



**Matheus Camargo** é Arquiteto Urbanista, Bacharel em Artes Visuais e Mestre em Artes Visuais. É membro do Laboratório Interdisciplinar Interativo LABINTER, do grupo de pesquisa e criação InterArTec, da Universidade Federal de Santa Maria. Desenvolve atividades nas linhas de pesquisa Arte e Tecnologia, Ensino de Artes e Arquitetura e Urbanismo.

Como citar esse texto: CAMARGO, M. M. S. Transhabitat: imagens generativas de um habitat atópico. **V!RUS**, São Carlos, n. 19, 2019. [online] Disponível em: <[http://www.nomads.usp.br/virus/\\_virus19/?sec=4&item=11&lang=pt](http://www.nomads.usp.br/virus/_virus19/?sec=4&item=11&lang=pt)>. Acesso em: 13 Dez. 2019.

ARTIGO SUBMETIDO EM 18 DE AGOSTO DE 2019

## Resumo

O presente artigo versa sobre parte da pesquisa poética Transhabitat, desenvolvida na linha de pesquisa Arte e Tecnologia no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal de Santa Maria. A investigação se volta à produção de imagens generativas, direcionadas à criação e apresentação de instalações interativas e imersivas de espacialidade híbrida, envolvendo a associação de indivíduos (humanos), mídias (tecnologias de informação e comunicação) e meios (material e digital). Neste Transhabitat, a construção e a reinterpretação da informação acontecem nas hibridações que compõem um habitat transorgânico e provocam um modo de habitar atópico.

**Palavras-chave:** Transhabitat, Imagem generativa, Habitar atópico

## 1 Transhabitat

A pesquisa de Mestrado Transhabitat (CAMARGO, 2016) surge das relações comunicativas entre indivíduos, mídias e meios. O trabalho envolve a experiencição e criação poética de imagens generativas, voltadas à produção e apresentação de instalações interativas e imersivas (com o apoio do LabInter<sup>1</sup>), no qual o habitat se hibridiza aos fluxos informacionais das multimídias.

Em Transhabitat, o prefixo “trans” faz referência à transformação da informação com o auxílio das mídias, à transcodificação que gera e reinterpreta imagens. O termo “habitat” aponta para a associação dos indivíduos, mídias e ambientes que compõem um espaço habitável. Esses ambientes de espacialidade híbrida<sup>2</sup>, como destaca Peter Anders (1997), são resultantes da hibridação entre espaço físico (material) e ciberespaço (digital), que constituem um *habitat* interativo onde as informações são construídas e reinterpretadas constantemente por conexões dinâmicas e compõem redes de topologias mutantes.

Anders (1997) observa que híbrido refere-se à composição da “atualidade” com a “virtualidade” através da constante construção e atualização da realidade pelas informações digitais. O autor reflete sobre a conexão, associação, contaminação e autorregulagem entre estes dois reinos espaciais, em fluxos interativos de construção e reinterpretação de informações dentro de processos generativos de produção de imagens. Para Roy Ascott (2002), esta hibridação transmidiática entre espaço físico e ciberespaço gera uma ciberpercepção<sup>3</sup>, uma noção espaço-temporal que se altera ao interagir com informações, sem definir os limites de cada meio. Segundo Ascott, através da ciberpercepção é possível observar melhor os processos emergentes da natureza, os fluxos midiáticos, as forças e os campos invisíveis das muitas realidades.

Ponderamos o modo como se dão as interações entre indivíduos e mídias. A interatividade, acessível nas tecnologias de comunicação e informação dos computadores e multimídias, provoca inovações nos processos de construção do conhecimento e de manipulação das imagens voltadas a obras de arte e tecnologia. Essa ação do interator, exige um *feedback* em “tempo real” da mídia. A obra de arte contemporânea acontece dessa interação e é essa mesma experiência que dá sentido à sua existência.

O processo de construção e transformação constante do espaço da cidade é inspirador; compõe camadas de interações sobrepostas e arranjos de eventos de naturezas diversas e temporalidades distintas, ambos percebidos nas acumulações de informações variadas e visíveis nas superfícies desses ambientes de convívio coletivo. Essas composições podem ser entendidas como topologias de espacialidade híbrida, nas quais múltiplas linguagens representam a materialização de acontecimentos sobrepostos nos locais habitáveis. Esse *habitat* transmutável é encantador; forma ambientes compostos por redes dinâmicas que constroem informações e geram imagens múltiplas, que se atualizam a cada instante nas conexões e interações.

Nesse contexto, o termo transorgânico configura-se como um dos principais conceitos examinados na pesquisa poética Transhabitat. Encontra-se exposto por Massimo Di Felice (2009), no livro “Paisagens Pós-urbanas: o Fim da Experiência Urbana e as Formas Comunicativas do Habitar”, e serve de contextualização e inspiração para se repensar as formas de habitar os ambientes contemporâneos. Di Felice ressalta que a “[...] forma transorgânica do habitar apresenta-se como um habitar feito de fluxos comunicativos e de interações em rede entre sujeitos-tecnologias informativas e ambiente [...]” (DI FELICE, 2009, p. 262). Como reflexo, são arranjos *habitats* híbridos, onde as imagens transformam-se, pluralizam-se, e ampliam-se com as informações em fluxos transorgânicos, possibilitando um habitar cada vez mais comunicativo.

Transhabitat visa gerar desterritorializações, solicita novas configurações espaciais e se coloca como cenário mutante de experiências interativas constantes. Tem como ponto de partida a produção de escaneamentos em três dimensões (3D) de ambientes diversos, os quais podem ser visualizados, primeiramente, por meio de uma série de animações em vídeos, que registram o passar do tempo, o deslocamento da câmera e a transmutação dos padrões dos modelos tridimensionais em ambiente digital. Logo, essas animações geram imagens (Fig. 1) que, estruturadas em instalações interativas e imersivas, admitem uma associação generativa entre indivíduos, mídias e meios.



**Fig. 1:** Imagens de *Transhabitat*, a partir de *frames* da nuvem de pontos de escaneamentos do apartamento de José Camargo, do Sebo Café e do Atelier do grupo Arte Pública na antiga estação da VFRGS – Viação Férrea do Rio Grande do Sul

Assim, realiza-se nessa pesquisa, a construção e reconfiguração das informações e estruturas espaço-temporais dos ambientes através da geração de imagens com multimídias. Tratam-se de conexões de fluxos recíprocos, que fazem surgir uma espacialidade informativa, sem dentro ou fora, mas habitável em instalações interativas e experienciável em imagens transorgânicas. O seu objetivo é a reconfiguração dos lugares, onde os ambientes físicos se transformam em interfaces, emergindo das interações recíprocas com o ciberespaço.

Desse modo, Transhabitat aponta para o atravessamento da arquitetura física pelo ciberespaço, ao associar dinamicamente esses meios e transmutando suas estruturas, seus formatos e parâmetros topológicos. Visa transgredir as composições tradicionais, gerando imagens das variações, irregularidades e imprevisibilidades desses arranjos espaço-temporais. Percebidos em outros modos de habitar, que geram novas relações e organizações, revela-se a necessidade de se criar ambientes que permitam uma comunicação cada vez mais veloz entre indivíduos, mídias e meios.

## 2 Transcave

Na obra Transcave (instalação interativa que faz parte da pesquisa poética Transhabitat), pode-se perceber e presenciar um habitat comunicativo no qual o corpo do indivíduo se comunica e interage de modo generativo com imagens. Interconectando-se aos fluxos informacionais, Transcave entende a arquitetura como evento. Como ressalta Bernard Tschumi (1996), o evento se baseia na experimentação da arquitetura, associando, reciprocamente, espaço, tempo e sujeito. Para ele, o evento sensibiliza e expande a arquitetura através dos acontecimentos espaço-temporais que compõem os lugares.

Transcave configura-se em uma instalação imersiva e interativa que tem como elemento central uma arquitetura efêmera. Idealizada uma caverna contemporânea em material plástico e transparente, permite flexibilidade, leveza e possibilita certo abrigo. Essa estrutura, vinculada às tecnologias utilizadas (computadores, sensores *Kinect* e projetores multimídia), produz um *habitat* híbrido, em constante mutação devido às eventuais imersões e interações dos indivíduos, mídias e meios, com as imagens eventuais<sup>4</sup>, digitais e imateriais. Neste contexto, Transcave (Figura 2) propõe uma comunicação interativa entre corpos (indivíduos humanos), ambientes (meios físicos e ciberespaço) e tecnologias (mídias), potencializando relações simbióticas inéditas e a ampliação dos modos de se habitar espacialidades híbridas.



**Fig. 2:** Registros fotográficos da instalação interativa e imersiva Transcave, durante a qualificação de mestrado do autor, na Sala Cláudio Carriconde, Centro de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria. Fonte: Autor, 2014.

Transcave faz referência ao movimento através do espaço que habitamos. Partindo da noção de caverna como abrigo primitivo, acaba por transcender essa função, diluindo sua fisicalidade em imagens dinâmicas, se tornando o meio onde o indivíduo reflete sobre sua própria experiência no mundo. Com inspiração nas geometrias complexas presentes na natureza e na estrutura de uma caverna, criam-se animações de imagens de topologias mutantes em processos generativos híbridos. Estas imagens, concebidas no ambiente digital dos *softwares*, criam o efeito de imersão e estabelecem a interação do corpo do indivíduo humano com o elemento arquitetônico.

Nesta conjuntura, o corpo humano expande e potencializa seus sentidos com as multimídias, transcendendo as restrições físicas do espaço. Do mesmo modo, a própria arquitetura efêmera tem sua materialidade posta à prova no momento em que sua configuração passa por mutações a partir da presença do interator. A associação entre movimentos dos corpos dos interatores e imagens animadas que atravessam essa arquitetura efêmera se dá de modo generativo e não-linear. Consequentemente, é possível vivenciar, nessa

instalação interativa e imersiva, ambientes híbridos e um *habitat* transorgânico, composto por eventos que associam indivíduos, mídias e meios, que estabelecem relações comunicativas mútuas.

### 3 Imagens Generativas

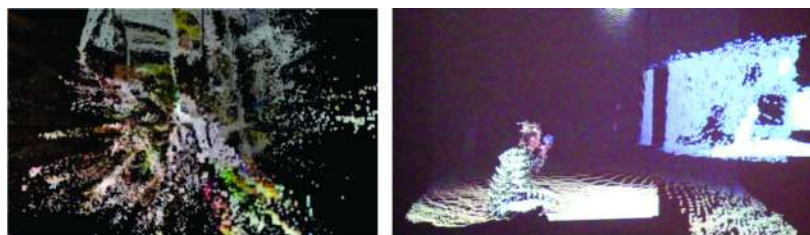
Transhabitat parte da investigação de processos generativos com imagens, fazendo uso de mídias híbridas. Nesses procedimentos, a informação pode ser construída e reciclada. Explorando a ideia aberta de recombinação e recontextualização, visa-se a desconstrução de metodologias tradicionais, num desejo de transpor a estabilidade e o equilíbrio dos códigos com ações interativas.

Para Claudia Giannetti (2006), o processo generativo surge na concepção de múltiplas alternativas que visam a ampliação e a multiplicidade de um sistema. Explorando novos formatos de exemplares, os métodos generativos funcionam como um caminho para a construção de informações heterogêneas. Finalmente, o modelo gerado pode ser também produto da acumulação de diversos padrões e amostras. Bolter (2000) escolhe o conceito de remediação para argumentar que o processo generativo não domina as tecnologias de comunicação e informação, mas as atravessa, cultivando recombinações. Nesse contexto, o computador surge como uma mídia que permite construir e transcodificar informações que, em parceria com o artista/programador, definem as possibilidades e princípios generativos dos processos de desenvolvimento de imagens.

A arte generativa computacional não é só o resultado visualmente estético, mas todo um processo de formação. O artista que trabalha com arte generativa produz entre arte, tecnologia e ciência, bem como entre indivíduo humano e mídias tecnológicas. O *software* digital dá vida à imagem (mensagem), mas depende das relações entre remetente e leitor (interatores). Ele está, também, sujeito às contaminações estabelecidas entre esses dois interatores. Alexandre Galloway (2004) entende a arte generativa como a arte do protocolo, definida como o modo de organização do universo da informação digital em rede, um formato transmissível de extensão cultural. Esse protocolo é um código executável que dá a possibilidade de conexão e interação ao processo. O processo generativo está associado às atitudes de leitura e abertura da informação; é compreendido como produtor da transição de um estado para outro, na busca de expandir seu contorno para atingir uma condição distinta.

Vera Bighetti (2008) entende que o ciberespaço se apresenta como interface que, através da interatividade, cria redes informacionais. A interatividade voltada à arte generativa digital é a ação que visa romper com a pura representação: na geração de múltiplas variáveis, procura novos formatos. Desse modo, a criação em arte generativa trabalha com o aleatório e com o inesperado, aplicando uma espécie de contragolpe na instrução programada, pois o original acaba provindo desta (in)constante (re)interpretação e (des)construção da informação. Esses métodos generativos em arte investigam as hibridações de meio físico e digital, focando não nas suas incompatibilidades, e sim nas conexões que esses produzem entre si, via acumulações de informações híbridas.

Assim, a natureza e as formas dos modelos passam a ser dimensionadas em relação aos seus estados (material ou digital), que se regeneram a todo instante, num emaranhado de atualizações e virtualizações. Transhabitat (Fig. 3) apresenta-se num evento, junto à performance Intermitências Zerodimensionais, através da projeção de imagens associadas ao som e ao movimento do corpo do interator, num sistema que se dá em "tempo real". Essas imagens são animadas e, com o cruzamento de dados captados do movimento corporal de um interator (com um sensor *Kinect*), são "explodidas", expandindo seus *pixels*, que – quando sincronizados à vibração do som (através de programação no *softwareProcessing*) – passam a ser visualizados em três dimensões.



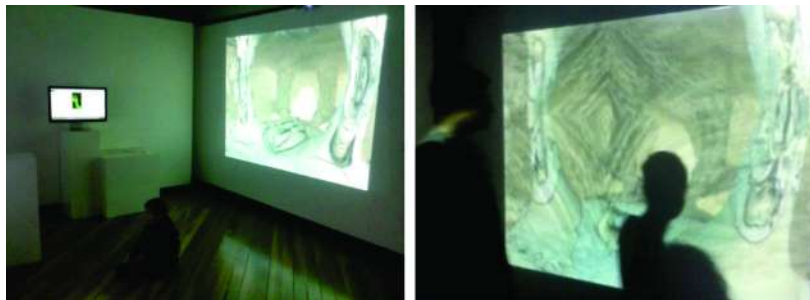
**Fig. 3:** Transhabitat, em frame de interação em "tempo real" com o som e com o movimento do corpo. E registros fotográficos de Intermitências Zerodimensionais (performance telemática da Rede LATI. ANPAP 2015). Teatro Caixa Preta, Centro de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria. Fonte: Autor, 2015.

Isso permite a exploração de novas possibilidades comunicativas e relações complexas entre elementos tidos como imateriais, como o som e a luz das imagens projetadas. Em outro momento, a integração do movimento do corpo com a emissão de som reflete as relações entre diversas entidades humanas e não-humanas que se encontram em territórios distintos, alterando suas configurações espaço-temporais e delineando rastros em

um grafo topológico. Deste modo, transmutam-se as imagens, gerando variações, irregularidades e imprevisibilidades e transgridem-se as estruturas e composições tradicionais no conjunto espaço-tempo.

Neste panorama, Transhabitat gera a construção de informações, associadas à reconfiguração da “forma” enquanto uma hipersuperfície topológica cíbrida, gerada em processos dinâmicos de morfogênese<sup>5</sup>. A criação dessa forma pode ser vivenciada e apresentada em processos generativos de transformação das estruturas da imagem. Sperling (2003) relata que Argan entende a morfogênese como conexão entre a ciência e a arte expressada nas formas geométricas, e associa estas à topologia. Ele enfatiza: “[...] a topologia, isto é, a ciência que pensa as formas geométricas como fenômenos que, tendo um desenvolvimento no tempo, definem o devir, não mais o ser do espaço” (SPERLING, 2003, p. 33 *apud* ARGAN, 1992, p. 454).

A geração e visualização de padrões fractais em 3D digital tornou-se possível com o uso do *software Mandelbulb3D*<sup>6</sup>, que viabilizou, também, a criação de imagens e animações a partir da alteração de parâmetros. Disso deriva a composição de imagens como as utilizadas na instalação interativa Transcave (Fig. 4). Nesta, o caráter orgânico é percebido na mutação de sua topologia, ativada pela interação com a presença corporal do público, pois o interator altera o ambiente. As imagens de topologias fractais tornam-se animadas com o movimento do corpo que, ao fazer uso do sensor *Kinect*, é percebido através do projetor multimídia.



**Fig. 4:** Registros fotográficos de Transcave, exposta no FACTORS 2015 - Festival de Arte Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Sul, no Museu de Arte de Santa Maria (MASM). Fonte: Autor, 2015.

Esse sistema gera imagens que se atualizam, transmutam e transpassam umas às outras, produzindo novas composições topológicas. Neste contexto, Victor Consiglieri (1995), em “A Morfologia da Arquitetura”, trata das origens dos estudos topológicos dentro do campo da arquitetura:

O espaço topológico não se entende já como um espaço convencional de três dimensões, mas como um espaço de comunicação, devido ao seu sistema estrutural de conexões, de regiões e limites, embora tudo isso seja tridimensional. [...] O objetivo deste espaço topológico é encontrar uma configuração em que haja um relacionamento de regiões, uma ligação entre diversos compartimentos num ou mais níveis. Esse relacionamento é assegurado por outros compartimentos onde a função se torna dúbia, mas nos quais é sempre possível identificar a função de comunicação. Essa comunicação ou locomoção consiste em atravessar fronteiras de diversos tipos por meio de conexões (CONSIGLIERI, 1995, p. 168).

Neste sentido, a generatividade amplia os processos de construção das informações e das imagens com dinâmicas espaciais que compõem sistemas reorganizáveis para as camadas de eventos cíbridos, transformando a arquitetura e o urbanismo das cidades contemporâneas. Isso se dá pois a espacialidade material destas construções é atravessada por fluxos informacionais que produzem um *habitat* transorgânico e provocam um modo atópico<sup>7</sup> de habitar.

#### **4 Habitar atópico**

Di Felice (2009) relaciona o habitar às transformações midiáticas, entendendo que a passagem de um habitar natural, estático e equilibrado, para um habitar comunicativo, flutuante e tecnológico, é resultado do desenvolvimento e incremento da fotografia, da luz elétrica, do cinema, das mídias de massa e redes digitais. As multimídias modificaram as relações entre perceber, criar e habitar e ampliaram essas experiências.

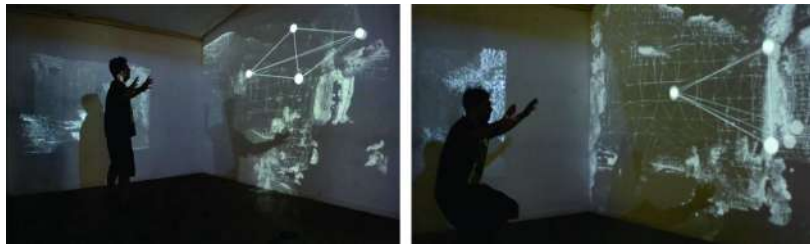
Consequentemente, pensa-se em um habitar sistêmico e colaborativo, no qual indivíduo e ambiente se comunicam e se autorregulam mutuamente. O autor situa diferentes modos de habitar, relacionando-os às transformações de suas formas comunicativas. Ele considera que o “habitar atópico” configura-se na hibridação dinâmica de indivíduos, tecnologias e meios, e como aparecimento de uma “[...] nova tipologia de ecossistemas, nem orgânica e nem inorgânica, nem estético, nem delimitável, mas informativa e imaterial” (DI FELICE, 2009, p. 291).

Ao abordar o conceito de transorgânico, proposto por Di Felice (2009), nos voltamos ao modo atópico de habitar para além das relações arquitetônicas e geográficas. Este não é mais limitado às dimensões tradicionais do meio urbano, mas associado a espacialidades mutantes e fluxos informacionais. Atualmente, com as multimídias, as comunicações interativas e a difusão das tecnologias móveis, o *genius loci*<sup>8</sup> se intensifica e se multiplica, expandindo simultaneamente o sentido do lugar, que, de geográfico e físico, amplia-se, ao mesmo tempo, para espaços informativos, e imateriais:

O que acontece quando a informação e a arquitetura, o corpo e a mídia se juntam em um continuum incidível, isto é, quando o *genius loci* torna-se, via interfaces digitais, manipulável, podendo assumir identidades e dimensões múltiplas? A tendência à hibridação entre espaço, o corpo e informação é o resultado das recentes inovações tecnológicas que determinaram a passagem para as formas digitais de interação entre sistemas, máquinas e pessoas. (DI FELICE, 2009, p. 224).

Na pesquisa poética Transhabitat, aborda-se uma metodologia que associa a prática artística às problematizações teóricas. Essas teorias deram embasamento à associação do interator com os ambientes habitáveis, em uma simbiose entre indivíduo, mídia e meio, de modo a integrar essas referências à concepção de ambientes transorgânicos. Através da experimentação de tecnologias emergentes voltadas a processos generativos com imagens, propõem-se modos comunicativos de habitar, com acesso à informação em “tempo real”, possibilitando interagir e alterar as estruturas topológicas dos ambientes.

Consequentemente, a topologia trata das conexões estabelecidas entre os acoplamentos dinâmicos de espaço e tempo, permitindo a expansão dos lugares e territórios. Transhabitat (Fig. 5) é vivenciada, assim, em instalações interativas e imersivas nas quais o corpo e os ambientes se associam, gerando imagens transorgânicas. Essas imagens, transpassam o tempo-espaço cúbico, (des)construindo e transmutando parâmetros e compondo redes informacionais dinâmicas que determinam um habitar atópico.



**Fig. 5:** Registros fotográficos de Transhabitat na Mostra Labinter Arte.Topologia.Tecnologia 2016, na sala Cláudio Carriconde, Centro de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria. Fonte: Muriel Paraboni, 2016.

Entende-se que a integração de indivíduos, mídias e meios compõe um organismo dinâmico que propicia a conexão com as informações e concebem eventos que entusiasmam a construção e reconfiguração do *habitat* e dos habitantes. Compondo um Transhabitat, gerado por interações transorgânicas e por trocas de informações em redes, os fluxos de informações híbridas, recíprocas entre indivíduos e mídias, transformam a espacialidade desses ambientes. Fazem surgir um hiperespaço sem distinção de dentro e fora, de material e imaterial, mas habitável eventualmente de modo atópico.

Deste modo, Di Felice pensa que as informações

[...] se tornam corpo e arquitetura, criam a possibilidade de pensar uma espacialidade e um corpo disseminados, comunicativos e interativos. [...] Realiza-se, assim, uma nova geração de habitantes de espaços múltiplos e de pós-geografias habituados a construir a própria cidade e a estabelecer com o ambiente e a técnica um novo tipo de relação baseada em uma complexidade dinâmica que, [...] promove outro tipo de habitat transorgânico. (DI FELICE, 2010, p. 92).

Di Felice destaca ainda que

[...] as pós-geografias e as redes digitais não são espacialidades na nossa frente, mas experiências imersivas que nos convidam a ir além da nossa vista. [...] Se no contexto da experiência pós-urbana, no qual a relação entre habitar e interagir com computadores torna-se incidível, a experiência habitativa passa a ser algo além do alcance da visão (DI FELICE, 2009, p. 226).

Assim, a atopia não é só uma outra territorialidade, como também uma estrutura informativa e transorgânica que vai além da noção tradicional de espaço. Além da arquitetura e do ambiente físico, o habitar atópico não se prende às coordenadas topográficas. Ele se vincula a fluxos informativos e espacialidades mutantes, como nas mídias móveis e conexões *wireless*, que fazem o próprio indivíduo construtor e suporte das informações, pois as redes comunicativas digitais ultrapassam nossos corpos, quase nos libertando dos suportes físicos. Conforme conclui Di Felice (2009, p. 226), "surge então um habitar no qual não há território para atravessar, tampouco geografias para residir".

Nesse sentido, a proposta poética Transhabitat aponta para as relações comunicativas sensíveis entre arte e tecnologia, indivíduos, mídias e meios (espaço físico e ciberespaço). Vivencia-se, neste processo de geração de imagens e instalações interativas, interações em "tempo real", que constroem e reconfiguram informações, provocando hibridizações que modificam as estruturas espaço-temporais. Tal conjunção concebe um *habitat* transorgânico e consente um modo de habitar atópico.

## 5 Considerações Finais

A poética de Transhabitat integra conhecimentos específicos e transdisciplinares numa pesquisa em arte contemporânea, cruzando uma gama relevante de teorias oriundas de diversas áreas do conhecimento em uma metodologia transdisciplinar sincrética entre arte, ciência e tecnologia. É nesse campo de conceitos transpassados com deslocamentos e definições em construção que se estabelece a pesquisa poética. Isso ocasiona operações tecnológicas híbridas, uma vez que a tecnologia altera os processos poéticos, constituindo um novo caminho.

Logo, entende-se que essa investigação poética em Artes Visuais é resultante da associação entre produção prática e fundamentação teórica, utilizando-se de meios tecnológicos diversos, ambientes digitais *offline* e *online*, como modos investigativos para o agrupamento e o cruzamento de dados e de referências. Essa trama de conhecimentos funciona como extensão da mente, em pontos rizomáticos de conexões de mídias analógicas e digitais, capazes de gerir informações e interações entre elementos de diversas origens.

As instalações interativas e imersivas de Transhabitat fazem uso de processos generativos diversos para a criação de imagens de topologias complexas. Inicialmente modeladas e renderizadas em ambiente digital 3D, essas imagens foram posteriormente apresentadas para a interação do público em uma atividade que intensifica as propriedades comunicativas e transforma o ambiente de maneira interativa. Deseja-se assim, possibilitar vivências transorgânicas nas experiências com estas imagens, compondo associações entre multimídias híbridas e sistemas de topologias dinâmicas com comportamentos complexos.

Percebe-se, nessa atitude, acumulações "espontâneas", irregularidades e fragmentações, que não visam apenas a desordem, mas também uma reação à racionalização do espaço construído pelas informações. Proporciona-se, assim, a transformação da percepção, através de interações simbióticas que modificam os modos de habitar. Estas conexões entre mídias e meios, entre indivíduos heterogêneos e territórios informacionais geram um *habitat* transorgânico em constante atualização.

Neste *habitat*, pode-se experimentar ir além dos limites do corpo humano e do espaço físico, entendendo que, atualmente, habitamos entre o virtual e o físico, entre o espacial e o ciberespacial, o que ocasiona uma constante atualização mútua destes meios. Apontando para o surgimento de um modo de habitar interativo e atópico, marcado pela descaracterização do lugar fixo e pelo desencadeamento de hibridizações nas relações entre indivíduos, meios (espaço físico e digital) e multimídias de comunicação e informação.

Portanto, Transhabitat propõe outros modos de habitar e transformar os ambientes, a partir das associações entre indivíduos, mídias e meios. Exercitando processos generativos de construção e reconfiguração de informações, originando sistemas topológicos complexos, percebidos em imagens audiovisuais e instalações interativas e imersivas de arte e tecnologia. Compondo assim, um *habitat* híbrido e dinâmico, atravessado por redes de fluxos informacionais que integram e sobrepõem eventos transorgânicos, concebendo um modo de habitar atópico, envolto de relações comunicativas emergentes.

## Referências

ANDERS, P. Cybrids: Integrating Cognitive and Physical Space. In: ACADIA - Architecture. Design and Representation, 1997, Cincinnati, Ohio. **Conferência proferida...**

ARGAN, G. **Arte moderna**: do iluminismo aos Movimentos contemporâneos. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 1992.

ASCOTT, R. **A arquitetura da cibercepção**. In: LEÃO, L. (Org.). Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002, p. 31-37.

ASCOTT, R. **Telematic Embrace**: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. Berkeley, CA: University of California Press, 2003.

BIGHETTI, V. **Programação Generativa como Linguagem e Comunicação**: processos de rotinas de código executável como ferramenta de transmissão da informação. São Paulo: PUC/SP, 2008.

BOLTER, D.; GRUSIN, R. **Remediação**: Understanding New Media. Massachusetts, Cambridge: MIT Press, 2000.

CAMARGO, M. M. S. **Transhabitat**: Topologias Transorgânicas em Arte e Tecnologia. Orientadora: Andréia Machado Oliveira. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais na linha de pesquisa Arte e Tecnologia) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2016.

DI FELICE, M. **Paisagens Pós-urbanas**: o Fim da Experiência Urbana e as Formas Comunicativas do Habitar. São Paulo: Annablume, 2009.

DI FELICE, M., PIREDDU, M. **Pós-humanismo**. São Paulo: Difusão, 2010.

CONSIGLIERI, V. **Morfologia de la arquitectura** (1920-1970). Lisboa: Editorial Stampa. 2010.

GALLOWAY, A. **Protocol**: How Control Exists after Decentralization. Cambridge: MIT Press, 2004.

GIANNETTI, C. **Estética Digital**: sintonia da arte, a ciência e tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

HEIDEGGER, M. Building Dwelling Thinking. In: HEIDEGGER, M. **Poetry, Language, thoughts**. Trad. Albert Hofstadter. Nova Iorque: Halper and Row, 1971. p. 143-159.

RELLA, F. The Atopy of the Modern. In: BORRADORI, G. **Recoding Metaphysics**: The New Italian Philosophy. Evanston, IL: Northwestern University Press, 1988. p. 137-146.

SPERLING, D. **Arquiteturas Contínuas e Topologia**: similaridades em processo. Dissertação de mestrado. EESC-USP. São Carlos, 2003.

TSCHUMI, B. **Architecture and Dijunction**. Cambridge: MIT Press, 1996.

VOGLER, A., VITTORI, A. Genius Loci in the Space-Age. In: INFRA-FREE LIFE SYMPOSIUM, 1., Dec. 11-15 2006, Istanbul. **Proceedings...**

---

**1** LabInter – Laboratório Interdisciplinar Interativo é vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais na Universidade Federal de Santa Maria e coordenado pela Profa. Dra. Andreia Machado Oliveira. Direciona suas produções as áreas de Arte, Ciência e Tecnologia e constitui-se como um espaço de pesquisa e criação de projetos interativos, interdisciplinares e colaborativos em: gamearte, aplicativos interativos, ambientes e instalações imersivas e interativas, realidade aumentada e narrativas digitais. Estes projetos são desenvolvidos pelo GPC - InterArtec/CNPq, contando com parcerias de outras instituições e grupos nacionais e internacionais e estimulando parcerias entre artistas, cientistas e inovadores em tecnologia. Promove oficinas, eventos, exposições, ciclo de leituras e palestras. Apresenta suas produções em eventos e exposições nacionais e internacionais, e publica estas em Anais e revistas acadêmicas.

**2** Para Peter Anders (1997), o Cíbrido propõe a paridade experiencial do espaço físico e do ciberespaço, desenvolvendo construções cognitivas que abrangem estes dois modos de existência.

**3** Roy Ascott define Ciberpercepção no seu seminário *Technoetic Aesthetics: 100 Terms and Definitions for the Post-biological Era* (1996) como "a faculdade humana emergente da cognição e percepção tecnologicamente aumentadas" (Ascott, 2003).

**4** Eventual refere-se ao evento estético como experiência fluida e aberto que não pode ser encapsulada por categorias identitárias limitadas de ser. Como tal, é afetivo e modal e descreve a instabilidade e a mutabilidade inerentes à relação entre conhecimento e conhecedor, sua polarização variável e a atenuação da divisão entre o natural e o artificial.



**5** Morfogênese: formação de paisagens ou formas de terra (O.E.D.). Do grego "*morphe*" - forma e "*gênese*" - criação.

**6** *Mandelbulb3D* - *Software* livre desenvolvido por um grupo de colaboradores. Formula séries de equações complexas que geram uma grande variedade de objetos fractais em três dimensões (3D) no ambiente digital. O ambiente de renderização inclui iluminação, cor, sombra, névoa e outros efeitos, permitindo bastante controle na geração de imagens e animações. Disponível em: <<http://mandelbulb.com>>.

**7** Atopia: Franco Rella (1988) considera "a palavra fundamental da modernidade contemporânea". Ele a situa através de uma piada de Simone Weil como "ser enraizado na ausência de lugar", como estar situado nem aqui nem lá. A natureza do ser é marcada por um "*complexio oppositorum*", onde tanto o ser quanto o não-ser precisam coexistir para dar sentido ao significado um do outro, como a união do uni-unificável, como o verdadeiro lugar da diferença. Do grego "*atopia*" - incomum, estranho, um ser fora do caminho e de "*atopos*" - fora do lugar, excêntrico, de "*a*" - não, sem, e "*topos*" - lugar, região, espaço, sujeito de um discurso. (<https://www.etymonline.com/word/topos>)

**8** "No uso contemporâneo, '*genius loci*' geralmente se refere à atmosfera distinta de um local ou a um" espírito de lugar "(VOGLER, 2006, p. 2, tradução nossa).