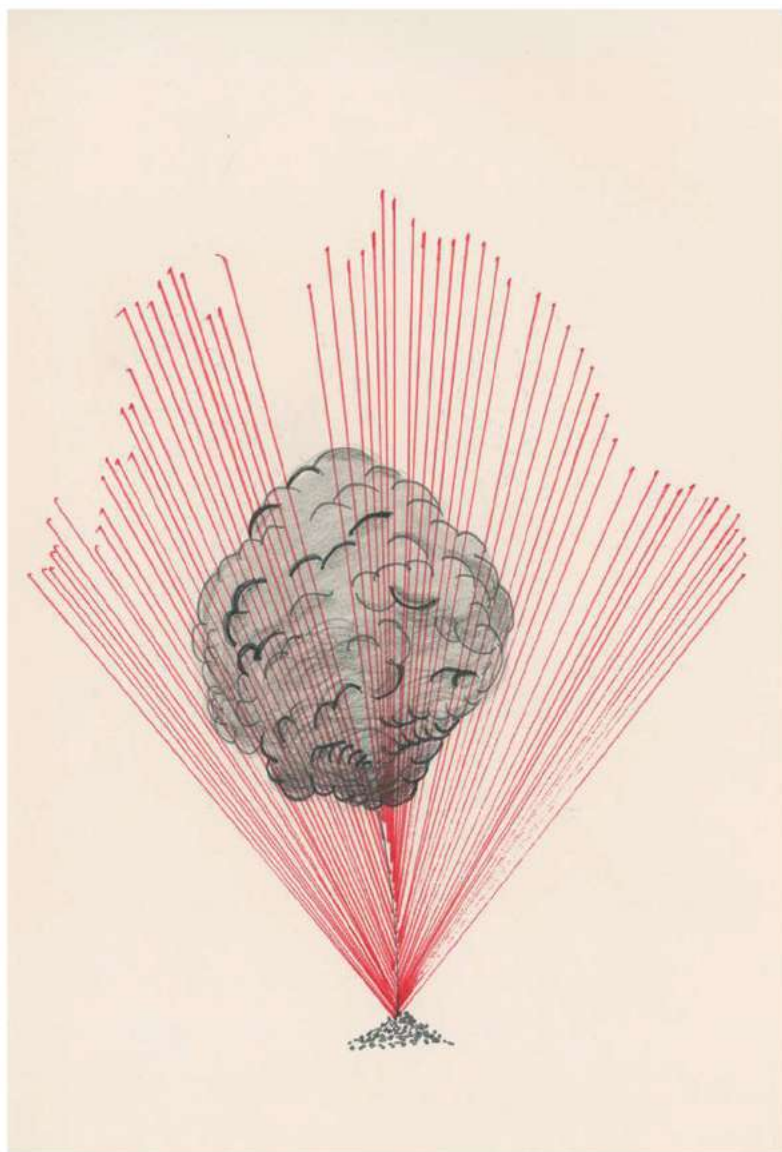
SEM GPS, GUIANDO-SE
PELA SABEDORIA DE
SOLDADO

1 ANO DEPOIS
A IMAGEM

O sumidouro cunha as alianças com o invisível.
Não está disposto a ser cognoscível no instante de um
piscar de olhos, mas mora na durabilidade das
pálpebras fechadas, na imagem que se forma ali
mesmo na escuridão.

Não é tão invisível que não se permita enxergar ou tão
distante de ser quanto a minha próxima respiração.
Mas é passagem, redemoinho que se instaura entre a
espuma e a fumaça, um devir no trânsito dos
acontecimentos peixe, pássaro, gente e cobra.

Do verbo intransitivo sumir. Não calcula quando some,
mas sabe para quem aparece. E quando surge, traz
consigo a densidade de uma semelhança daquilo que
já foi visto, mesmo sem ter sido.





SEIS SOU ZA

1998. Nascida em Jardim Gramacho, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.
Vive no Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

1998. Born in Jardim Gramacho, Rio de Janeiro, RJ, Brazil.
Lives in Rio de Janeiro, RJ, Brazil.

DO LIXO AO MUNDO: MEMÓRIA, MATÉRIA E FABULAÇÃO EM JARDIM GRAMACHO

Matéria que carrega camadas culturais, políticas, sensoriais e históricas, o lixo é mais do que resto: é espelho de desigualdades, mas também potência de criação, capaz de moldar subjetividades. Neste sentido, como a arte pode devolver dignidade às histórias soterradas? A cineasta e artista visual Seis Souza investiga, em seu trabalho, como ações que costuram escultura, cinema e fotografia podem abordar o lixo como memória, paisagem e linguagem, propondo uma abordagem que une arte, cuidado, escuta e fabulação. Nascida e criada em uma família de catadores, a artista parte deste registro pessoal para traçar uma anarqueologia da formação do aterro sanitário de Jardim Gramacho, anteriormente o maior da América Latina, desativado em 2012, mas que ainda hoje mantém suas operações de maneira clandestina e descentralizada.

A pesquisa *“Do lixo ao mundo: memória, matéria e fabulação em Jardim Gramacho”* propõe uma investigação artística sobre o lixo como linguagem, paisagem e tecnologia popular. *“Do lixo ao mundo”* alinha-se aos eixos do Museu do Amanhã ao propor uma ecologia especulativa que une convivência, sustentabilidade e inovação. A partir do que é rejeitado, conexões entre natureza e cultura, ancestralidade e futuro, corpo e território são criadas.

FROM THE GARBAGE TO THE WORLD: MEMORY, MATTER AND FABULATION IN JARDIM GRAMACHO

A subject laden with cultural, political, sensory, and historical layers, trash is more than just waste: it is a mirror of inequalities, but also a creative force capable of shaping subjectivities. In this sense, how can art restore dignity to buried stories? Seis Souza reflects in her work as a filmmaker and visual artist on how actions that weave together sculpture, film, and photography can explore trash as memory, landscape, and language, proposing an approach that unites art, care, listening, and storytelling. Born and raised in a family of waste pickers, the artist draws on this personal background to trace an “anarcheology” of the formation of the Jardim Gramacho landfill, formerly the largest in Latin America, decommissioned in 2012, but which still operates today in a clandestine and decentralized manner.

The research project *Do lixo ao mundo: memória, matéria e fabulação* in Jardim Gramacho proposes an artistic investigation of trash as language, landscape, and popular technology. *“From Trash to the World”* aligns with the themes of the Museum of Tomorrow by proposing a speculative ecology that unites coexistence, sustainability, and innovation. From what is rejected, connections between nature and culture, ancestry and the future, body and territory are created.



cheiro ácido
superfície seca
textura quebradiça



1 • MATERIALIDADE E ECOLOGIAS

começar pelo que foi deixado
matéria descartada como ponto de partida
observar o caminho do resto
o lixo nunca está parado

ele circula, muda, infiltra
cada material carrega tempo
desgaste também é informação
acompanhar a transformação é parte do fazer



trabalhar com o que retorna
reorganizar o que foi rejeitado
escutar o comportamento da matéria

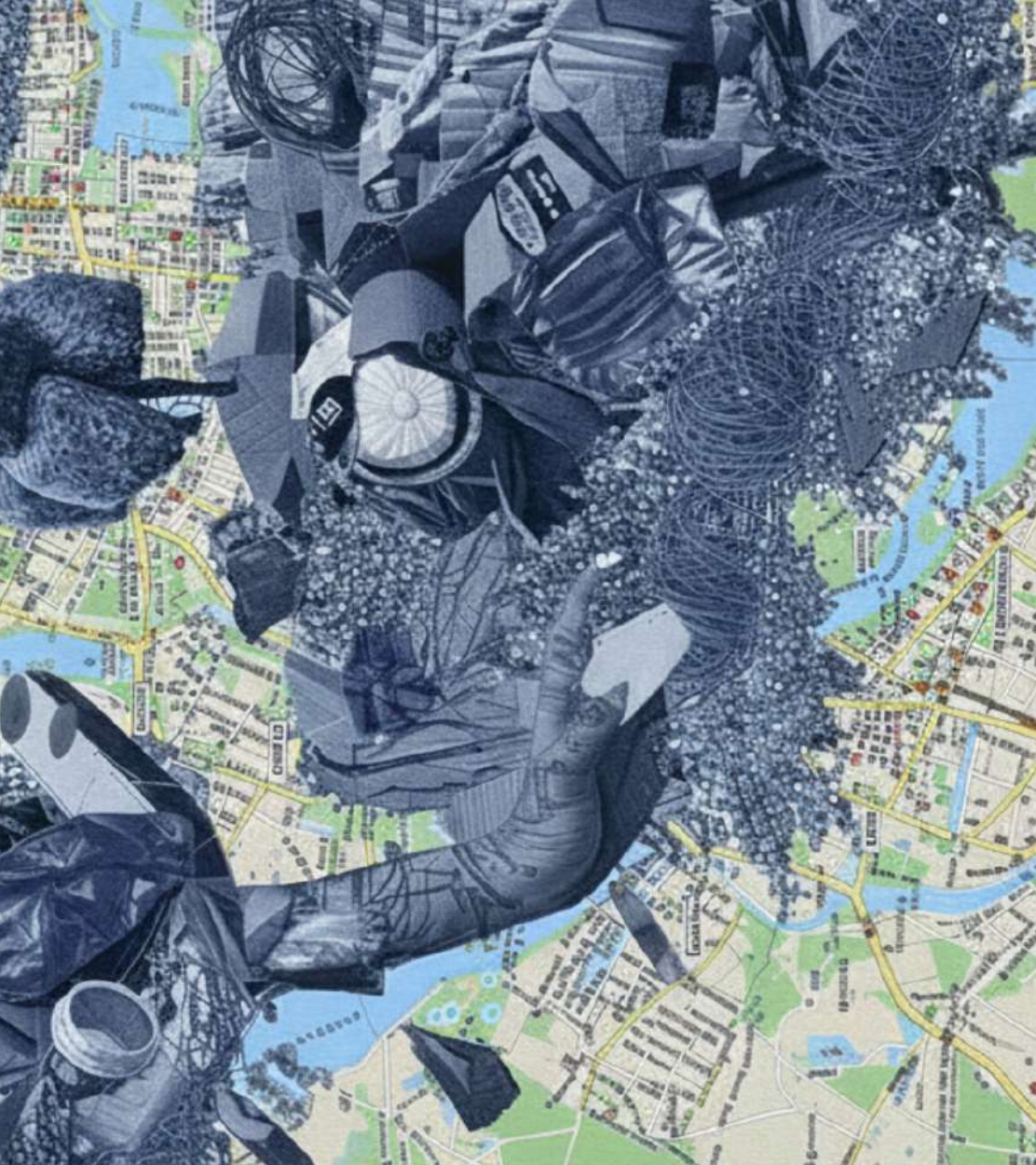
provocar encontros improváveis
criar a partir do que insiste
o processo antecede a imagem





vestígio = aquilo que permanece em movimento

território - imaterial - recortado



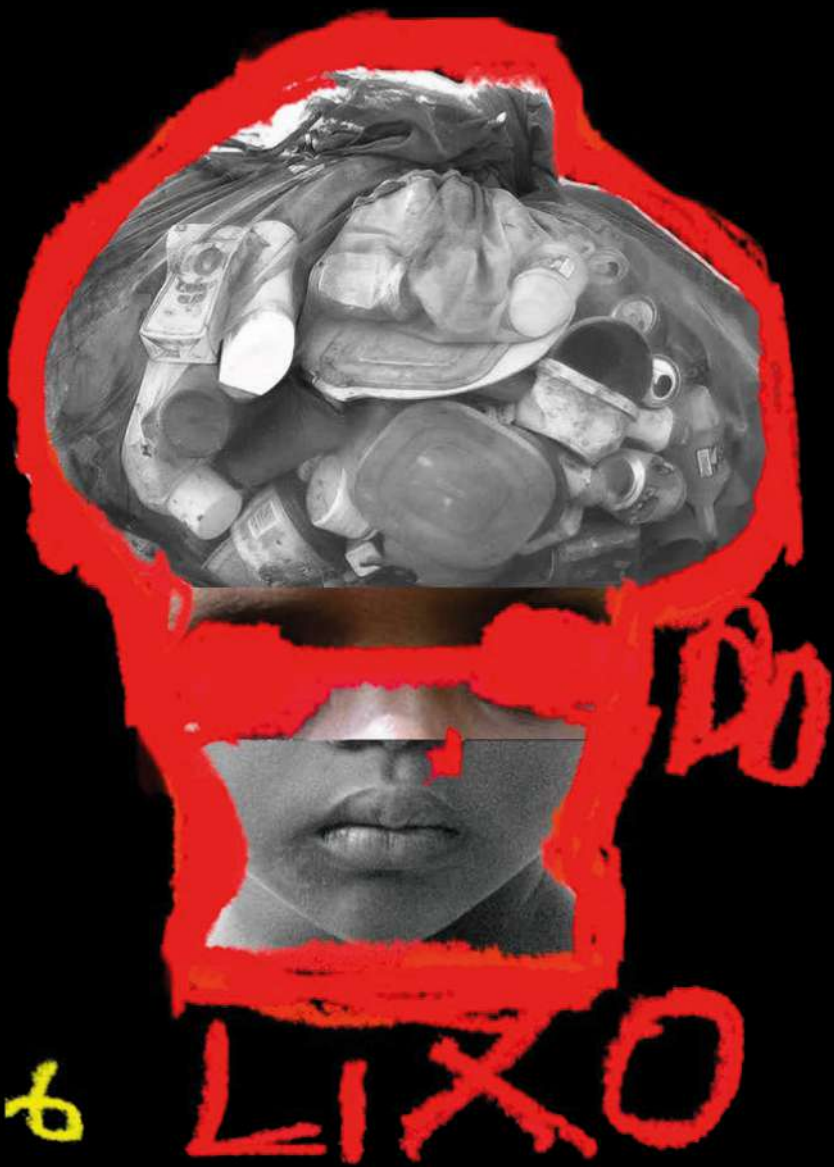
descarte = ponto de reinício

ao revisitar as memórias do descarte, invento permanências

O QUE SOBRA TAMBÉM É MEMÓRIA

matéria guarda gesto
descarte é arquivo sensível
tocar o resto ativa lembrança
matéria em trânsito
decompor é também produzir
nada desaparece muda de estado
textura, cheiro, peso, memória
o que se dissolve ainda age
acompanhar o processo antes da forma
criar é entrar no tempo da matéria
o invisível atravessa o material
forma nasce desse encontro
imaginar a partir do vestígio

CRIA



ASTIGMA

Astigma, nome artístico de Kauê Bentes, é um artista visual e VJ paraense que atua na cena audiovisual desde 2014. Sua pesquisa combina arte digital, videomapping e elementos da cultura amazônica, resultando em obras sensoriais que dialogam com encantarias, natureza e ancestralidade. VJ residente do Festival Psica (PA) e Amazônia Mapping (PA), Astigma cria experiências visuais imersivas por meio de projeções, instalações, videoarte e performances colaborativas.

Atua como VJ desde 2014 e já projetou em grandes festivais de videomapping no Brasil, como o SSA Mapping (BA) e o Festival Amazônia Mapping (PA). Também realizou projeções em palcos de festivais em Belém, como o Festival Psica e o Festival Palco Negro Autoral, além de inúmeros eventos na capital e no interior do estado do Pará. Sua atuação também se estende a cidades do Nordeste, como Imperatriz e São Luís, no Maranhão. É cofundador do Coletivo Cine de Rua, que promove exposições de cinema e oficinas em espaços públicos da cidade de Castanhal desde 2019.

Astigma, the stage name of Kauê Bentes, is a visual artist and VJ from Pará who has been active in the audiovisual scene since 2014. His work combines digital art, video mapping, and elements of Amazonian culture, resulting in sensory pieces that engage with enchantment, nature, and ancestry. As a resident VJ for the Psica Festival (PA) and Amazônia Mapping (PA), Astigma creates immersive visual experiences through projections, installations, video art, and collaborative performances.

He has been working as a VJ since 2014 and has projected at major video mapping festivals in Brazil, such as SSA Mapping (BA) and the Amazônia Mapping Festival (PA). He has also projected on festival stages in Belém, including the Psica Festival and the Palco Negro Autoral Festival, as well as at countless events in the capital and throughout the state of Pará, and has also projected in cities in the Northeast such as Imperatriz and São Luís do Maranhão. He is also co-founder of the Cine de Rua Collective, which has been promoting film screenings and workshops in public spaces in the city of Castanhal since 2019.

ÍRIS HELENA

Iris Helena é artista visual multidisciplinar, graduada em Artes Visuais pela Universidade Federal da Paraíba, mestre em Poéticas Contemporâneas e doutora em Deslocamentos e Espacialidades na Arte Contemporânea pela Universidade de Brasília. Sua pesquisa artística investiga criticamente a memória urbana, o apagamento e os fragmentos da paisagem contemporânea, por meio de linguagens que atravessam a fotografia, a instalação, o objeto e o suporte gráfico. Seu trabalho tem sido amplamente reconhecido no Brasil e no exterior, integrando importantes coleções públicas e privadas.

Iris Helena is a multidisciplinary visual artist with a bachelor's degree in Visual Arts from the Federal University of Paraíba, a master's degree in Contemporary Poetics, and a Ph.D. in Displacements and Spatialities in Contemporary Art from the University of Brasília. Her artistic research critically examines urban memory, erasure, and the fragments of the contemporary landscape through media that span photography, installation, objects, and graphic media. Her work has been widely recognized in Brazil and abroad, featuring in major public and private collections.

Entre os principais reconhecimentos estão: artista homenageada da II Bienal SESC de Arte Contemporânea da Paraíba (2023), Prêmio FOCO Bradesco (2017), 1º lugar no Prêmio PIPA Online (2018) e Menção Honrosa no II Prêmio EDP Tomie Ohtake. Participou de diversas residências artísticas, entre elas: Gasworks (Londres, 2024), Vila Sul – Goethe-Institut (Salvador, 2020), Saracvra / Prêmio FOCO (Rio de Janeiro, 2018), e a Residência do Ano do Brasil na Alemanha com aquisição da Coleção Itamaraty (Frankfurt, 2013).

Among her main recognitions are featured artist at the 2nd SESC Biennial of Contemporary Art in Paraíba (2023), the Bradesco FOCO Award (2017), 1st place in the PIPA Online Award (2018), and an Honorable Mention in the 2nd EDP Tomie Ohtake Award. She has participated in several artist residencies, including Gasworks (London, 2024), Vila Sul – Goethe-Institut (Salvador, 2020), Saracvra / FOCO Award (Rio de Janeiro, 2018), and the Brazil Residency of the Year in Germany with acquisition by the Itamaraty Collection (Frankfurt, 2013).

MARINA WOISKY

Marina Woisky utiliza imagens de objetos decorativos e de ornamentos com representações orgânicas como substrato para sua produção. Distorcidas, deslocadas e comprimidas por sucessivas transposições materiais e pela passagem do tempo, essas imagens são transformadas pela artista em paisagens e animais extraordinários e quiméricos, apresentados em obras que se posicionam no limiar entre a bi e a tridimensionalidade. Com isso, a artista aborda a representação, problema fundamental das artes e noções de gosto, assim como o próprio estatuto imagético na sociedade contemporânea. É formada em Artes Visuais pela UNESP, São Paulo (2016–2021) e atualmente cursa o mestrado em Artes Visuais (2025–).

Em 2023, realizou a exposição individual Pedras e bichos d'água na Millan, São Paulo, e participou da coletiva Contra-Flecha: Arqueia mas não quebra, na Almeida & Dale, também em São Paulo. Em 2024, apresentou a exposição individual Through The Garden Bars na L.U.P.O., Milão, Itália, e VRUMMM, em parceria com a artista Julia Gallo, novamente na Millan, São Paulo. No mesmo ano, integrou a 38ª edição do Panorama da Arte Brasileira, com curadoria de Germano Dushá, Thiago de Paula Souza e Ariana Nuala, organizado pelo MAM São Paulo no Museu de Arte Contemporânea da

Marina Woisky uses images of decorative objects and ornaments featuring organic motifs as the basis for her work. Distorted, displaced, and compressed by successive material transformations and the passage of time, these images are transformed by the artist into extraordinary, chimerical animals and landscapes, presented in works that straddle the boundary between two- and three-dimensionality. Through this, the artist addresses representation—a fundamental issue in the arts and notions of taste—as well as the very status of imagery in contemporary society. She holds a bachelor's degree in Visual Arts from UNESP, São Paulo (2016–2021) and is currently pursuing a master's degree in Visual Arts (2025–).

In 2023, she held the solo exhibition Pedras e bichos d'água at Millan, São Paulo, and participated in the group exhibition Contra-Flecha: Arqueia mas não quebra at Almeida & Dale, also in São Paulo. In 2024, she presented the solo exhibition Through The Garden Bars at L.U.P.O., Milan, Italy, and VRUMMM, in collaboration with artist Julia Gallo, again at Millan, São Paulo. That same year, she was part of the 38th edition of Panorama da Arte Brasileira, curated by Germano Dushá,

USP – MAC USP. Em 2025, participou da exposição coletiva *Till the cows come home* na Banquet Gallery, Milão, Itália.

Thiago de Paula Souza, and Ariana Nuala, organized by MAM São Paulo at the Museum of Contemporary Art of the University of São Paulo (MAC USP). In 2025, she participated in the group exhibition *Till the cows come home* at Banquet Gallery, Milan, Italy.

MITSY QUEIROZ

Mitsy Queiroz é mestre em processos criativos pela PPGAV/UFPE e artista e pesquisador em processos experimentais de fotografia analógica. É interessado na opacidade da imagem latente e seus mistérios, encoraja as afirmações do erro como fenômenos de ruptura e gestão da liberdade. Suas práticas refletem sobre a percepção do tempo, a transformação dos corpos e a conexão com a pesca artesanal. Atualmente, observa as relações de parentesco interespecie entre peixes e gentes, os movimentos de migração destes e os encantamentos manifestados entre as águas e a terra.

Entre suas individuais, destacam-se: *Metal Base* (2025); *Observatório Cultural Torre Malakoff*, Recife, PE; e *Nadadores do Mundo* (2024), PE. Dentre as mostras coletivas, destacam-se: *Pôr Defesa* (2024), Galeria Amparo, 60, Recife, PE; *Ainda Trago na Boca* (2025), Galeria Christal, Recife, PE; *Inferno-Cânticos* (2025), Galeria Garrido, Recife, PE; e feiras de arte, como a *SP-ARTE 2020* e a *ARTE-PE 2023/2024*. Fez parte de programas de comissionamento de obras, como *Atos Modernos*, CIJY e *Pinacoteca SP*, em 2021; e *Solar dos Abacaxis*, RJ, em 2022. Participou das residências artísticas *Territórios Pina*, na Galeria Christal, em PE, em 2023; *Pós-natural e outras ecologias*, no Museu do Amanhã, em RJ, em 2025; e *Terra Saúva*, em SP, em 2026. Seu trabalho integra importantes acervos, como o da *Pinacoteca de São Paulo*, com a obra “*As ilhas alagadas do Pina*” (2022).

Mitsy Queiroz holds a master's degree in creative processes from PPGAV/UFPE and is an artist and researcher in experimental analog photography. He is interested in the opacity of the latent image and its mysteries and encourages the affirmation of error as a phenomenon of rupture and the exercise of freedom. His work reflects on the perception of time, the transformation of bodies, and the connection to artisanal fishing. Currently, he observes the interspecies kinship relationships between fish and people, their migratory movements, and the enchantments manifested between the waters and the land.

Among his solo exhibitions, the following stand out: *Metal Base* (2025); *Torre Malakoff Cultural Observatory*, Recife, PE; and *Nadadores do Mundo* (2024), PE. Notable group exhibitions include: *Pôr Defesa* (2024), Galeria Amparo, 60, Recife, PE; *Ainda Trago na Boca* (2025), Galeria Christal, Recife, PE; *Inferno-Cânticos* (2025), Galeria Garrido, Recife, PE; and art fairs, such as *SP-ARTE 2020* and *ARTE-PE 2023/2024*. He participated in art commission programs such as *Atos Modernos*, CIJY, and *Pinacoteca SP* in 2021; and *Solar dos Abacaxis*, RJ, in 2022. He also took part in the artist residencies *Territórios Pina*, at Galeria Christal, in PE, in 2023; *Pós-natural e outras ecologias*, at the Museum of Tomorrow, in RJ, in 2025; and *Terra Saúva*, in SP, in 2026. Her work is included in important collections, such as that of the *Pinacoteca de São Paulo*, with the piece *As ilhas alagadas do Pina* (2022).

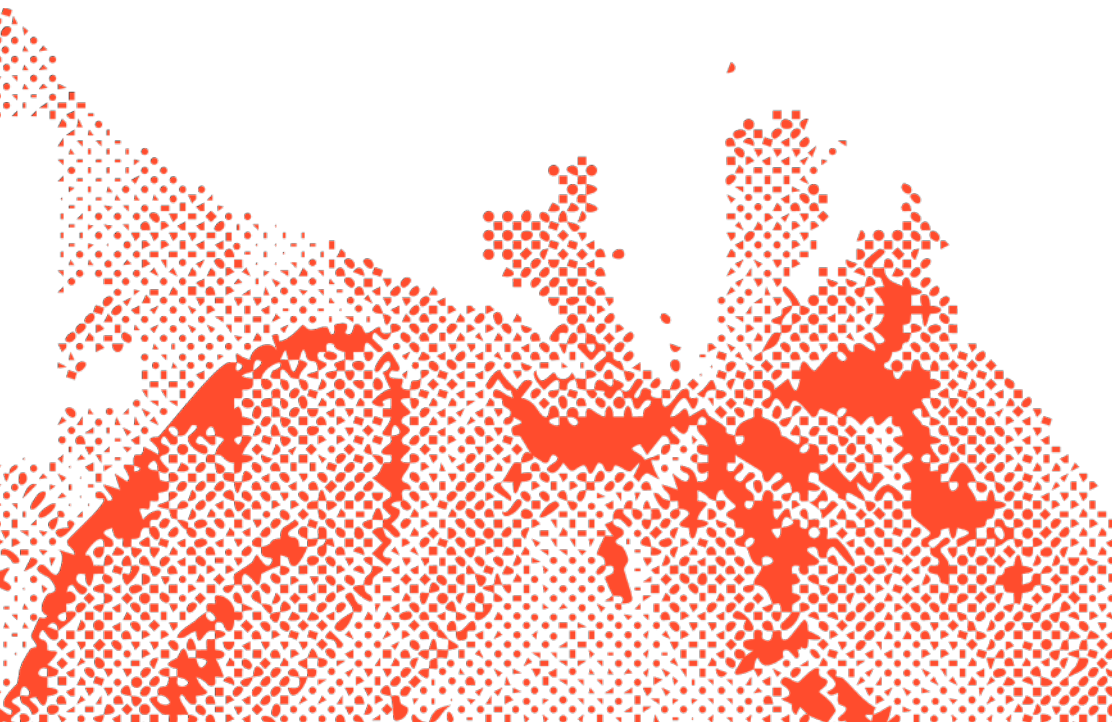
SEIS SOUZA

Seis Souza é artista visual e cineasta nascida e criada na Baixada Fluminense, Rio de Janeiro. Sua prática toma a memória como base para experimentações visuais, explorando camadas de lembrança, território e afeto por meio de colagens mistas, fotografia e audiovisual.

Atua como diretora criativa no Maruim (@maruimm_), espaço que cruza arte e estratégia, e entre seus projetos autorais estão o curta-documental *Tem um Quilombo no Quintal de Casa* (2024), premiado pela Lei Paulo Gustavo, e a videoarte *Fantasma do Amor* (2023), sobre afetos e despedida. Atualmente cursa Cinema na UERJ e, em seu percurso artístico e pedagógico, investiga as possibilidades de fabulação, liberdade e resistência por meio da imagem e da matéria.

Seis Souza is a visual artist and filmmaker born and raised in the Baixada Fluminense region of Rio de Janeiro. Her practice takes memory as its starting point for visual experimentation, exploring layers of recollection, territory, and affection through mixed media collages, photography, and audiovisual works.

She serves as creative director at Maruim (@maruimm_), a space that brings together art and strategy, and among her personal projects are the short documentary *Tem um Quilombo no Quintal de Casa* (2024), which received an award from the Paulo Gustavo Law, and the video art piece *Fantasma do Amor* (2023), about affection and farewell. She is currently studying Film at UERJ and, in her artistic and pedagogical journey, explores the possibilities of storytelling, freedom, and resistance through image and material.



MUSEU DO AMANHÃ

Diretor Geral do IDG

Rcardo Piquet

Diretor Executivo

Cristiano Vasconcelos

Curador

Fabio Scarano

Conselho Consultivo

José Roberto Marinho, Edu Lyra, Eduardo Saron, Flávia Oliveira da Fraga, Flavio Ofugi Rodrigues, Grazielle Parenti, Sir Ian Blatchford, Josier Marques Vilar, Lucas Padilha, Manuel Falcão, Maria Sílvia Bastos, Marisol Penante, Maurício Bahr, Miguel Setas, Ricardo Piquet, Ronaldo Cezar Coelho e Ronaldo Lemos

Comitê Científico e de Saberes

Bruno Brulon, Debora Foguel, Elisa Reis, Eline Martins, Helena Nader, Hugo Aguiariani, Hugo Barreto, Joana D'Arc Félix de Souza, José Augusto Pádua, Leandra Regina Gonçalves, Paulo Artaxo, Roberto Lent, Rosiska Darcy de Oliveira, Sandra Benites, Sergio Besserman, Silvana Bahia e Stevens Rehen

Curadoria Adjunta

Camila Oliveira

Gerência-geral de

Desenvolvimento de Públicos

Eduarda Mafra

Relações Institucionais

Giovanna Serruya

Comunicação

Juliana Silleman, Thiago Mattos, Erika Verling, Joyce Miranda, Eduarda Bressane, Michel Almeida e Tarso Expedito

Design e Produto

Mariana Boghossian, Alexandre Carvalho, Anna Janot, Mariana Solis

Comunidades e Territórios

Hérica Lima, Fabio Moraes e Mariana Macedo

Escola de Ciências do Amanhã

Nina Pougy, Joana Guedes, Vitória Holz, Anna Carolina Fornero Aguiar, Beatriz Carneiro, Catarina Werlang, Jéssika Santana e Renê Ventura

Atendimento

Wagner Guinesi, Alice Villa, Yan Gomes, Bruno Reis, Carla Valentin, Elton Chagas, Gabriel Ramos, Ian Rosa, Kauã de Sousa, Lucas Pinheiro, Luis Rodrigo, Luiz Felipe Araújo, Matheus Oliveira, Mayara Mariano, Queren Oliveira, Raísa Medeiros, Thiago Gralha, Victor Falcão e Yuri Mello

Loja

Emanuela Arruda, Larissa Marvães, Leonardo Correa, Lucas Pereira e Vitor Santos

Produção

Mariana Neves, Luga Nascimento e Marina Lopes

Pesquisa e Estudos de Públicos

Caroline Caldas, Leticia Sales e Rafael Loureiro

Desenvolvimento de Públicos

Isadora Dias

Educação

Stephanie Santana, Renan Freira, Catarina Werneck, Bianca Paes Araújo, Bruno Baptista, Davi Macena, Fernanda de Castro, Juan Barbosa, Julia Mayer, Juliana Camara, Marcus Andrade, Maria Gabriela Teixeira, Nicolle Portela, Nicolle Soalheiro, Thaina Nunes, Vinicius de Melo e Vinicius Valentino

Exposições

Caetana Nestorov, Julia Deccache, Julliana Santos, Camilla Campos, Guilherme Venancio, Rafael Carreira, Nathalia Simonetti e Valéria Peixinho

Gestão

Rodrigo Guardatti, Felipe Leão, Darlan dos Santos, Gabriel Machado, Isadora Bispo, Hélio Silveira, Vitor Costa e Wellington Rodrigues

Laboratório de Atividades do Amanhã

Milena Godolphim, Cleyton Santana, Ruama Duarte e Yasmin Souza

Museologia

Tatiana Paz, Camilla Brito, Fabiana Motta e Kelly Vilela

Operações e Facilities

Valéria Ferro, Camila Pires, Diogo Freire, Ezequiel Ferreira, Lucas Santos, Alexandre Souto, Alexsandro Gomes, Amilton Alves, Camila Fraga, Claudio Rocha, Cristiano Suassuna, Fernando Fernandes, Itamar Ferreira, Ivan Carlos Carvalho, Jefton Araujo, José Petrucio Júnior, Leonardo Azevedo, Luciano Rosa, Luiz Mello, Marco Aurélio Gama, Marlon Vidal, Patrick Melo, Paulo Henrique Siqueira, Ramon Carvalho, Sérgio Franco, Sandro Luiz, Silas Miranda e Wellington dos Santos

Programação e Conteúdo

Natália Aiello

Tecnologia da Informação

Luiz Lima, Antonio Abrão, Acácio Anibal, Emmanuel Silva, Gutemberg Fonseca, João Castro, Ramon Oliveira, Pedro Paulo Marques e Sebastian Montelo

Museografia

Ana Barth, Bruno Lima, Edson Castro e Vanderson Vieira

IDG – INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO E GESTÃO

Diretor-geral

Ricardo Piquet

Diretor de Marketing e Parcerias

Daniel Bruch

Diretor de Projetos

Sérgio Mendes

Diretora Administrativa Financeiro

Marlis Silva

Diretora de Governança

Carolina Tendler

Conselho de Administração

Ana Zambelli, Marcio Lacs, Danielle Valois, Tonico Pereira, Andre Marini, Gabrielle Zitelmann, Andre Marini e Marcia Carneiro e Suzana Khan

Conselho Fiscal

Luiz Félix de Freitas, Luciano Porto e Valéria Amoroso

Controladoria

Ana Paula Maia, Norma dos Santos, Edson do Santos, Carla Corrêa, Célia Alvino, Gisele Vallim, Giulio Araújo, Livia Nascimento, Vanessa Abreu e Victor Findlay

Governança e Compliance

Márcia Carneiro, Aline Fernandes, Nivaldo Nascimento e Sabrina Cruz

Comunicação Institucional

Naillanna Tenório, Hebert Rodrigues, Isabel Alvarenga e Theo Cunha

Inteligência de RH

Thays Souza, Taisa Marques, Felipe Freire, Flaviane Moreira, Jessica Demétrio e Luciano Mauro

Exposições

Victor Garcez, Amarilis Lage, Leandro Guedes e Tatiane Proba

Eventos

Gabriela Gomes e Marina Amora

Jurídico

Luz & Ferreira Advogados

Negócios

Renata Salles, Paulo César Júnior, Cauê Souza, Julia Prado e Raphael Nazaré

Orçamento e Custos

Alexandra Taboni, Ana Helena Nacif, Helder Jennings e Larissa Almeida

Pessoas e Cultura

Isabella Carneiro, Eduarda Szpilman, Ellen Fernandes, Caroline Costa, Catarina Hosana, Gracielle Gonçalves, Mayara Ultramar e Walace Almeida

Performance e Processos

Nicole Sieiro, Brenda Bittencourt, Luiz Fernando Moura e Paula Diogo

Projetos

Tatiana Azevedo, Francisco Martins, Gabriela Carvalho, Claire Muniz, Débora Pires, Erick Cunha, Iago Pereira, João Henrique Paes e Marcela Domingos

Recursos Incentivados

Patrícia Nascimento, Lanuzza de Lima, Camila Emily, Cleyton Luz, Thais Passos e Victoria Carvalho

Relacionamento

Clarisse Ivo, Julia Paes Leme, Hariel Martins, Iara Pereira, Isabella Brazil e Victória Noe

Relações Institucionais

Mariana Kuo e Brunna Venâncio

Relações Internacionais

Vitória Ribeiro

Secretaria Executiva

Elaine Magalhães e Renata Lima

Suprimentos

Andrea Bromundt, Marcio Campos, Andreia Guiomar, Brunna Mendes, Carlos Viegas, Cristiane Antunes, Danielle Lyrio e Gustavo Pereira

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO

Prefeito da Cidade do Rio de Janeiro

Eduardo Cavaliere

Secretário Municipal de Cultura

Lucas Padilha

RESIDÊNCIA ARTÍSTICA MUSEU DO AMANHÃ: PÓS-NATURAL E OUTRAS ECOLOGIAS

Curador Convidado

Lucas Albuquerque

Laboratório de Atividades do Amanhã

Coordenação

Milena Godolphim

Conteúdo

Cleyton Santana

Produção

Ruama Duarte

Jovem aprendiz

Yasmim Souza

GLUON

Diretor da Gluon

Christophe De Jaeger

Gestão de projetos em arte e pesquisa

Ramona Van Gansbeke e Lena van Eeden

Equipe Externa

Designers

Maia Gama e Nina Bruno Malta

Tradução e Revisão

Larissa Bontempi

Residentes Internacionais

Tatyana Zambrano e Hernán Rodríguez

Nacionais

Astigma, Iris Helena, Marina Woisky, Mitsy Queiroz e Seis Souza

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Lumos Assessoria Editorial

M986

Museu do Amanhã.

Residência artística : pós-natural e outras ecologias [recurso eletrônico] / Museu do Amanhã. — 1. ed. — Rio de Janeiro : Museu do Amanhã, 2026.
Dados eletrônicos (pdf).

Inclui glossário.

Edição bilingue: português e inglês.

ISBN 978-65-284-0498-8

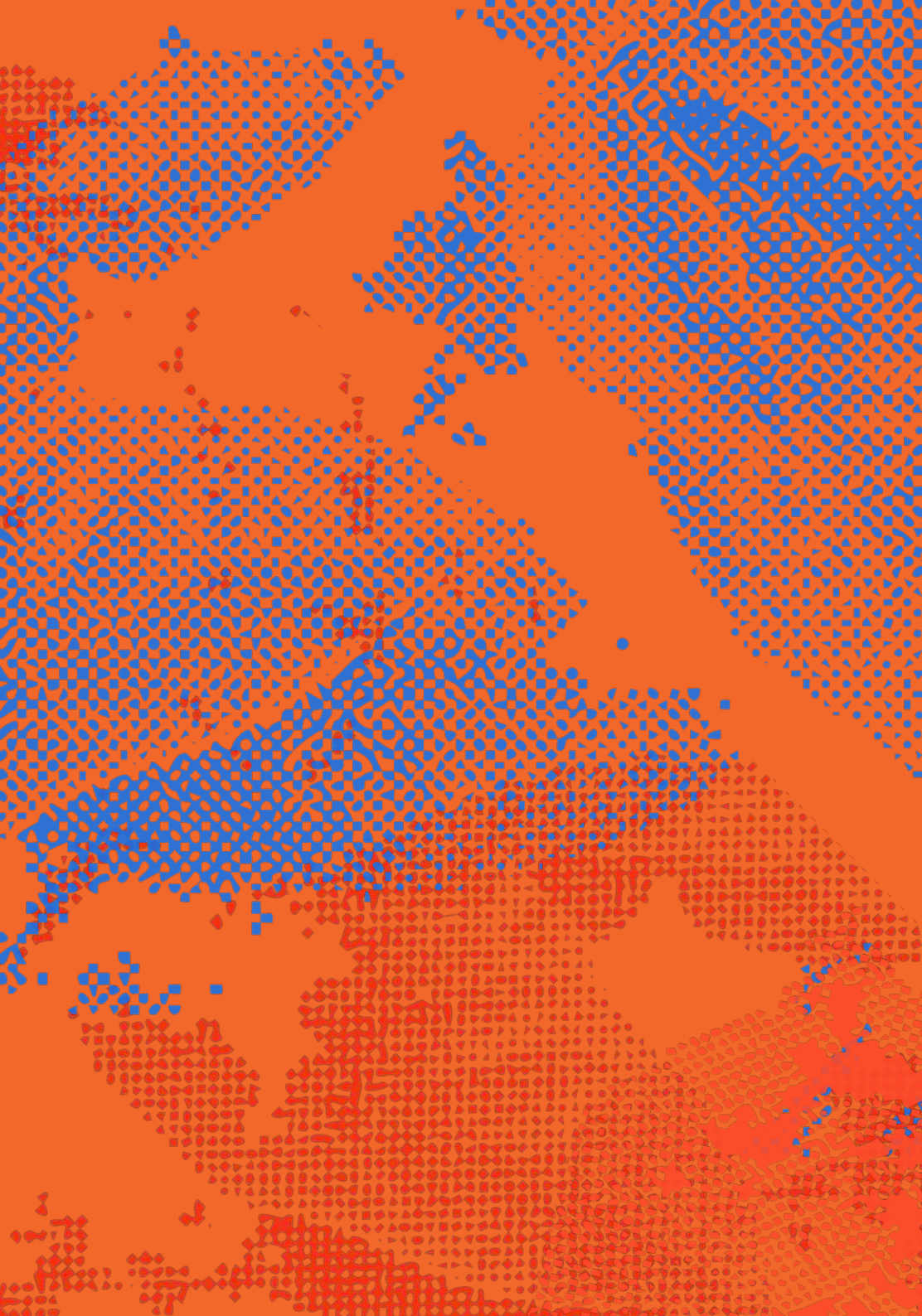
1. Arte brasileira - Séc. XXI - Catálogos. 2. Arte - Aspectos ecológicos - Brasil. 3. Arte brasileira - Séc. XXI - Exposições. 4. Ecologia na arte. I. Título.

CDD23: 709.81

I-2207261/2

Bibliotecária: Priscila Pena Machado - CRB-7/6971

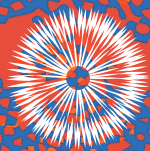
última atualização:
9 de junho de 2026



RE
SI
DÊN
CIA

pós-natural
e outras
ecologias

INTERNACIONAL



museu do **amanhã**

AR
TÍS
TI
CA



amanhã edições

RESIDÊNCIA ARTÍSTICA PÓS-NATURAL E OUTRAS ECOLOGIAS

APRESENTADO POR

PARCERIA



Lei Rouanet



S+T-ARTS Buen-TEK

GL Art
UON Research
BR

Todas as atividades do Laboratório de Atividades do Amanhã são apresentadas pelo Itaú.

PARCEIROS DO MUSEU DO AMANHÃ

PATROCINADOR
ESTRATÉGICO



MANTENEDORES



VALE



PATROCÍNIO



PARCERIA ESTRATÉGICA



GESTÃO



CONCEPÇÃO



Prefeitura
Roberto
Marinho



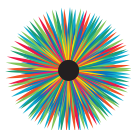
Cultura

REALIZAÇÃO



RE
SI
DÊN
CIA

pós-natural
e outras
ecologias
INTERNACIONAL



museu do **amanhã**

AR
TÍS
TI
CA



O fazer-com como prática de futuro: A residência, o LAA e a conexão S+T+ARTS

Making-with as a Practice of the Future:
The Residency, the LAA,
and the S+T+ARTS Connection

Milena Godolphim

O amadurecimento da Residência Artística ganha uma nova dimensão de profundidade com a parceria internacional firmada com o programa S+T+ARTS Buen-tek. Dialogar com redes globais que compartilham nosso partido curatorial é gratificante, pois reafirma o lugar criativo e inventivo brasileiro no cenário tecnológico mundial e evidencia nossa contribuição para o pensamento em arte, ciência e tecnologia em consonância com outras experiências ao redor do mundo.

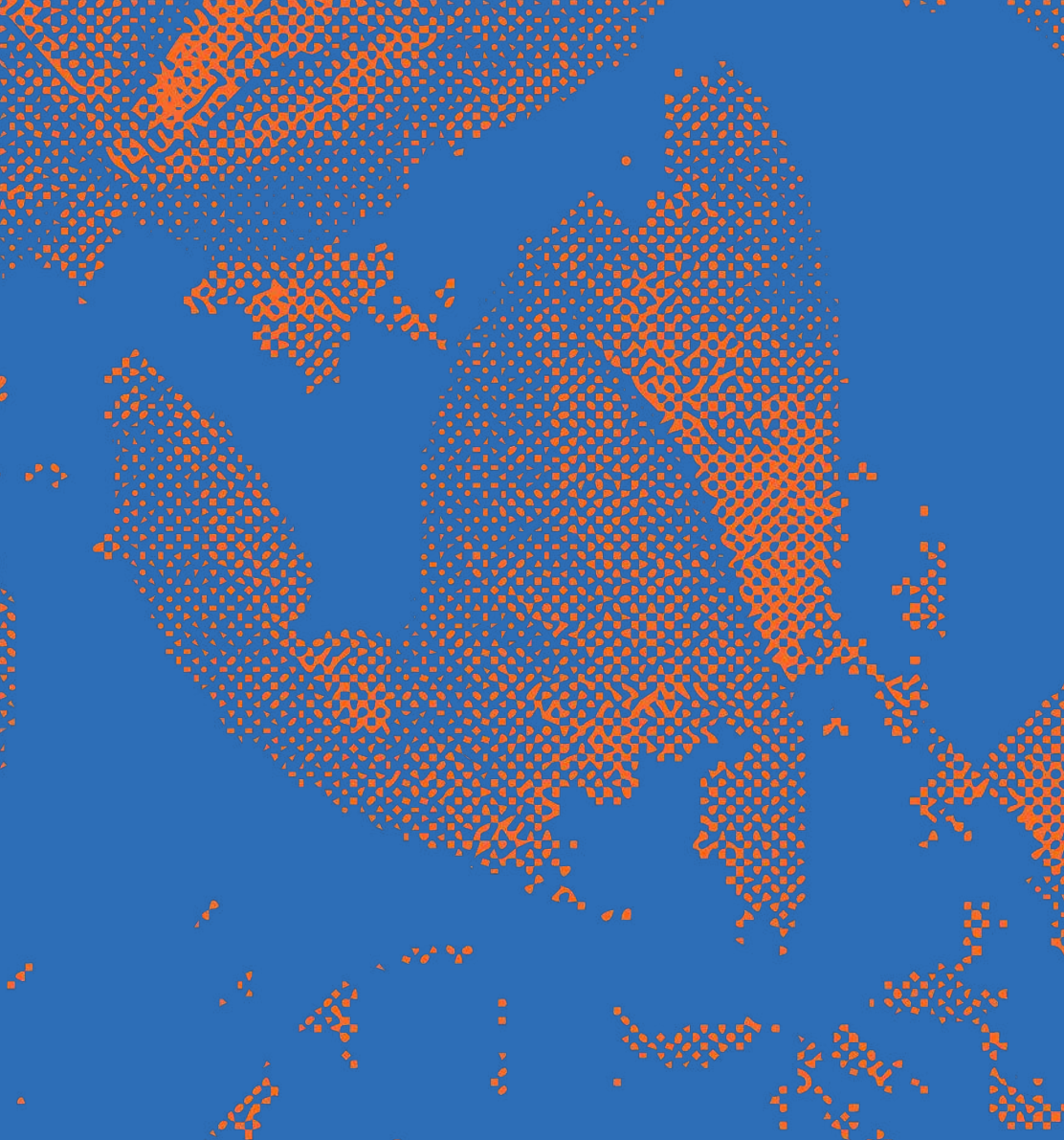
Através desta parceria, a Residência culminou na condução da pesquisa sobre criações de mundos digitais no contexto latino-americano, escolha que se conecta organicamente aos interesses fundamentais do Laboratório. Trata-se de uma linguagem que atua como ferramenta de democratização, abordando complexidades científicas e tecnológicas com uma linguagem lúdica e dialógica. Fortalece também nosso caráter de mediação crítica ao propor a imaginação de futuro como uma prática transitiva e presente, onde o público é convidado a múltiplas maneiras de ler o mundo.

Ao realizar um programa de conexões em âmbito nacional e internacional, o museu cumpre seu papel de mediador. Esta publicação é o registro desse esforço coletivo para criar soluções situadas e fortalecer diálogos. Nestas páginas, você encontrará não apenas o resultado de uma pesquisa, cuidadosamente conduzida por Tatyana Zambrano e Hernán Rodríguez, mas também o registro de um processo que acredita na atenção, na memória e na presença como bússolas para a construção de um futuro presente.

The maturation of the Artistic Residency gains a new level of depth through the international partnership established with the S+T+ARTS Buen-tek program. Engaging with global networks that share our curatorial approach is deeply rewarding, as it reaffirms Brazil's creative and inventive place within the global technological landscape and highlights our contribution to thinking at the intersection of art, science, and technology in dialogue with experiences from around the world.

Through this partnership, the residency culminated in the development of research on the creation of digital worlds within the Latin American context—an approach that connects organically with the core interests of the Laboratory. This language operates as a tool for democratization, addressing scientific and technological complexities through a playful and dialogical approach. It also strengthens our role in critical mediation by proposing the imagination of the future as a transitive and present practice, where the public is invited to explore multiple ways of reading the world.

By organizing a program of connections at both national and international levels, the museum fulfills its role as a mediator. This publication stands as a record of this collective effort to create situated solutions and strengthen dialogue. In these pages, you will find not only the results of a research process carefully conducted by Tatyana Zambrano and Hernán Rodríguez, but also the documentation of a process that believes attention, memory, and presence to be guiding compasses for the construction of a future that is already present.



Gluon e-STARTS Buen-tek

Gluon and STARTS Buen-tek

Christophe de Jaeger

Vivemos em uma época de profundas transformações. As estruturas globais parecem cada vez mais instáveis, e há um sentimento generalizado de busca por algo novo que esteja surgindo. Sabemos que a mudança é inevitável, mas sua direção exata permanece incerta. Crenças, normas, práticas e valores compartilhados estão sendo reformulados a um ritmo sem precedentes, impulsionados por forças como as rupturas tecnológicas, as mudanças geopolíticas, as pressões ecológicas e econômicas e os movimentos políticos.

Como indivíduos e cidadãos responsáveis, está se tornando cada vez mais difícil encontrar estruturas significativas que fundamentem nossas crenças e orientem nossas ações, tornando a interação coletiva essencial na busca por um sistema mundial mais sustentável, equitativo e humano. Os artistas são cruciais para imaginar novos mundos e conectar e envolver atores de diferentes campos. Por meio da imaginação e da narrativa, eles tornam a mudança sistêmica tangível, visível e discutível. Como escreve Brian Eno: “O que é possível na arte torna-se pensável na vida”. Os artistas materializam ideias abstratas e desenvolvem ferramentas, processos e serviços alternativos que expandem a imaginação e promovem a serendipidade na inovação. Por meio de práticas artísticas situadas, obras de arte críticas e pesquisa artística, descobrimos como seria um mundo no qual vivemos, nascemos, trabalhamos, aprendemos, construímos, comemos, nos movemos, acreditamos, amamos e, por fim, morremos de maneira diferente. Os artistas atuam naturalmente como sensores críticos e existenciais, engajando-se com o sofrimento, as injustiças e as questões profundas que moldam a nossa sociedade.

A partir dessa convicção, a GLUON — uma organização sediada em Bruxelas que atua na intersecção entre arte, ciência e tecnologia — desenvolve colaborações que estimulam novas

We live in a time of profound transformations. Global structures appear increasingly unstable, and there is a widespread sense of searching for something new to emerge. We know change is inevitable, yet its exact direction remains uncertain. Shared beliefs, values, norms, and practices are being reshaped at an unprecedented pace, driven by forces such as technological disruptions, geopolitical shifts, ecological and economic pressures, and political movements.

As individuals and responsible Citizens, it is becoming increasingly difficult to find meaningful frameworks that anchor our beliefs and guide our actions, making collective interaction essential in the search for a more sustainable, equitable, and humane world system. Artists are crucial to imagining new worlds and connecting and engaging actors from different fields. Through imagination and storytelling, they make systemic change tangible, visible, and discussable. As Brian Eno writes, “What is possible in art becomes thinkable in life.” Artists materialise abstract ideas and develop alternative processes, services, and tools that expand imagination and foster serendipity in innovation. Through situated artistic practices, critical artworks, and artistic research, we discover how a world would look in which we live, are born, work, learn, build, eat, move, believe, love, and ultimately die differently. By nature, artists act as critical and existential sensors, engaging with the suffering, injustices, and deep questions that shape our society.

From this conviction, GLUON—a Brussels-based organisation at the intersection of art, science, and technology—develops collaborations that stimulate new forms of knowledge exchange. As a long-standing

formas de intercâmbio de conhecimento. Como parceira de longa data do programa europeu STARTS (Ciência, Tecnologia e Artes), a GLUON explora como as práticas de pesquisa artística podem contribuir para a definição crítica das transições tecnológicas e sociais.

Ao reunir ciência, tecnologia e artes, o STARTS estimulou um novo paradigma de inovação em toda a Europa e fomentou um ecossistema notável no continente. Em 2022, a DG CNECT da Comissão Europeia destacou o potencial político mais amplo do programa STARTS ao introduzir, pela primeira vez, um projeto-piloto fora da Europa: na África. Esse esforço foi seguido por um segundo projeto em 2024, o STARTS Buen-TEK, que estendeu a iniciativa à América do Sul e criou novas oportunidades para colaboração internacional e parcerias globais.

É nesse contexto que surge a colaboração entre a GLUON e o Museu do Amanhã, partindo de uma urgência compartilhada em torno das questões que são sentidas globalmente, mas manifestadas localmente de diversas maneiras: a perda da biodiversidade, mudanças climáticas, a economia extrativista e o impacto crescente das tecnologias digitais nas vidas do nosso meio ambiente. Ao reunir artistas, pesquisadores e instituições culturais de contextos diferentes, a GLUON tem como objetivo contribuir para o estabelecimento de parcerias mais recíprocas, nas quais diversas formas de conhecimento e visões do futuro possam se encontrar.

Nesse contexto, os artistas Tayana Zambrano e Hernan Rodriguez desenvolveram uma prática que utiliza mundos digitais como espaço para reflexão crítica e especulação.

Seu projeto *“Bunker for a Tropical Pixel”* parte da questão de como os trópicos têm sido representados historicamente e de como essas imagens continuam a circular hoje nas culturas digitais. Com base em tecnologias de jogos e ambientes virtuais, eles examinam as maneiras

partner within the European STARTS programme (Science, Technology and the Arts), GLUON explores how artistic research practices can contribute to the critical shaping of technological and societal transitions.

By bringing together science, technology, and the arts, STARTS has stimulated a new innovation paradigm across Europe and fostered a distinctive ecosystem on the continent. In 2022, the European Commission's DG CNECT highlighted the STARTS programme's broader policy potential by introducing, for the first time, a pilot project outside Europe: in Africa. This effort was followed by a second project in 2024, STARTS Buen-TEK, extending the initiative to South America and creating new opportunities for international collaboration and global partnerships.

It is in this context that the collaboration between GLUON and the Museum of Tomorrow came about, arising from a shared urgency around questions that are shared globally but manifest locally in different ways: biodiversity loss, climate change, extractive economies, and the growing impact of digital technologies on our living environments. By bringing together artists, researchers, and cultural institutions from different contexts, GLUON aims to contribute to more reciprocal partnerships in which diverse forms of knowledge and visions of the future can meet.

Within this context, artists Tayana Zambrano & Hernan Rodriguez have developed a practice that uses digital worlds as a space for critical reflection and speculation.

Their project *“Bunker for a Tropical Pixel”* departs from the question of how the tropics have historically been represented,

pelas quais as paisagens tropicais foram construídas ao longo do tempo como objetos de desejo, descoberta e exploração. Seus mundos digitais não funcionam como simulações da realidade, mas como espaços alternativos onde a produção de imagens coloniais, as mudanças ecológicas e os sistemas tecnológicos entram em diálogo entre si.

No centro de sua prática está uma abordagem pós-natural da paisagem. A natureza não aparece mais como um ambiente isolado ou intocado, mas como um ecossistema híbrido no qual atores humanos, não humanos e tecnológicos estão continuamente entrelaçados. Nesse contexto, os jogos tornam-se um instrumento para explorar novas perspectivas sobre a relação entre seres humanos, meio ambiente e tecnologia. A mecânica dos jogos, as arquiteturas digitais e as ecologias virtuais abrem possibilidades para questionar narrativas estabelecidas sobre a natureza e o progresso, e para propor outras formas de construção do mundo.

Esta publicação não só registra uma trajetória artística, mas faz parte de um intercâmbio mais amplo entre a Europa e a América do Sul. Ele reflete a convicção de que a arte pode criar um espaço único para o desenvolvimento de novas visões do futuro, que transcendem os limites entre as disciplinas, as regiões geográficas e os sistemas de conhecimento.

and how these images continue to circulate today within digital cultures. Drawing on gaming technologies and virtual environments, they examine the ways in which tropical landscapes have been constructed over time as objects of desire, discovery, and exploitation. Her digital worlds do not function as simulations of reality, but as alternative spaces in which colonial image-making, ecological change, and technological systems enter into dialogue with one another.

Central to their practice is a post-natural approach to landscape. Nature no longer appears as a secluded or pristine environment, but as a hybrid ecosystem in which human, non-human, and technological actors are continuously interwoven. Within this context, gaming becomes an instrument for exploring new perspectives on the relationship between human beings, environment, and technology. Game mechanics, digital architectures, and virtual ecologies open up possibilities for questioning established narratives about nature and progress, and for proposing other forms of world-making.

This publication documents not only an artistic trajectory, but forms part of a broader exchange between Europe and South America. It reflects the conviction that art can create a unique space for developing new imaginaries of the future, imaginaries that transcend the boundaries between disciplines, geographical regions, and knowledge systems.



Como ler uma árvore digital

How to Read a Digital Tropical Tree

Lucas Albuquerque

No contexto da residência “Pós-Natural e Outras Ecologias”, oferecida em 2025 pelo Museu do Amanhã, o programa ampliou seu ciclo internacional por meio da parceria com a S+T+ARTS (União Europeia) e a Gluon (Bélgica), instituições cuja missão é fortalecer a discussão sobre arte, cultura e tecnologia mediante a interação entre organizações europeias e latino-americanas. A partir de um edital público voltado a artistas da América Latina, o júri – formado por representantes dos três parceiros, bem como da curadoria e de uma especialista externa, Domenica Cox – selecionou o projeto “Bunker for a Tropical Pixel”, submetido pela dupla de artistas colombianos Tatyana Zambrano (1982, Medellín) e Hernán Rodríguez (1998, Medellín).

Interessados na construção de mundos digitais, seus trabalhos investigam as formas culturais assumidas por produtos virtuais (como games, filmes, memes e propaganda), buscando encontrar como tais elementos são enquadrados por estruturas discursivas e escolhas estéticas que tanto reproduzem como moldam o imaginário sobre a América Latina. Discutindo questões como a imagem pobre, o kitsch, o DIY, o agronegócio, a exploração eletrônica e a virtualidade de corpos subalternizados, o trabalho da dupla se materializa na criação de ambientes complexos e interativos, permeados por narrativas cunhadas a partir de uma vivência latina. Investindo nas riquezas e lacunas de tais bordas geopolíticas – tanto físicas como digitais, tais elementos servem como pano de fundo de especulações pós-naturais de mundos simbiotes, onde o fake, o simulacro e o orgânico não mais se distinguem; em seu lugar, abrem espaço para experiências tecidas na escuta dos ruídos e línguas de seres vivos e não vivos, convertidos numa só máquina (ou software) em suas proposições artísticas.

No contexto da residência do Museu do Amanhã, o projeto mergulha na criação de um jogo digital inédito, “Bunker For a Tropical Pixel”.

In the framework of the “Post-natural and Other Ecologies” residency, offered in 2025 by the Museu do Amanhã, the program expanded its international reach through a partnership with IMPAKT (Netherlands) and Gluon (Belgium), institutions whose mission is to strengthen the discussion on art, culture, and technology through interaction between European and Latin American organizations. Following a public call for proposals aimed at artists from Latin America, the jury – composed of representatives from the three partners, as well as the curatorial team and an external expert, Domenica Cox – selected the project “Bunker for a tropical pixel,” submitted by the Colombian artist duo Tatyana Zambrano (1982, Medellín, Colombia) and Hernán Rodríguez (1998, Medellín, Colombia).

With an interest in constructing digital worlds, their work explores the cultural forms taken by virtual products (such as video games, films, memes, and advertising), seeking to understand how such elements are shaped by discursive structures and aesthetic choices that both reproduce and mold the collective imagination regarding Latin America. Addressing issues such as the poor image, kitsch, DIY, agribusiness, electronic exploitation, and the virtuality of subalternized bodies, the duo’s work materializes in the creation of complex and interactive environments, permeated by narratives shaped by a Latin American experience. By exploring the riches and gaps of these geopolitical borders – both physical and digital – these elements serve as a backdrop for post-natural speculations about symbiotic worlds, where the fake, the simulacrum, and the organic are no longer distinguishable; instead, they make room for experiences

Sonhado enquanto um cosmos em que o conceito de tropicalidade e a virtualidade se chocam, o mundo, composto por três níveis e um personagem principal em estado evolutivo, carecia de pesquisa de campo. Interessados na vegetação nativa, nos costumes culturais desenvolvidos por comunidades tradicionais brasileiras e na produção local e estrangeira sobre o bioma tropical do país, os curadores, biólogos, ecólogos e produtores digitais, no período in loco, possibilitaram uma série de conversas e trocas sobre a formação da ideia de natureza brasileira – que é, em parte, originária e, em parte, forjada. Também foi uma oportunidade de conhecer outros artistas cujas investigações encontram ecos na obra de Zambrano e Rodríguez.

Além do trabalho, que será apresentado no texto a seguir, bem como na ocupação da dupla nas próximas páginas desta publicação, a residência propiciou a realização de um workshop no qual se discutiu com o grupo sobre a ideia de natureza e tropicalidade em jogos de videogame. Seguido por uma atividade de campo e posterior desenvolvimento em classe, o grupo se pôs a imaginar biomas pós-naturais, nascidos da interação entre natureza e cultura, tomando como ponto de partida a vegetação local da Baía de Guanabara. Parte das plantas criadas naquele dia – que incorporaram elementos como cooperatividade humano-planta-máquina, morfismos visuais, narrativas de origem e sobrevivência em ambientes inóspitos, etc. – foi incorporada ao jogo em sua versão final. Neste sentido, a maior contribuição da residência foi propor um projeto cuja sua construção acontece de forma coletiva, não apenas a partir da mão de obra que o materializa, mas também nas cabeças que o sonham.

Sobre o jogo

Em “*Bunker for a Tropical Pixel*”, a narrativa se desenvolve em um cenário pós-tropical em

woven from listening to the noises and languages of living and non-living beings, transformed into a single machine (or software) in their artistic propositions.

As part of the Museu do Amanhã residency, the selected project delves into the creation of a brand-new digital game, “Bunker For a Tropical Pixel.” Envisioned as a cosmos where the concepts of tropicality and virtuality collide, the world – comprising three levels and a main character in an evolutionary state – required field research. Interested in native vegetation, the cultural customs developed by traditional Brazilian communities, and local and foreign productions about the country’s tropical biome, the curators, biologists, ecologists, and digital producers, during their time on-site, facilitated a series of conversations and exchanges about the formation of the idea of Brazilian nature – which is, in part, native and, in part, constructed. It was also an opportunity to meet other artists whose investigations find echoes in the work of Zambrano and Rodríguez.

In addition to the work, which will be presented in the following text as well as in the duo’s contribution in the coming pages of this publication, the residency facilitated a workshop in which the group discussed the concept of nature and tropicality in video games. Building on a field activity and subsequent in-class development, the group began imagining post-natural biomes, born from the interaction between nature and culture, taking the local vegetation of Guanabara Bay as a starting point. Some of the plants created that day – which incorporated elements such as human-plant-machine cooperation, visual morphisms, narratives of origin and survival in inhospitable environments, etc. – were incorporated into the game’s final version.

que a extinção da luz solar exige dos seres viventes novas estratégias de sobrevivência baseadas na bioluminescência algorítmica. O jogador assume a forma de uma biobactéria, um parasita condutor de luz, em uma aventura que se estende por três mundos, conceituados a partir do espectro RGB (vermelho, verde e azul). Cada nível oferece camadas simbólicas que compõem este universo - que se inicia no mundo verde, por meio dos pântanos, cujo bioma espelha os cenotes yucatecos; segue para o resort de artificialidade e extrativismo energético proposto pelo nível azul, que olha para as ferramentas de transporte de dados e de extração de matéria-prima nos oceanos; e se encerra no ambiente sensual vermelho, criado a partir da observação de ecossistemas de animais polinizadores. Neles, o usuário deve se conectar com as energias espirituais, amostras de plantas e rastros de memórias, obtidas por meio de puzzles meditativos oferecidos ao final da experiência exploratória de cada estágio. A narrativa propõe um olhar sobre os trópicos, em que a fusão entre o orgânico e o digital culmina na geração de luz artificial, necessária para sustentar a vida em um ecossistema que respira eletricidade e memória.

O jogador assume o controle de um extremófilo, um organismo capaz de viver em locais de condições físico-químicas extremas, comumente encontrados em vulcões, zonas abissais dos oceanos, áreas contaminadas por radiação ou descartes tóxicos e zonas de alta atmosfera. Fotossuficientes, tais seres podem gerar seu próprio alimento, energia e radiação UV, conservando, contudo, a possibilidade de interação e de absorção de luzes físicas e espirituais presentes no ambiente. Protetores de seus biomas, eles possuem a capacidade de gerar e armazenar a eletricidade para manter o entorno vivo e energizado; neste sentido, a bactéria inverte a relação entre habitat e habitante, parasita e hospedeiro, convidando o jogador

In this sense, the residency's greatest contribution was to propose a project whose construction takes place collectively, not only through the labor that brings it to life, but also in the minds that dream it.

About the Game

In *Bunker for a Tropical Pixel*, the plot unfolds in a post-tropical setting where the extinction of sunlight forces living beings to adopt new survival strategies based on algorithmic bioluminescence. The player takes the form of a bio-bacterium, a light-conducting parasite, in an adventure that spans three worlds, conceptualized based on the RGB spectrum (red, green, and blue). Each level offers symbolic layers that make up this universe – beginning in the green world, through the swamps, whose biome mirrors the Yucatan cenotes; continuing to the resort of artificiality and energy extraction proposed by the blue level, which examines tools for data transport and raw material extraction in the oceans; and concludes in the sensual red environment, created from the observation of pollinator ecosystems. Within them, the user must connect with spiritual energies, plant specimens, and traces of memories, obtained through meditative puzzles offered at the end of each stage's exploratory experience. The narrative offers a glimpse into the tropics, where the fusion of the organic and the digital culminates in the generation of artificial light, necessary to sustain life in an ecosystem that breathes electricity and memory.

The player takes control of an extremophile, an organism capable of living in environments with extreme physical and chemical conditions, commonly found in volcanoes, the ocean's abyssal zones, areas contaminated by radiation or toxic waste,

a navegar – e salvar – o mundo pós-humano ao qual Bunker é ambientado. O personagem, contudo, apresenta outra característica ao decorrer do programa: trata-se de um ser complexo e cambiante, capaz de se adaptar e evoluir de acordo com as necessidades impostas pelo ambiente: enquanto nas matas fechadas suas patas permitem a locomoção ágil, a zona aquática exige guelras; já a colmeia favorece os insetos voadores; o extremófilo, em resposta, adquire tais habilidades a partir do contato com as formas de vida locais. Tal condição oferece ao jogador uma experiência dinâmica, proporcionando uma jogabilidade alterada em cada mundo.

Bunker é produzido como um movie game híbrido e uma instalação interativa standalone, projetada para rodar localmente em arquitetura PC sem dependência de conexão constante à rede. Em um ciclo imersivo de aproximadamente 60 minutos, a mecânica de jogo oscila entre sequências cinematográficas e a resolução de puzzles meditativos, em que o jogador deve gerenciar a rede simbiótica, tomando decisões sobre o equilíbrio ecossistêmico entre biobactérias e tecnobactérias. Distribuído do site do projeto (bunkerforatropicalpixel.com), preocupações em torno da acessibilidade digital conduziram à criação de um modelo de publicação aberto e gratuito centralizado para diferentes públicos.

Um domo tropical no meio da civilização

Uma experiência essencial para a concepção de Bunker ocorreu em 2022, durante a visita de Zambrano ao parque Tropical Island, um resort aquático e ecológico que mimetiza florestas tropicais, incluindo seu bioma vivo e a cultura dos povos que o habitam. Por entre cancelas de fila e placas de sinalização da experiência selvagem, o banner de informações anuncia:

“Mundo Tropical: Um mundo cativante repleto de descobertas emocionantes espera por

and the upper atmosphere. Photosynthetic, these beings can generate their own food, energy, and UV radiation, while retaining the ability to interact with and absorb the physical and spiritual lights present in the environment. As protectors of their biomes, they possess the ability to generate and store electricity to keep the surroundings alive and energized; in this sense, the bacterium reverses the relationship between habitat and inhabitant, parasite and host, inviting the player to navigate – and save – the post-human world in which Bunker is set. The character, however, exhibits another characteristic as the game progresses: it is a complex and ever-changing being, capable of adapting and evolving according to the needs imposed by the environment: while in dense forests its legs allow for agile movement, the aquatic zone requires gills; the hive, on the other hand, favors flying insects; the extremophile, in response, acquires such abilities through contact with local life forms. Such condition offers the player a dynamic experience, providing gameplay that changes in each world.

Bunker is a hybrid movie-game and standalone interactive installation, designed to run locally on a PC without requiring a constant internet connection. In an immersive cycle of approximately 60 minutes, the game mechanics oscillate between cinematic sequences and the solving of meditative puzzles, in which the player must manage the symbiotic network, making decisions about the ecosystemic balance between biobacteria and technobacteria. Distributed via the project’s website (bunkerforatropicalpixel.com), concerns regarding digital accessibility led to the creation of a free, open-source release model tailored for different audiences.

você! Inúmeros mundos temáticos de tirar o fôlego estão prontos para serem explorados. As atrações incluem a maior floresta tropical coberta do mundo, com faisões exóticos, flamingos e borboletas, além de deslumbrantes parques aquáticos internos e externos e arquitetura autêntica de Bali e da Tailândia. A sensação do Mar do Sul, diversão, adrenalina e muita ação são garantidas.” (Disponível para leitura em <https://www.tropical-islands.de/en/entdecke-die-tropen/unsere-attraktionen/tropical-world-gebiete>).

Autoproclamado como o maior resort tropical da Europa, compreendendo cerca de 100 mil metros quadrados, o parque produz uma espécie de simulação das condições térmicas dos locais que referencia, como é o caso da floresta tropical, cuja entrada é composta por uma oca indígena, construída de maneira simplista, como maneira de aludir aos povos autóctones que habitam estas florestas: “Floresta Tropical: Embarque em uma expedição emocionante na maior floresta tropical coberta do mundo, com cerca de 50 mil plantas e 600 espécies. O manguezal abriga animais como tartarugas, peixes-dragão, flamingos e faisões.” (Disponível para leitura em <https://www.tropical-islands.de/en/unsere-attraktionen/tropical-world-gebiete/tropischer-regenwald>).

Já a Vila Tropical, outro parque que integra o complexo aquático, é meticulosamente arquitetada para se assemelhar a uma pequena vila, reunindo construções oriundas da Malásia, Indonésia e Tailândia. Ainda que tais simulacros integrem uma paisagem fragmentada e múltipla de biomas, civilizações e culturas em signos bidimensionais, ausentes de complexidade e história, o teto em filme plástico transparente e as estruturas de aço retomam a ideia da cápsula que enjaula a natureza e domesticam o selvagem. Resguardam ao visitante a garantia da segurança e, por conseguinte, a diversão descompromissada, descolada do contato

A Tropical Dome in the Middle of Civilization

A crucial experience for the conception of Bunker took place in 2022, during Zambrano's visit to Tropical Island, an aquatic and eco-friendly resort that simulates tropical forests, including their living biomes and the cultures of the peoples who inhabit them. Amid turnstiles and signage for the “wild experience,” the information banner reads:

“Tropical World: A fascinating world full of exciting discoveries awaits you! Countless breathtaking themed worlds are ready to be explored. Attractions include the world's largest indoor rainforest, featuring exotic pheasants, flamingos, and butterflies, as well as stunning indoor and outdoor water parks and authentic Balinese and Thai architecture. The South Sea feeling, fun, thrills, and plenty of action are guaranteed.” (Available to read at <https://www.tropical-islands.de/en/entdecke-die-tropen/unsere-attraktionen/tropical-world-gebiete>).

Billing itself as Europe's largest tropical resort, spanning approximately 100,000 square meters (about 25 acres), the park recreates the climatic conditions of the places it references, such as the rainforest, whose entrance features a simple indigenous hut, built in a rudimentary style to evoke the indigenous peoples who inhabit these forests: “Rainforest: Embark on an exciting expedition through the world's largest indoor rainforest, featuring approximately 50,000 plants and 600 species. The mangrove swamp is home to animals such as turtles, dragonfish, flamingos, and pheasants.” (Available to read at <https://www.tropical-islands.de/en/unsere-attraktionen/tropical-world-gebiete/tropischer-regenwald>).

com o outro e dos impactos decorrentes do uso exploratório da natureza. Ela adquire uma função: entreter.

Se ambientes artificiais como este servem de reflexão sobre a maneira como a natureza nos rodeia, é devido ao elemento caricatural ao qual ele se presta, capaz de evidenciar características inerentes à própria concepção do que chamamos de natural e de natureza. Justamente por se revelar como um parque artificial, fake, o parque convoca seu antônimo: o que considera uma natureza verdadeira, real? A ação do homem seria capaz de arrancar a sua aura de autenticidade, tornando-a fruto de uma simbiose entre natureza e cultura? Caso sim, em qual nível e em quais culturas, considerando suas crenças e atividades? Seria a natureza intacta uma mera construção simbólica, erigida em defesa do seu outro, domesticado, a paisagem?

No limite entre o real e o artificial, o jogo vincula outra arquitetura à discussão: o bunker, mais especificamente, os bunkers ecológicos. Passíveis de serem concebidos simbolicamente apenas em um tempo histórico em que a emergência do fim se torna uma preocupação efetiva, tais empreendimentos têm como função criar um repositório ou backup da diversidade ecológica de determinadas regiões do mundo. Este é o caso do Svalbard Global Seed Vault, o mais famoso cofre de sementes do mundo, localizado entre o Polo Norte e a Noruega continental. Também chamado de “*doomsday vault*”, ou o “cofre do apocalipse”, o fundo de caráter público foi integralmente financiado pelos aportes noruegueses. Sua missão, como consta no site, é:

“Oferecemos armazenamento seguro, gratuito e de longo prazo para duplicatas de sementes de todos os bancos de germoplasma e nações participantes do esforço conjunto da comunidade global para garantir o futuro do abasteci-

The Tropical Village, another park within the aquatic complex, is meticulously designed to resemble a small village, featuring structures from Malaysia, Indonesia, and Thailand. Although these simulations integrate a fragmented and multifaceted landscape of biomes, civilizations, and cultures rendered in two-dimensional symbols—devoid of complexity and history—the transparent plastic film roof and steel structures echo the idea of a capsule that cages nature and tames the wild. They offer visitors the guarantee of safety and, consequently, uncompromising fun, detached from contact with others and from the impacts resulting from the exploitative use of nature. It takes on a function: entertaining.

If artificial environments like this serve as a reflection on the way nature surrounds us, it is due to the caricatural element to which it lends itself, capable of highlighting characteristics inherent to the very conception of what we call natural and nature. Precisely because it reveals itself as an artificial, fake park, the park summons its other, its antonym: what does it consider true, real nature? Could human action strip nature of its aura of authenticity, making it the result of a symbiosis between nature and culture? If so, at what level and in which cultures, considering their beliefs and activities? Is untouched nature merely a symbolic construct, erected in defense of its other, domesticated counterpart - the landscape?

On the borderline between the real and the artificial, the game brings another type of architecture into the discussion: the bunker – more specifically, ecological bunkers. Capable of being conceived symbolically only in a historical era when the looming end of the world becomes a genuine concern, such projects serve

mento alimentar mundial. A instalação tem um propósito humanitário e faz parte do sistema internacional de conservação da diversidade genética vegetal, orientado pela Organização das Nações Unidas para a Alimentação e a Agricultura (FAO). Embora o Banco Mundial de Sementes possa ter um papel importante em caso de uma catástrofe global, seu valor reside principalmente em fornecer um plano de contingência para coleções individuais, caso as amostras originais e suas duplicatas em bancos de germoplasma convencionais sejam perdidas devido a desastres naturais, conflitos humanos, mudanças nas políticas, má gestão ou quaisquer outras circunstâncias.” (Disponível para leitura em <https://www.seedvault.no/about/purpose-operations-and-organisation/>).

Na condição de repositório de outros bancos de sementes ao redor do mundo, o SGSV serve como um contêiner-mãe, salvaguardando cópias e até mesmo os genes da sua extensa coleção – que, em março de 2026, já contabilizava 1.378.238 amostras. As informações acerca dos procedimentos a serem adotados em uma crise global são turvas e insuficientes, mas as respostas aos questionamentos mais comuns asseguram que “A Noruega é proprietária das instalações, mas os depositantes são os donos das sementes. Ninguém tem acesso às sementes, exceto o depositante.” Ainda que os depositários sejam assegurados da posse de seus itens, a propriedade da instituição é exclusivamente resguardada a um único país

Taxonomia digital nos pós-tropicais

“As árvores nos enviam mensagens sobre as coisas que precisamos saber” (2025, p. 285), afirma o navegador britânico Tristan Gooley. Segundo o autor, as árvores são capazes de versar sobre o solo, a água, as pessoas, os animais, o clima e o tempo, além de servir como um guia para a navegação em florestas fechadas, que, em uma primeira mirada,

to create a repository or backup of the ecological diversity of certain regions of the world. It is the case of the Svalbard Global Seed Vault, the world’s most famous seed vault, located between the North Pole and mainland Norway. Also called the “doomsday vault,” this public fund was entirely financed by Norwegian funds. Its mission, as stated on the website, is: “We offer secure, free, long-term storage for seed duplicates from all germplasm banks and nations participating in the global community’s joint effort to secure the future of the world’s food supply. The facility serves a humanitarian purpose and is part of the international system for the conservation of plant genetic diversity, guided by the Food and Agriculture Organization of the United Nations (FAO). Although the Global Seed Vault may play an important role in the event of a global catastrophe, its value lies primarily in providing a contingency plan for individual collections in case the original samples and their duplicates in conventional germplasm banks are lost due to natural disasters, human conflicts, policy changes, mismanagement, or any other circumstances” (Available to read at <https://www.seedvault.no/about/purpose-operations-and-organisation/>).

Serving as a repository for other seed banks around the world, the SGSV acts as a master repository, safeguarding copies and even the genes of its extensive collection – which, in March 2026, already numbered 1,378,238 samples. Information regarding the procedures to be adopted in the event of a global crisis is unclear and insufficient, but the answers to the most common questions assure that “Norway owns the facilities, but the depositors own the seeds. No one has access to the seeds except the depositor.” Although depositors are assured

parecem não oferecer sinais de orientação para quem as desbrava. Fazendo uma transposição da escuta de modos de vida mais-que-humanos e de como eles se comunicam em uma língua própria, como identificar e ler as mensagens comunicadas pelas árvores e pelos biomas digitais, aparentemente tão inofensivas e secundárias na construção de mundos virtuais? Antes de tudo, é preciso considerar como a condição de não organicidade orienta a sua formação, bem como qual a mensagem que elas comunicam ao jogador.

Com a consolidação dos videogames como uma indústria de alta lucratividade, muitos dos objetos que integram a ambientação dos cenários dos jogos são replicados a partir de bancos de componentes tridimensionais, conhecidos como stocks: é o caso de elementos de cenário como televisores, móveis, animais e, é claro, plantas. Estes catálogos de readymades digitais, ou bibliotecas digitais, foram desenvolvidas tanto historicamente quanto contemporaneamente por diversas empresas líderes, como é o caso das SpeedTree, Xfrog e Laubwerk, distribuidoras destes modelos para a indústria da arquitetura, do cinema e dos jogos digitais. Quais motivos justificam a decisão de terceirizar a produção desses itens? A pesquisadora Alenda Y. Chang revela: “As árvores, em particular, ainda exigem muito poder computacional da maioria dos computadores para renderizar, então, da perspectiva da computação gráfica ou do desenvolvimento de jogos, muitas vezes é necessário sacrificar precisão ou detalhes em prol de velocidade e eficiência. (...) Um segundo problema, mas relacionado, diz respeito à diferença entre modelos de nós e arestas (para árvores, nós e arestas), que nos são familiares em diagramas de redes de computadores, e modelos que adicionam camadas de detalhes volumétricos e visuais. (...) Uma última preocupação é a relação entre plantas individuais e paisagens, sejam interações dentro de uma população,

of the custody of their items, ownership of the institution is exclusively reserved for a single country.

Digital Taxonomy in the Post-tropics

“Trees send us messages about the things we need to know” (2025, p. 285), says British navigator Tristan Gooley. According to the author, trees are capable of conveying information about the soil, water, people, animals, climate, and weather, as well as serving as a guide for navigation in dense forests, which, at first glance, seem to offer no orientation cues to those who venture into them. By transposing the act of listening to more-than-human ways of life and how they communicate in their own language, how can we identify and read the messages communicated by trees and digital biomes, which seem so harmless and secondary in the construction of virtual worlds? First and foremost, we must consider how their non-organic nature shapes their formation, as well as the message they convey to the player.

With the consolidation of video games as a highly profitable industry, many of the objects that make up the game environments are replicated from databases of three-dimensional components, known as stock libraries: this is the case with environmental elements such as televisions, furniture, animals, and, of course, plants. These catalogs of digital readymades - these digital libraries - have been developed both historically and in recent times by various leading companies, such as SpeedTree, Xfrog, and Laubwerk, which distribute these models to the architecture, film, and digital gaming industries. What reasons justify the decision to outsource the production

entre espécies, entre vegetação e terreno, ou entre vegetação e condições ambientais, como luz e umidade.” (2020, p. 116-118). Produzidos de maneira a simular plantas sem refletir a sua complexidade, estes modelos compõem os ambientes e se camuflam, tornando-se simultaneamente hipervisíveis e invisíveis, projetados para serem vistos e ignorados.

Oferecidas de acordo com os biomas locais e o imaginário cultural que os permeia, estas plantas digitais oferecem ao programador a construção de um mundo a partir de clichês produzidos em massa. É o caso de plantas nativas tropicais, como as palmeiras e as bananeiras, que remetem à ideia de uma natureza selvagem. Historicamente percebidos ora como portadores de uma imagem ambígua, ora como um jardim do Éden virgem, fecundo, rico em biodiversidade; ora como uma zona tórrida, primitiva, inóspita e pestilenta, os trópicos foram constantemente um sonho de consumo, conquista e desejo. Em suas divergências, contudo, ambas as imagens serviram para despossar os povos autóctones de sua autonomia e de seu brilhantismo tecnológico. A partir do período iluminista, autores como Georges-Louis Leclerc e Charles-Louis de Secondat associaram o clima tropical com a desordem e a volatilidade; posteriormente, Pierre Gourou, em *Les Pays Tropicaux* (1947), defende a ideia de que grandes civilizações seriam passíveis de prosperar culturalmente e politicamente apenas em climas temperados, e que qualquer desenvolvimento civilizatório encontrado em países tropicais haveria de ser importado de outro lugar – em uma defesa estrita dos processos colonizatórios..

É neste pano de fundo que o poeta, dramaturgo e ensaísta político Aimé Césaire destaca, em *“Discourse on Colonialism”* (1950), como o mecanismo de construção da ideia de tropicalidade, nas bases cientificistas da época, converte a lógica da exportação para a ecologia, tornando

of these items? Researcher Alenda Y. Chang reveals: “Trees, in particular, still require a great deal of computational power from most computers to render, so from the perspective of computer graphics or game development, it is often necessary to sacrifice precision or detail in favor of speed and efficiency. (...) A second, but related, problem concerns the difference between node-and-edge models (for trees, nodes, and edges) - which we are familiar with in computer network diagrams - and models that add layers of volumetric and visual detail. (...) A final concern is the relationship between individual plants and landscapes, whether interactions within a population, between species, or between vegetation and terrain, or between vegetation and environmental conditions, such as light and humidity.” (2020, pp. 116–118). Produced to simulate plants without reflecting their complexity, these models compose the environments and blend in, becoming simultaneously hypervisible and invisible, designed to be seen and ignored.

Provided according to local biomes and the cultural imagery that permeates them, these digital plants allow the programmer to construct a world from mass-produced clichés. This is the case with native tropical plants, such as palm and banana trees, which evoke the idea of untamed nature. Historically perceived at times as bearers of an ambiguous image, at times as a virgin Garden of Eden, fertile and rich in biodiversity; at times as a torrid, primitive, inhospitable, and pestilent zone, the tropics have consistently been a dream of consumption, conquest, and desire. Despite their differences, however, both images served to strip indigenous peoples of their autonomy and technological brilliance. Beginning in the Enlightenment period,

sangue em dados. Como estratégia contracolonial e com o objetivo de dismantlar o significado cultural e estético sobre a colonialidade, Césaire funda, junto com René Mênil, Lucie Thésée e Aristide Maugée, o jornal *Trópicos*, que dura entre 1941 e 1945. Um importante movimento crítico para a reunião de textos de consciência negra e de reflexão sobre os processos coloniais, a revista se torna uma incubadora do importante conceito de *tropicalité*, desenvolvido a partir das correntes intelectuais caribenhas, como uma forma imagética que buscava subverter e reverter uma lógica colonial. Levando em consideração os ensinamentos da sua Martinica natal, Césaire “estava interessado em como uma periferia colonial/tropical, marginalizada pelo centro temperado/imperial, poderia, no entanto, subverter essa relação e, assim, abrir caminho para diferentes formas de conhecimento — uma contratropicalidade” (2023, p. 5).

Sonhos elétricos

Em um período pós-pandemia, em que tais percepções coloniais e xenofóbicas foram agravadas pelos mitos de origem e propagação do vírus associados ao Sul Global, não é novidade observar que tais ideias ainda perduram na cultura do entretenimento – principalmente no contexto dos jogos digitais, recorrentemente esquecidos no que tange aos estudos de mídia. É no contexto de uma crítica aos elementos de uma pretensa tropicalidade neo-digital-colonial que “Bunker For a Tropical Pixel” envolve o jogador em uma experiência interativa, aberta e meditativa, criada a partir de uma compreensão latino-americana segundo a qual corpo, natureza e elementos fazem parte de um mesmo organismo.

Em um exercício de autoprodução, a dupla nos apresenta um mundo habitado por sistemas de vida complexos, meio orgânico e meio inorgânico, ambientado em um cenário que

authors such as Georges-Louis Leclerc and Charles-Louis de Secondat associated the tropical climate with disorder and volatility; later, Pierre Gourou, in **Les Pays Tropicaux** (1947), defended the idea that great civilizations could only thrive culturally and politically in temperate climates, and that any civilizational development found in tropical countries would have to be imported from elsewhere – in a staunch defense of colonial processes.

It is against this backdrop that the poet, playwright, and political essayist Aimé Césaire highlights, in *Discourse on Colonialism* (1950), how the mechanism for constructing the idea of tropicality, based on the scientific foundations of the time, converts the logic of exportation into ecology, turning blood into data. As a countercolonial strategy and with the aim of dismantling the cultural and aesthetic significance of coloniality, Césaire founded, together with René Mênil, Lucie Thésée, and Aristide Maugée, the journal *Trópicos*, which ran from 1941 to 1945. An important critical movement for bringing together texts of Black consciousness and reflection on colonial processes, the journal became an incubator for the significant concept of *tropicalité*, developed from Caribbean intellectual currents, as an imagistic form that sought to subvert and reverse colonial logic. Drawing on the lessons of his native Martinique, Césaire “was interested in how a colonial/tropical periphery, marginalized by the temperate/imperial center, could nevertheless subvert this relationship and thus pave the way for different forms of knowledge - a counter-tropicality” (2023, p. 5).

Electric Dreams

In a post-pandemic era, in which such colonial and xenophobic perceptions have

só se materializa mediante a crise climática provocada pelos sistemas extrativistas que o viabilizam. Em um futuro distópico do qual já dominamos a sua língua, Bunker nos convida a recordar e reanimar modos de vida que, mesmo adaptados ao caos climático, deixaram apenas vestígios no horizonte e precisam ser recuperados pelo extremófilo, para que este consiga prosseguir em sua jornada adaptativa. É por meio da ficção que a dupla tece questionamentos sobre a relação entre consumo e descarte, modelos de produção, aceleração energética e o ensurdecimento em relação a outras formas de vida. Zambrano e Rodríguez fazem parte de um contexto cultural complexo, que a crítica de jogos Marijam Did resume de maneira eficaz: “Atualmente, quase todos os dispositivos de videogame são fabricados com trabalho próximo ao escravo no Sul Global, desde as minas de minerais mortais na República Democrática do Congo até as condições deploráveis em fábricas de hardware como a Foxconn e a Riteng no Leste Asiático. A fabricação desse hardware também contribui significativamente para as mudanças climáticas. (...) Para imaginar um novo tipo de política nos videogames e nas formas como são comercializados, percebidos e criticados, devemos primeiro refletir sobre os modos de produção dos jogos”. (2024, p. 8).

Entre sentimentos de frisson e apreensão, Bunker é, antes de tudo, um jogo político; na perspectiva de que produz uma experiência de contratropicalidade, fazendo da leitura de Aimé Césaire o pano de fundo desta afirmação. Ao refutar uma compreensão negacionista do nosso estado climático, cultural e político, a dupla tampouco embarca em um sonho restaurativo de um mundo cujos impactos sejam apagados. Em seu lugar, decidem trabalhar com as ferramentas que ainda restam, adicionadas a outras – maquinicas, cósmicas, por vezes alienígenas aos olhos de quem nunca as viu – para vislumbrar mundos tropicais possíveis,

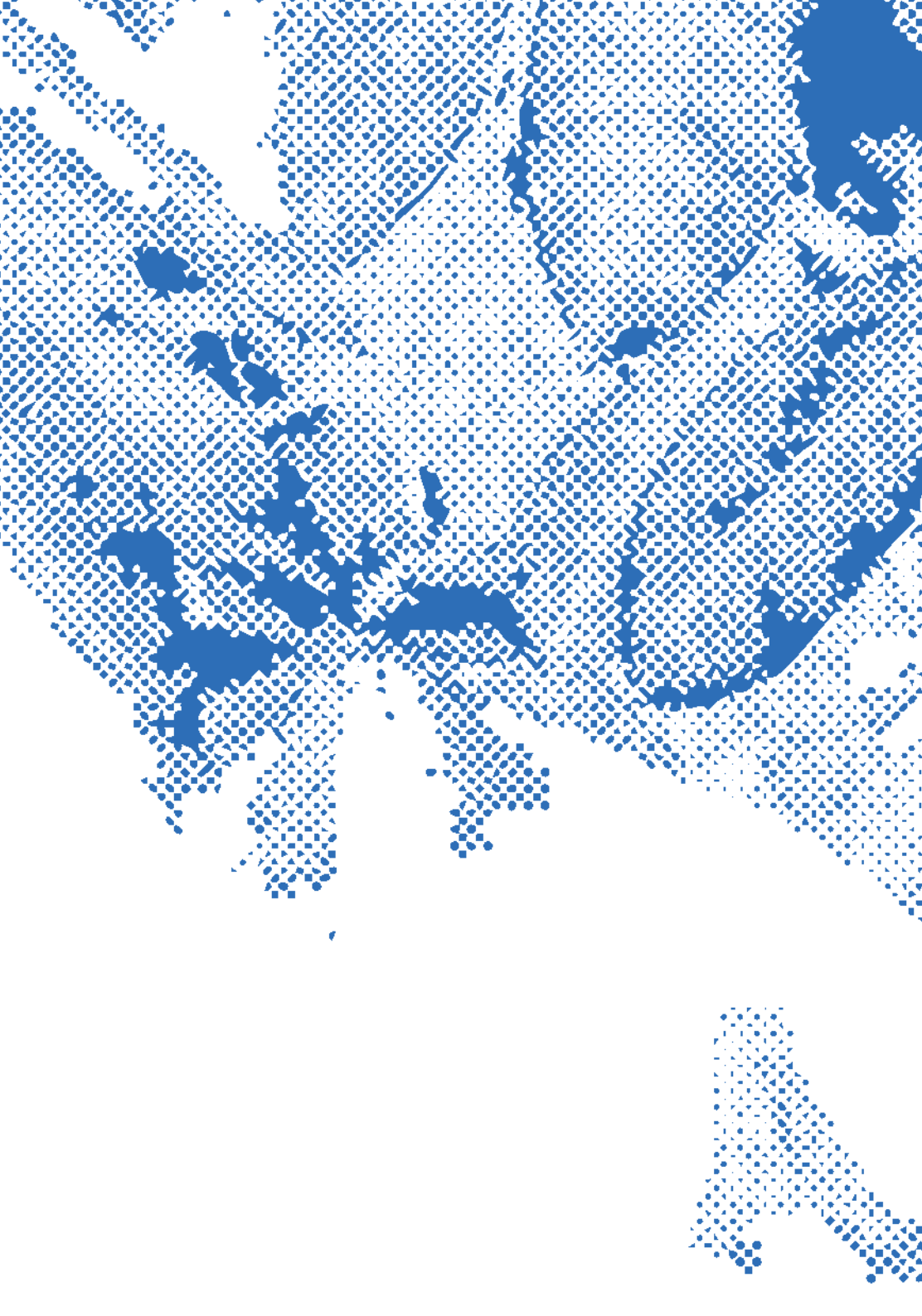
been exacerbated by myths surrounding the origin and spread of the virus linked to the Global South, it is not surprising that these ideas still persist in popular culture - particularly in the context of digital games, which are often overlooked in media studies. It is within the context of a critique of the elements of a purported neo-digital-colonial tropicality that Bunker For a Tropical Pixel immerses the player in an interactive, open, and meditative experience, created from a Latin American understanding according to which body, nature, and elements are part of the same organism.

In an exercise in autopoiesis, the duo presents us with a world inhabited by complex life systems - half organic, half inorganic - set in a scenario that only materializes through the climate crisis caused by the extractivist systems that enable it. In a dystopian future whose language we already speak, Bunker invites us to recall and revive ways of life that, though adapted to climate chaos, have left only traces on the horizon and must be recovered by the extremophile so that it may continue its adaptive journey. It is through fiction that the duo weaves questions about the relationship between consumption and disposal, production models, energy acceleration, and the deafening silence regarding other forms of life. Zambrano and Rodríguez are part of a complex cultural context, which game critic Marijam Did effectively summarizes: “Currently, almost all video game devices are manufactured under conditions bordering on slavery in the Global South, from deadly mineral mines in the Democratic Republic of the Congo to deplorable conditions in hardware factories such as Foxconn and Riteng in East Asia. The manufacturing of this hardware also contributes significantly to climate change.

nascidos em um sonho hermano, familiar, e, nem por isso, menos estranho. É justamente essa estranheza que permite que avisos e imagens ecoem da realidade RGB digital até nossa realidade, convocando-nos a assumir uma postura crítica perante nossos meios de consumo – materiais, no sentido ecológico, mas, principalmente, culturais – sobre quem produz as imagens que nos chegam e quais são seus interesses ocultos.

(...) To imagine a new kind of politics in video games and in the ways they are marketed, perceived, and critiqued, we must first reflect on the modes of game production.” (2024, p. 8).

Amid feelings of excitement and apprehension, Bunker is, above all, a political game; in the sense that it creates an experience of counter-tropicality, drawing on Aimé Césaire’s writings as the backdrop for this assertion. While rejecting a denialist understanding of our climatic, cultural, and political state, the duo does not, however, embrace a restorative dream of a world whose impacts have been erased. Instead, they choose to work with the tools that remain, combined with others – mechanical, cosmic, and at times alien to those who have never seen them – to glimpse possible tropical worlds, born of a brotherly, familiar dream, and no less strange for it. It is precisely this strangeness that allows warnings and images to echo from digital RGB reality into our own, summoning us to adopt a critical stance toward our means of consumption - material, in the ecological sense, but primarily cultural – regarding who produces the images that reach us and what their hidden interests are.





glossário

para um
BUNKER
PÓS-TROPICAL

glossarium

for a
POST-TROPICAL
BUNKER

parasita

Estes são os parasitas, cujo nome deriva apropriadamente da palavra grega que significa “comer à mesa de outrem”, o que fazem de maneira implacável. Incapazes de produzir o próprio alimento, os parasitas roubam de organismos relutantes chamados (talvez de forma irônica) de hospedeiros. Muitos parasitas penetram nos tecidos da planta hospedeira por meio de uma estrutura especial chamada haustório. Nos parasitas fúngicos, o haustório é uma extensão do micélio. Os efeitos do parasitismo variam de uma leve perturbação do metabolismo do hospedeiro até sua morte prematura. [...]. A morte de uma hospedeira resulta na morte do parasita; mas, a essa altura, o intruso já se reproduziu e suas sementes foram espalhadas para outras vítimas.

CAPON, Botânica para jardineiros, p. 136-137.

parasite

These are the parasites, aptly named from the Greek word meaning ‘to eat at another’s table’, which they do in a ruthless manner. Unable to make their own food, parasites steal from unwilling organisms called (perhaps facetiously) hosts. Many parasites penetrate the host plant’s tissues with a special structure called a haustorium. In fungal parasites, the haustorium is an extension of the mycelium. The effects of parasitism range from mild disruption of the host’s metabolism to its untimely death. [...] Death of a host results in death of the parasite; but by then, the interloper has reproduced and its seeds have been spread to the other victims.

CAPON, Botany for Gardeners, p. 136-137.

RGB

O controle digital dos monitores de televisão em cores — em particular, por meio de buffers de imagens — acrescentou às capacidades da computação gráfica o controle preciso de um amplo subconjunto do espaço de cores humano. Esse subconjunto é a gama de cores abrangida pelos canhões de elétrons vermelho, verde e azul (RGB) que excitam seus respectivos fósforos. É chamada de gama do monitor RGB. A teoria das cores em sua totalidade é um assunto bastante complexo que envolve física, psicologia e fisiologia, mas a restrição à gama do monitor RGB simplifica substancialmente as coisas. Ela é linear, por exemplo, e admite representações espaciais familiares.

SMITH, Alvy. (1978). Pares de Transformações de Gama de Cores. p. 12-19

natureza

O ‘Tropical’ não é o ‘exótico’, mas sim essa vivência total. A ideia de uma natureza brasileira pronta para o consumo é uma construção que nos impede de criar uma objetividade real. Precisamos devorar essa imagem externa e construir algo que seja, ao mesmo tempo, ambiente e corpo.”

OITICICA, Hélio. Aspiro ao Grande Labirinto. p. 108

Quando eu nomeio o corpo-território, eu estou implodindo essa ideia de natureza como algo que está ‘lá fora’, um jardim cercado. A natureza que o colonizador descreve é uma natureza morta, quantificada. (...) Minha prática busca retomar a natureza como um mistério que se recusa a ser mapeado.

BRASILEIRO, Castiel Vitorino. Estratégias de Transmutação, p. 32.

RGB

A precise control of a large subset of human colorspace to the capabilities of computer graphics. This subset is the gamut of colors spanned by the red, green, and blue (RGB) electron guns exciting their respective phosphors. It is called the RGB monitor gamut. Full-blown color theory is a quite complex subject involving physics, psychology, and physiology, but restriction to the RGB monitor gamut simplifies matters substantially. It is linear, for example, and admits to familiar spatial representations.

SMITH, Alvy. (1978). Color Gamut Transform Pairs. p. 12-19

nature

The ‘tropical’ is not the ‘exotic,’ but rather this total experience. The idea of a Brazilian nature ready for consumption is a construct that prevents us from achieving true objectivity. We need to devour this external image and build something that is, at the same time, environment and body.

OITICICA, Hélio. Aspiro ao Grande Labirinto. p. 108

When I call it body-territory, I am imploding this idea of nature as something that is ‘out there,’ a fenced-in garden. The nature that the colonizer describes is a still life, quantified. (...) My practice seeks to reclaim nature as a mystery that refuses to be mapped.

BRASILEIRO, Castiel Vitorino. Estratégias de Transmutação, p. 32.

pós-natural

A pós-natureza também é um ponto de partida para desestabilizar a ideia de que a natureza tem a ver com a beleza das coisas, estimulando assim um tipo de pensamento crítico a partir das ecologias obscuras e das novas estéticas pós-românticas. A concepção idealizada do natural por meio de conceitos como o belo ou o sublime, dessa experiência estética harmoniosa ou imensa e paralisante, já não é válida para pensar nos mundos que estão por vir.

ALONSO, Gabriel; Benito, Clara. A condição pós-natural. p. 18.

jardins artificiais

Os “jardins artificiais” – como descreve Lamb – já nem parecem artificiais, pois foram se tornando “naturais” com o tempo.

FINLAY, More Detached Sentences on Gardening. See also Abrioux, Ian Hamilton Finlay, p. 40

meditação

O pensamento não deve interferir no gesto; é preciso que o silêncio de fora encontre o silêncio de dentro para que a obra apareça.

OHTAKE, Tomie. Tomie Ohtake, p. 124

ecologia

O termo “ecologia” foi cunhado pelo zoólogo alemão Ernst Haeckel, em 1866, para descrever as “economias” das formas de vida. A prática teórica da ecologia consiste, em linhas gerais, na construção de modelos da interação dos sistemas vivos com seu ambiente (incluindo outros sistemas vivos).

Enciclopédia de filosofia de Stanford, “Ecologia”.

post-natural

Post-nature is also a starting point for challenging the notion that nature has to do with the beauty of things, thereby fostering a form of critical thinking rooted in obscure ecologies and new post-Romantic aesthetics. The idealized conception of the natural through concepts such as beauty or the sublime—that harmonious or immense and paralyzing aesthetic experience—is no longer valid for thinking about the worlds to come.

ALONSO Gabriel; Benito, Clara. La Condición Postnatural. p. 18.

artificial gardens

Artificial Gardens – as Lamb describes them – now strike us as not at all artificial, since they have been made ‘natural’ by time.

FINLAY, More Detached Sentences on Gardening. See also Abrioux, Ian Hamilton Finlay, p. 40.

meditation

Thought must not interfere with the gesture; the silence outside must meet the silence within so that the work may appear.

OHTAKE, Tomie. Tomie Ohtake, p. 124.

ecology

The term ‘ecology’ was coined by the German zoologist, Ernst Haeckel, in 1866 to describe the ‘economies’ of living forms. The theoretical practice of ecology consists, by and large, of the construction of models of the interaction of living systems with their environment (including other living systems).

Stanford Encyclopedia of Philosophy, ‘Ecology’.

nova ecologia

A Nova Ecologia (...) também tem como objetivo superar a divisão entre o ser humano e a natureza e abordar a questão da preservação do funcionamento ecológico diante do crescente domínio humano sobre a Terra, numa nova era que, por isso, tem sido chamada de Antropoceno. A ciência ecológica está assumindo um papel de liderança para ajudar a orientar a crescente atividade humana, a fim de atender às necessidades e desejos de uma população em expansão, sem comprometer as funções ecológicas da natureza que sustentam as necessidades e os desejos da humanidade.

SCHMITZ, A nova ecologia, p. 10.

new ecology

The New Ecology (...) also aims to overcome the human/nature divide and tackle the issue of sustaining ecological functioning in the face of a growing human domination of the Earth, in a new epoch that has accordingly been called the Anthropocene. Ecological science is assuming a leading role to help guide the growing human enterprise, to support the need and wants of a burgeoning human population, without jeopardizing nature's ecological functions that support humanity's needs and wants.

SCHMITZ, The New Ecology, p. 10

ecofascismo

Como J. Sakai destaca em seu panfleto radical “O Nazista Verde”, essa história da política fascista e nacionalista extrema “nos leva a questionar o que palavras como ‘verde’, ‘natureza’, ‘ecologia’ e ‘camponês’ significam em nossa política (...) Não tem a ver com o passado, mas sim com o futuro.” Talvez queiramos também acrescentar a essa lista de palavras termos e práticas importantes da jardinagem, como “orgânico” e “biodinâmico”, cujas origens estão marcadas por um selo nazista. Se esse tipo de abordagem parece estar “entrando no ambientalismo por um caminho totalmente diferente”, como Sakai descreve, ela também é um lembrete de que o radical não é, de forma alguma, essencialmente progressista — e que a jardinagem radical pode ser sóbria, não libertadora, pode ser uma máscara ou uma mentira, pode justificar ou levar ao xenóforo, ao assassino e até mesmo ao genocida.

MCKAY, Jardinagem radical, p. 69.

ecofascism

As J. Sakai points out in his radical pamphlet The Green Nazi, this history of fascist and extreme nationalist politics ‘pushes us to check out what words like “Green”, “Nature” “ecology” and “peasant” mean in our politics (...) It’s not about the past, it’s about the future.’ We might also want to add to that list of words important gardening terms and practices like ‘organic’ and ‘biodynamic’, shaded as they are in their origins by a Nazi stamp. If this kind of approach seems to be ‘entering environmentalism from way on the other side’, as Sakai describes it, it is also a reminder that radical is by no means essentially progressive—that radical gardening can be sobering, unliberating, can be a mask or a lie, can justify or lead to the xenophobic the murderous and even genocidal.

MCKAY, Radical Gardening, 69.

taxonomia

Para escolher com sabedoria o nome de uma época geológica, precisamos fazer uma pergunta adicional: por que deveríamos escolher, ou, no caso de um nome já escolhido, como descrito acima, por que escolhemos um nome específico? Meu exemplo favorito que ilustra a importância de fazer essa pergunta subsequente vem dos estudos da historiadora feminista da ciência Londa Schiebinger em seu livro premiado *Nature's Body: Gender in the Making of Modern Science* (O Corpo da Natureza: Gênero na Construção da Ciência Moderna, 1993), no qual ela questiona: por que os mamíferos são chamados de mamíferos? Ao longo do livro, Schiebinger mostra que as lutas sociais e políticas europeias dos séculos XVII e XVIII influenciaram a taxonomia e a antropologia física. Assim, os historiadores naturais daquela época criaram uma visão peculiar e duradoura da natureza que incorporava as tensões sexuais e raciais da época. O capítulo de Schiebinger sobre a escolha do renomado taxonomista Carl Linnaeus de nomear os animais de sangue quente e peludos de “Mammalia”, mesmo que as mamas não sejam uma característica unificadora pronunciada desse grupo, se relaciona com meu argumento. Como Schiebinger aponta, as mamas produtoras de leite funcionam apenas em metade desses animais (as fêmeas) e, mesmo assim, apenas durante parte do tempo em que estão amamentando. Schiebinger argumenta que Linnaeus poderia ter escolhido pelos, três ossos na orelha ou um coração de quatro câmaras — ungulados, preguiças, morcegos, vacas-marinhas, humanos e símios compartilham essas características — como a característica definidora desse grupo, mas, em vez disso, ele fez das mamas femininas o que define esse grupo. Ao fazer isso, abriu caminho para que as fêmeas fossem vistas exclusivamente em termos de sexualidade e reforçou a posição das mulheres do século XVIII como cuidadoras e educadoras.

SCHNEIDERMAN, *The Anthropocene Controversy*, p. 175.

taxonomy

To choose smartly the name of a geologic epoch requires us to ask an additional question, that is, why should we, or, in the case of an already chosen name described above, why did we choose a particular name? My favorite example that illustrates the importance of asking this subsequent question comes from the scholarship of feminist historian of science Londa Schiebinger in her prizewinning book *Nature's Body: Gender in the Making of Modern Science* (1993), in which she asks the question, why are mammals called mammals? Throughout the book, Schiebinger shows that seventeenth- and eighteenth-century European social and political struggles influenced taxonomy and physical anthropology. Thus, natural historians of that time created a peculiar and enduring vision of nature that embodied the sexual and racial tensions of the time period. Schiebinger's chapter on the choice by renowned taxonomist Carl Linnaeus to name warm-blooded, hairy animals 'Mammalia', even though mammae are not a pronounced unifying characteristic of this group, relates to my argument. As Schiebinger points out, milk-producing mammae function only in half of these animals (the females), and only then for part of the time when they are lactating. Schiebinger reasons that Linnaeus could have chosen hair, three ear bones, or a four-chambered heart-ungulates, sloths, bats, sea cows, humans, and apes share these characteristics—as the defining feature of this group, but instead he made the female mammae the icon of the group. In doing so, he paved the way for thinking about females solely in terms of sexuality and underscored eighteenth-century women's position as nurturing caretakers.

SCHNEIDERMAN, *The Anthropocene Controversy*, p. 175.

pixels

Usar quadrados era a coisa mais lógica a se fazer. É claro que a coisa mais lógica não era a única possível (...) mas usamos quadrados. Foi uma grande bobagem que todo mundo vinha sofrendo desde então.

Russell Kirsch, Entrevista com a Science News, 2010.

tecnosfera

A tecnosfera é o conjunto de objetos técnicos e tecnológicos que o ser humano construiu e instalou no planeta. Esta esfera de matéria artificial e construída pode em breve superar a massa de todos os seres vivos do planeta.

SCARANO, Fabio. Diálogos Regenerativos para Futuros Sustentáveis, p. 84.

pixels

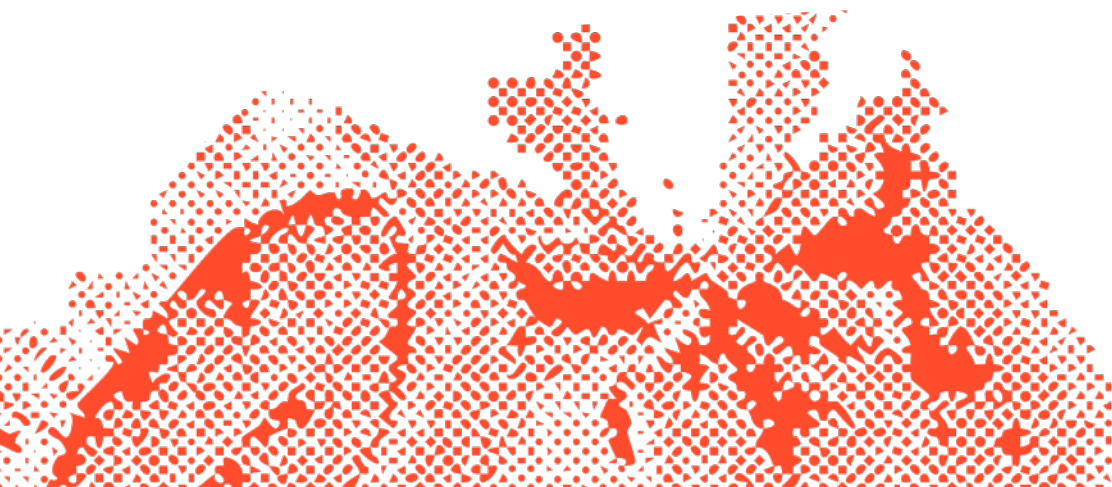
Squares was the logical thing to do. Of course, the logical thing was not the only possibility (...) but we used squares. It was something very foolish that everyone in the world has been suffering from ever since.

Russell Kirsch, interview with Science News, 2010.

tecnosphere

The technosphere is the set of technical and technological objects that humans have built and installed on the planet. This sphere of artificial, constructed matter may soon surpass the mass of all living beings on Earth.

SCARANO, Fabio. Diálogos Regenerativos para Futuros Sustentáveis, p. 84.





TATYANA
ZAMBRANO
+
HERNÁN
RODRIGUEZ



1982
Medellín, Colombia.

1998
Medellín, Colombia.



上回书说到

北京回民北城

ALL FOR ALL





Tatyana Zambrano + Hernán Rodríguez / Developer: José Alejandro Coronado / Animation
Assistant Daniela Zapata y Juan Pablo Vasquez / Audio Design: Alejandro Bernal / Landscape
Architecture Design and Consulting: Alexandra Sánchez Osorio / Environmental Consultants:
Jorge Villa, Manuel Bernal / Shadow-light quotes: Mari Nagem.



Play



PAUSE



STOP

CERRAR



extremophiles are toxic.
 lovers of the impossible.
 Sometimes they look like
 bacteria or tiny animals
 on strike.
 They are the planet's
 compressed biological files.
 The punks of the ecosystem.
 The living version of
 "I'm not dying yet."

RESTAR
 WORLD



NAME IT! :)



RESTAR
 ALL VIDEOGAME



MENU

NEXT



O Mundo Verde é uma interface viva onde biologia, memória e vida pixelada convergem. Ele se abre com a composição de um ser: um organismo frágil, formado por partículas, respiração e código, à deriva em um ambiente tropical digital saturado de esporos em queda e energia latente. Este mundo opera em um ritmo mais lento, convidando à atenção, à nomeação e ao cuidado antes da ação.



a website
Bunker For a
Tropical pixel



Artificial

CLIMATE CHANGE

Elemento do Mundo Azul, InGAN Blue-Emitter - Camada de Fótons HDR
Etiqueta: Motor de Cor

Lore:

Uma película espectral líquida que gera luz azul HDR, a mesma frequência utilizada em telas cinematográficas e LEDs de oceano profundo.

Não é iluminação - é comando cromático.

Poder:

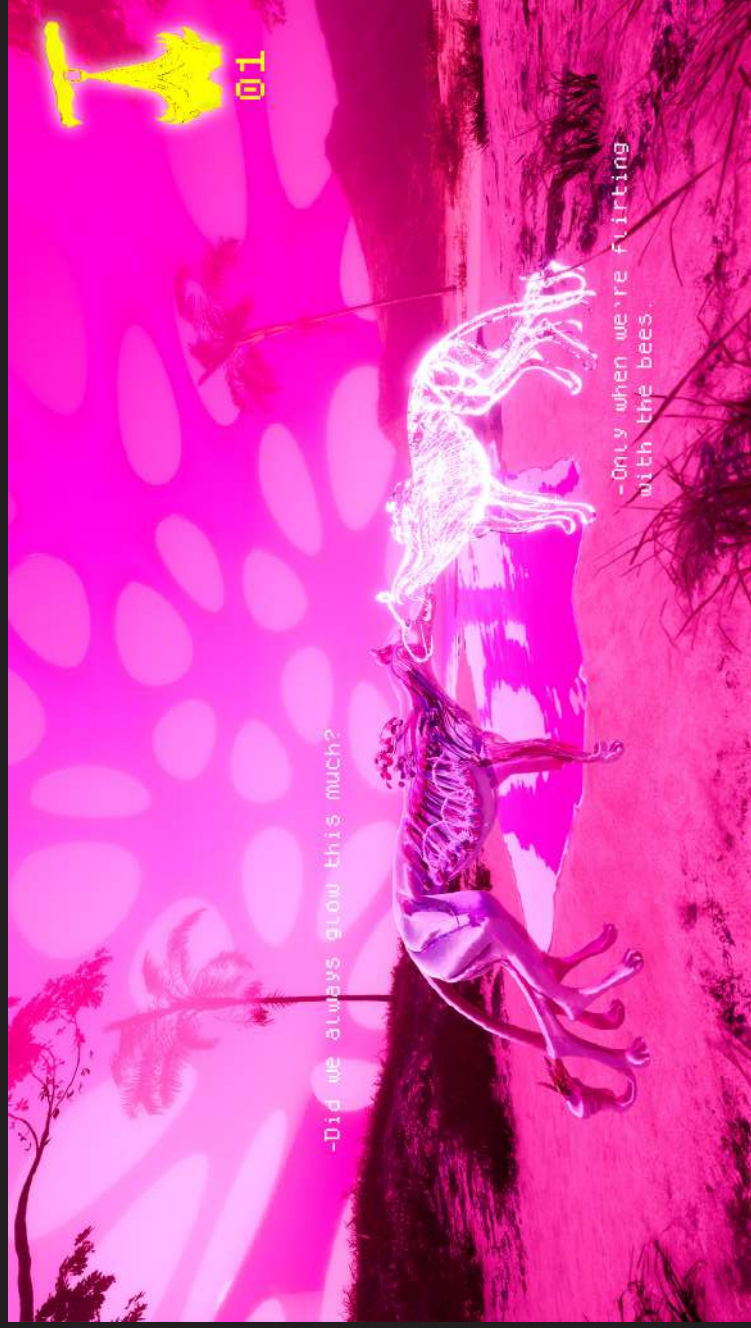
Ativa o Tropical Chromashift - desloca as paletas, revela portais e plantas ocultas.



a Website
Bunker For a
Tropical pixel.

RESISTANCE

INFLAMED TROPIC POLLINATOR

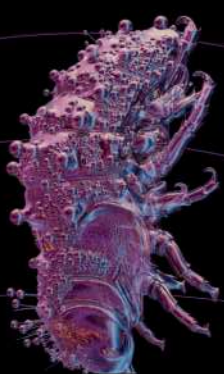


Diálogos entre os NPCs no Mundo Vermelho. O inseto extremófilo no trópico dos Andes deve escutá-los até o fim para poder pegar o Floripôndio e ir ao Cerro de los Andes. Videogame Bunker for a Tropical Pixel.



a website
Bunker For a
Tropical Pixel.

Imagem creditos: Tatvana Zambrano + Hernan Rodriguez

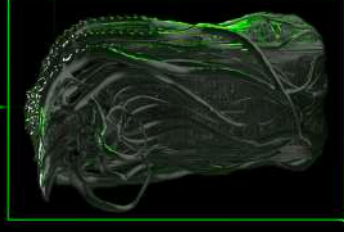
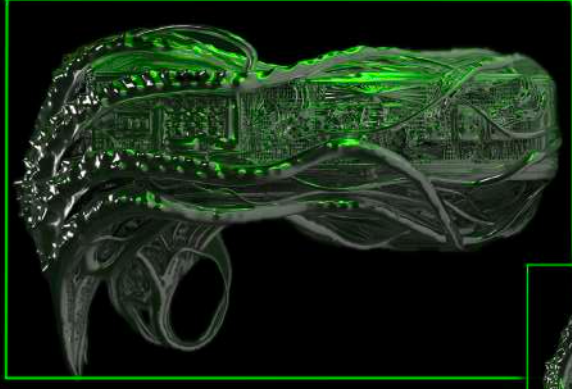


NPCs e orbes do mundo.

Spatial.io. Bunker for a Tropical Pixel. Espaço virtual realizado para a E-learning Session do Buen Tech. Pensado para aquelas pessoas que não possuem uma máquina com os requisitos técnicos para rodar o videogame, elas podem jogar esta versão resumida, mas divertida, na plataforma gratuita Spatial.io.



Bunker For a
Tropical pixel.



TATYANA ZAMBRANO E HERNÁN RODRIGUEZ

Tatyana Zambrano e Hernán Rodríguez investigam, desde 2021, a construção de mundos digitais de forma colaborativa, utilizando a experimentação audiovisual em animação 3D, videogames e realidade virtual. A produção da dupla investiga como esses ambientes imersivos podem se tornar espaços para ficções políticas, com foco na criação de cenários que especulam sobre território, desejo e trabalho digital.

O projeto *Banana Valley* (2022) recebeu o Primeiro Prêmio no Festival Enjambre: Unidades Coletivas para Futuros Complexos, em Cali, Colômbia. Além disso, exibiram seus trabalhos no Museo de América durante a Bienal de Mayrit em Madri (2024) e integraram a Seleção Oficial do 16º Concurso Internacional Juan Downey, no Chile (2023). Foram também vencedores do prêmio e residência “Pós-natural e Outras Ecologias”, comissionada pela Gluon vzw, Museu do Amanhã e S+T+ARTS Buen-TEK.

Tatyana Zambrano and Hernán Rodríguez have been collaboratively exploring digital world-building since 2021 through audiovisual experimentation in 3D animation, video games, and virtual reality. Their collaborative work explores how these immersive worlds can become spaces for political fictions. They've been particularly interested in constructing scenarios to speculate about territory, desire, and digital labor.

Their project *Banana Valley* (2022) was awarded First Prize at the Enjambre Festival: Collective Units for Complex Futures in Cali, Colombia. They have also exhibited their work at the Museo de América during the Mayrit Biennial in Madrid, Spain (2024), they were part of the Official Selection of the 16th Juan Downey International Contest in Chile (2023), and Winner of the Award Post-natural and other ecologies entanglements between art & technology, nature and culture and Residency co-commissioned by Gluon vzw, Museu do Amanhã (Brazil) and S+T+ARTS Buen-TEK.

MUSEU DO AMANHÃ

Diretor Geral do IDG

Rcardo Piquet

Diretor Executivo

Cristiano Vasconcelos

Curador

Fabio Scarano

Conselho Consultivo

José Roberto Marinho, Edu Lyra, Eduardo Saron, Flávia Oliveira da Fraga, Flavio Ofugi Rodrigues, Grazielle Parenti, Sir Ian Blatchford, Josier Marques Vilar, Lucas Padilha, Manuel Falcão, Maria Silvia Bastos, Marisol Penante, Maurício Bahr, Miguel Setas, Ricardo Piquet, Ronaldo Cezar Coelho e Ronaldo Lemos

Comitê Científico e de Saberes

Bruno Brulon, Debora Foguel, Elisa Reis, Eline Martins, Helena Nader, Hugo Aguilaniu, Hugo Barreto, Joana D'Arc Félix de Souza, José Augusto Pádua, Leandra Regina Gonçalves, Paulo Artaxo, Roberto Lent, Rosiska Darcy de Oliveira, Sandra Benites, Sergio Besserman, Silvana Bahia e Stevens Rehen

Curadoria Adjunta

Camila Oliveira

Gerência-geral de

Desenvolvimento de Públicos

Eduarda Mafra

Relações Institucionais

Giovanna Serruya

Comunicação

Juliana Silleman, Thiago Mattos, Erika Verling, Joyce Miranda, Eduarda Bressane, Michel Almeida e Tarso Expedito

Design e Produto

Mariana Boghossian, Alexandre Carvalho, Anna Janot, Mariana Solis

Comunidades e Territórios

Hérica Lima, Fabio Moraes e Mariana Macedo

Escola de Ciências do Amanhã

Nina Pougy, Joana Guedes, Vitória Holz, Anna Carolina Fornero Aguiar, Beatriz Carneiro, Catarina Werlang, Jéssika Santana e Renê Ventura

Atendimento

Wagner Guinesi, Alice Villa, Yan Gomes, Bruno Reis, Carla Valentin, Elton Chagas, Gabriel Ramos, Ian Rosa, Kauã de Sousa, Lucas Pinheiro, Luis Rodrigo, Luiz Felipe Araújo, Matheus Oliveira, Mayara Mariano, Queren Oliveira, Raísa Medeiros, Thiago Gralha, Victor Falcão e Yuri Mello

Loja

Emanuela Arruda, Larissa Marvães, Leonardo Correa, Lucas Pereira e Vitor Santos

Produção

Mariana Neves, Luga Nascimento e Marina Lopes

Pesquisa e Estudos de Públicos

Caroline Caldas, Leticia Sales e Rafael Loureiro

Desenvolvimento de Públicos

Isadora Dias

Educação

Stephanie Santana, Renan Freira, Catarina Werneck, Bianca Paes Araújo, Bruno Baptista, Davi Macena, Fernanda de Castro, Juan Barbosa, Julia Mayer, Juliana Camara, Marcus Andrade, Maria Gabriela Teixeira, Nicolle Portela, Nicolle Soalheiro, Thaina Nunes, Vinicius de Melo e Vinicius Valentino

Exposições

Caetana Nestorov, Julia Deccache, Julliana Santos, Camilla Campos, Guilherme Venancio, Rafael Carreira, Nathalia Simonetti e Valéria Peixinho

Gestão

Rodrigo Guardatti, Felipe Leão, Darlan dos Santos, Gabriel Machado, Isadora Bispo, Hélio Silveira, Vitor Costa e Wellington Rodrigues

Laboratório de Atividades do Amanhã

Milena Godolphim, Cleyton Santana, Ruama Duarte e Yasmin Souza

Museologia

Tatiana Paz, Camilla Brito, Fabiana Motta e Kelly Vilela

Operações e Facilities

Valéria Ferro, Camila Pires, Diogo Freire, Ezequiel Ferreira, Lucas Santos, Alexandre Souto, Alexsandro Gomes, Amilton Alves, Camila Fraga, Claudio Rocha, Cristiano Suassuna, Fernando Fernandes, Itamar Ferreira, Ivan Carlos Carvalho, Jefton Araujo, José Petrucio Júnior, Leonardo Azevedo, Luciano Rosa, Luiz Mello, Marco Aurélio Gama, Marlon Vidal, Patrick Melo, Paulo Henrique Siqueira, Ramon Carvalho, Sérgio Franco, Sandro Luiz, Silas Miranda e Wellington dos Santos

Programação e Conteúdo

Natália Aiello

Tecnologia da Informação

Luiz Lima, Antonio Abrão, Acácio Anibal, Emannuel Silva, Gutemberg Fonseca, João Castro, Ramon Oliveira, Pedro Paulo Marques e Sebastian Montelo

Museografia

Ana Barth, Bruno Lima, Edson Castro e Vanderson Vieira

IDG – INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO E GESTÃO

Diretor-geral

Ricardo Piquet

Diretor de Marketing e Parcerias

Daniel Bruch

Diretor de Projetos

Sérgio Mendes

Diretora Administrativa Financeiro

Marlis Silva

Diretora de Governança

Carolina Tendlar

Conselho de Administração

Ana Zambelli, Marcio Lacs, Danielle Valois, Tonico Pereira, Andre Marini, Gabrielle Zitelmann, Andre Marini e Marcia Carneiro e Suzana Khan

Conselho Fiscal

Luiz Félix de Freitas, Luciano Porto e Valéria Amoroso

Controladoria

Ana Paula Maia, Norma dos Santos, Edson dos Santos, Carla Corrêa, Célia Alvino, Gisele Vallim, Giulio Araújo, Livia Nascimento, Vanessa Abreu e Victor Findlay

Governança e Compliance

Márcia Carneiro, Aline Fernandes, Nivaldo Nascimento e Sabrina Cruz

Comunicação Institucional

Nailanna Tenório, Hebert Rodrigues, Isabel Alvarenga e Theo Cunha

Inteligência de RH

Thays Souza, Taisa Marques, Felipe Freire, Flaviane Moreira, Jessica Demétrio e Luciano Mauro

Exposições

Victor Garcez, Amarilis Lage, Leandro Guedes e Tatiane Proba

Eventos

Gabriela Gomes e Marina Amora

Jurídico

Luz & Ferreira Advogados

Negócios

Renata Salles, Paulo César Júnior, Cauê Souza, Julia Prado e Raphael Nazaré

Orçamento e Custos

Alexandra Taboni, Ana Helena Nacif, Helder Jennings e Larissa Almeida

Pessoas e Cultura

Isabella Carneiro, Eduarda Szpilman, Ellen Fernandes, Caroline Costa, Catarina Hosana, Gracielle Gonçalves, Mayara Ultramar e Wallace Almeida

Performance e Processos

Nicole Sieiro, Brenda Bittencourt, Luiz Fernando Moura e Paula Diogo

Projetos

Tatiana Azevedo, Francisco Martins, Gabriela Carvalho, Claire Muniz, Débora Pires, Erick Cunha, Iago Pereira, João Henrique Paes e Marcela Domingos

Recursos Incentivados

Patrícia Nascimento, Lanuzza de Lima, Camila Emily, Cleyton Luz, Thais Passos e Victoria Carvalho

Relacionamento

Clarisse Ivo, Julia Paes Leme, Hariel Martins, Iara Pereira, Isabella Brazil e Victória Noe

Relações Institucionais

Mariana Kuo e Brunna Venâncio

Relações Internacionais

Vitória Ribeiro

Secretaria Executiva

Elaine Magalhães e Renata Lima

Suprimentos

Andrea Bromundt, Marcio Campos, Andreia Guiomar, Brunna Mendes, Carlos Viegas, Cristiane Antunes, Danielle Lyrio e Gustavo Pereira

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO

Prefeito da Cidade do Rio de Janeiro
Eduardo Cavaliere

Secretário Municipal de Cultura
Lucas Padilha

RESIDÊNCIA ARTÍSTICA MUSEU DO AMANHÃ: PÓS-NATURAL E OUTRAS ECOLOGIAS

Curador Convidado
Lucas Albuquerque

Laboratório de Atividades do Amanhã

Coordenação
Milena Godolphim

Conteúdo
Cleyton Santana

Produção
Ruama Duarte

Jovem aprendiz
Yasmim Souza

GLUON

Diretor da Gluon
Christophe De Jaeger

Gestão de projetos em arte e pesquisa
Ramona Van Gansbeke e Lena van Eeden

Equipe Externa

Designers
Maia Gama e Nina Bruno Malta

Tradução e Revisão
Larissa Bontempi

Residentes Internacionais
Tatyana Zambrano e Hernán Rodríguez

Nacionais

Astigma, Iris Helena, Marina Woisky, Mitsy Queiroz e Seis Souza

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Lumos Assessoria Editorial

M986

Museu do Amanhã.

Residência artística : pós-natural e outras ecologias [recurso eletrônico] / Museu do Amanhã. — 1. ed. — Rio de Janeiro : Museu do Amanhã, 2026.
Dados eletrônicos (pdf).

Inclui glossário.
Edição bilingue: português e inglês.
ISBN 978-65-284-0498-8

1. Arte brasileira - Séc. XXI - Catálogos. 2. Arte - Aspectos ecológicos - Brasil. 3. Arte brasileira - Séc. XXI - Exposições. 4. Ecologia na arte. I. Título.

CDD23: 709.81

I-2207261/2

Bibliotecária: Priscila Pena Machado - CRB-7/6971

última atualização:
9 de junho de 2026

