

## **Mostra de Animação Generativa<sup>1</sup>**

Cecilio Ricardo de Carvalho Bastos<sup>2</sup>

Fabio Ronaldo da Silva<sup>3</sup>

Rayssa Keuri Pereira Batista<sup>4</sup>

Túlio Eduardo Ramos de Oliveira<sup>5</sup>

Camilla Alvim de Andrade<sup>6</sup>

Universidade do Estado da Bahia - UNEB

### **RESUMO**

A iniciativa intersecciona arte generativa, codificação criativa e extensão universitária, visando à democratização da produção audiovisual e saberes do campo digital. Embasado em design algorítmico e processos iterativos, articulou oficinas de programação visual, laboratórios colaborativos e exposições híbridas. A abordagem metodológica, fundamentada em epistemologias contra-hegemônicas, conduziu e motivou a formação de estudantes do ensino médio de escola pública. Os resultados dos indicadores qualitativos do projeto apontam uma difusão de competências em linguagem computacional e avanço na inclusão sociotecnológica de grupos subalternizados.

**PALAVRAS-CHAVE:** Codificação criativa; Animação; Arte; Letramento digital; Extensão universitária.

### **CONTEXTUALIZAÇÃO DA AÇÃO EXTENSIONISTA**

A Mostra de Animação Generativa se propôs a explorar a interseção entre arte, tecnologia digital e educação por meio da criação coletiva e da fruição artística. Baseada no conceito de design generativo, que utiliza algoritmos, sistemas autônomos e processos iterativos para gerar formas em constante mutação, o projeto buscou democratizar o acesso à arte digital, integrando as práticas dos coletivos Curta Juá e CibeRizoma.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Jornada de Extensão, evento integrante da programação do 26º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de julho de 2026.

<sup>2</sup> Professor do curso de Jornalismo em Múltiplos Meios da UNEB, email: cbastos@uneb.br

<sup>3</sup> Professor do curso de Jornalismo em Múltiplos Meios da UNEB, email: fabiosilva@uneb.br

<sup>4</sup> Estudante de Graduação, 6º semestre do Curso de Jornalismo em Múltiplos Meios da UNEB, email: rayssajornalismo2023@gmail.com

<sup>5</sup> Graduado em Jornalismo em Múltiplos Meios pela UNEB, email: tulio\_camus@hotmail.com

<sup>6</sup> Estudante de Graduação, 5º semestre do Curso de Jornalismo em Múltiplos Meios da UNEB, email: camillaalvim13@gmail.com

O Coletivo Curta Juá é uma iniciativa extensionista vinculada ao Departamento de Ciências Humanas (DCH-III), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), que busca democratizar o acesso à cultura cinematográfica, especialmente em bairros periféricos de Juazeiro (BA), onde o acesso a espaços de exibição e produção audiovisual é limitado. Atuando no eixo Formação, Experiência e Fruição, o projeto promove mostras itinerantes de curtas-metragens nacionais e internacionais, seguidas de debates que incentivam a reflexão crítica sobre questões sociais, culturais e ambientais. Além disso, realiza oficinas, encontros e rodas de conversa para estimular a produção local de audiovisual, valorizando a identidade cultural da região e fortalecendo o tecido social por meio da colaboração com líderes comunitários e entidades locais (Tuan, 2013). Sua atuação também inclui a curricularização da extensão, integrando ensino, pesquisa e ação social para formar cidadãos críticos e engajados culturalmente.

O Coletivo CibeRizoma é um grupo artístico-multidisciplinar vinculado ao Departamento de Ciências Humanas (DCH-III), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), que atua na criação de objetos de arte digital, buscando desafiar narrativas hegemônicas e estereótipos que historicamente associam o Semiárido nordestino à pobreza e à miséria. Com foco em processos criativos colaborativos, o coletivo explora linguagens digitais, tecnologias emergentes e práticas artísticas para potencializar o patrimônio cultural local, sensibilizar sobre questões socioambientais e promover diálogos contra-hegemônicos (Lefebvre, 2000). Atua tanto dentro quanto fora do ambiente acadêmico, incentivando a produção, exposição e apreciação de formas artísticas diversas, além de fomentar o desenvolvimento pessoal e profissional de seus participantes por meio de habilidades como trabalho coletivo, liderança e reflexão crítica. Sua abordagem rizomática reflete uma estrutura descentralizada e interconectada, estimulando trocas horizontais entre artistas, comunidades e instituições.

O projeto de extensão Mostra de Animação Generativa foi executado entre os meses de julho a dezembro de 2025. As ações contemplaram um minicurso do software Processing (20 horas), ministrado para estudantes de escola pública matriculados no ensino médio; oficinas de programação visual, algoritmos criativos, afrofuturismo e estética digital; laboratórios criativos para a confecção dos curtas de animação e montagem de exposições itinerantes com os objetos de arte resultantes das formações. Nesse sentido, a iniciativa fomentou a experimentação artística com linguagens digitais

e incentivou a reflexão crítica sobre a relação entre tecnologia e expressão humana (Beiguelman, 2021). A parceria entre os coletivos potencializou a troca de saberes, articulando linguagens contemporâneas com metodologias educativas inclusivas, priorizando a acessibilidade e a participação de públicos diversos da comunidade universitária e externa.

O escopo do projeto se estruturou para atender às diretrizes do edital 029/2025 PROARTE/UNEB, especialmente no que concerne à integração entre extensão, ensino, pesquisa e ação social. Os componentes "Estética em Comunicação" e "Comunicação e Novas Tecnologias", do curso de Jornalismo em Múltiplos Meios, durante o semestre 2025.2, compuseram atividades relacionadas à proposta. As exposições, em formato presencial e virtual, incluíram objetos desenvolvidos durante os laboratórios colaborativos, além de instalações interativas com a utilização de sensores e inteligência artificial. Buscou contribuir para a economia criativa ao instruir jovens em habilidades digitais, constantemente demandadas pelo mercado contemporâneo, como comunicação algorítmica e desenvolvimento de experiências imersivas. Socialmente, promoveu a inclusão de grupos subalternizados no campo da tecnologia e da arte, ampliando o acesso a linguagens de produção cultural.

## **ELEMENTOS QUE JUSTIFICARAM A APLICABILIDADE DO PROJETO**

A arte generativa, marcada pela hibridização entre arte, ciência e tecnologia, representa uma fronteira criativa que desafia paradigmas tradicionais de produção artística e narrativas comunicacionais. No entanto, seu acesso permanece restrito, muitas vezes, devido à falta de infraestrutura educativa e recursos tecnológicos, especialmente em áreas periféricas (Bastos, 2017). A Mostra de Animação Generativa surgiu para amenizar essa lacuna, aproveitando a expertise dos coletivos Curta Juá e CibeRizoma para criar um espaço de experimentação e formação que articulasse linguagens contemporâneas com metodologias educativas inclusivas. O projeto não apenas democratizou o acesso às linguagens digitais, mas também estimulou a reflexão crítica sobre a relação entre tecnologia e expressão humana, integrando ensino, pesquisa e extensão.

A iniciativa alinha-se aos objetivos de potencializar a interdisciplinaridade, a democratização do acesso à cultura, às tecnologias e a valorização de diversidades étnico-

raciais. Ao priorizar a participação de estudantes de escola pública e indivíduos subalternizados da comunidade local, a Mostra contribuiu para a redução de desigualdades estruturais no acesso à educação artística e tecnológica. Além disso, respondeu à demanda por projetos que articulam ensino, pesquisa e extensão, fortalecendo, inclusive, a curricularização da extensão universitária na UNEB e consolidando-a como eixo central da política acadêmica.

A parceria entre os coletivos Curta Juá, especializado em difusão cinematográfica em comunidades periféricas, e CibeRizoma, focado em arte digital, potencializou a troca de saberes entre linguagens. Enquanto o Curta Juá promoveu debates sobre questões sociais e culturais, o CibeRizoma explorou processos criativos colaborativos que desafiaram narrativas hegemônicas sobre o Semiárido nordestino. Essa sinergia ampliou o alcance pedagógico e cultural da Mostra, integrando comunidade local e a comunidade universitária.

## **METODOLOGIA**

A metodologia da Mostra de Animação Generativa foi estruturada em três eixos principais: formação criativa e tecnológica, produção colaborativa e difusão cultural, articulados com os princípios de acessibilidade, inclusão e sustentabilidade. A formação ocorreu por meio de minicurso teórico-prático ministrado por membros dos coletivos Curta Juá e CibeRizoma. Essa formação, com carga horária de 20 horas, abordou softwares como Processing, p5.js e outros programas de código aberto, priorizando uma abordagem pedagógica que integrou conceitos de estética algorítmica, design paramétrico e ética na utilização de tecnologias emergentes, sobretudo envolvendo inteligência artificial.

O segundo eixo, produção colaborativa, foi desenvolvido em laboratórios e *hubs* criativos onde os participantes (estudantes universitários e do ensino médio, artistas e outros agentes da comunidade local) cocriaram peças de animação generativa. Esses laboratórios seguiram uma estrutura rizomática, inspirada no modelo conceitual do Coletivo CibeRizoma, que valoriza a horizontalidade e a troca de saberes entre diferentes perfis. As produções foram documentadas, com registros audiovisuais e relatórios técnicos disponibilizados como material pedagógico. Além disso, foram utilizadas metodologias ágeis, como *sprints* de desenvolvimento e revisões coletivas, para estimular

a inovação e a resolução colaborativa de desafios criativos. Para a difusão cultural, o projeto adotou estratégias multifacetadas, combinando mostras em espaços públicos equipados com mecanismos de acessibilidade com formatos virtuais acessíveis via plataformas digitais.

A avaliação da metodologia foi contínua, envolvendo *feedback* dos participantes, análise de engajamento nas atividades e monitoramento das metas programadas. Relatórios foram confeccionados pela equipe executora, com ajustes baseados em dados qualitativos e quantitativos. Além disso, o projeto incorporou práticas sustentáveis, como a priorização de formatos digitais para reduzir o consumo de materiais físicos e a reutilização de equipamentos adquiridos durante o projeto. Essa estrutura assegura, inclusive, a replicabilidade da metodologia em futuras edições e sua adaptação a contextos diversos.

## **CONTRIBUIÇÕES DA AÇÃO EXTENSIONISTA**

A Mostra de Animação Generativa alcançou um conjunto diversificado de resultados que impactaram diretamente os eixos de formação artística, democratização do acesso à cultura e fomento à economia criativa. Quantitativamente, o projeto envolveu em torno de 30 pessoas diretas durante toda a sua realização. Além disso, realizou até o momento duas mostras presenciais, atingindo um público estimado de 100 pessoas, incluindo comunidade universitária e externa. As mostras contaram com peças interativas desenvolvidas durante os laboratórios criativos. Qualitativamente, o projeto buscou democratizar o acesso às linguagens algorítmicas. Para isso, foram desenvolvidos e distribuídos materiais pedagógicos digitais, garantindo que os conteúdos permanecessem acessíveis mesmo após o término do projeto. Essa iniciativa contribuiu para a redução de desigualdades estruturais no acesso à tecnologia e ao letramento digital, integrando linguagens contemporâneas com metodologias pedagógicas inclusivas.

No âmbito educacional, o projeto fortaleceu a curricularização da extensão universitária na UNEB, integrando ensino, pesquisa e ação comunitária. Os participantes desenvolveram competências técnicas e críticas, como programação visual com Processing e p5.js, estética algorítmica e ética na utilização de tecnologias emergentes. É possível que a formação em habilidades digitais demandadas pelo mercado, como design paramétrico e desenvolvimento de experiências imersivas, possa impulsionar a economia

criativa local, ao ter habilitado jovens para o setor de tecnologia e criação digital. Além disso, a parceria entre os coletivos Curta Juá e CibeRizoma promoveu a troca de saberes entre linguagens e expressões criativas, integrando comunidades locais e artistas independentes nos processos colaborativos.

O projeto de extensão não se distanciou das intencionalidades voltadas a valorizar a identidade regional. Articulou produções criativas com narrativas locais, desafiando estereótipos sobre o Semiárido nordestino. As peças desenvolvidas durante os laboratórios abordaram temas como diversidade étnico-racial, gênero, discussões ambientais e memória cultural, ampliando o alcance pedagógico e simbólico da iniciativa. Também, foi gerado um repositório aberto contendo a codificação criativa elaborada durante os laboratórios, subsidiando futuras pesquisas, novas peças generativas e publicações científicas.

## REFERÊNCIAS

BASTOS, Cecilio Ricardo de Carvalho. **Cartografia urbanográfica no Sertão do São Francisco**: uma proposta infocomunicacional a favor da articulação de novos espaços de arte e educação. Dissertação (Mestrado em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos), Universidade do Estado da Bahia. Juazeiro, 2017.

BEIGUELMAN, Giselle. **Políticas da imagem**: vigilância e resistência na dadosfera. São Paulo: Ubu, 2021.

LEFEBVRE, Henri. **La production de l'espace**. 4. ed. Paris: Anthropos, 2000.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar**: a perspectiva da experiência. Livia de Oliveira (Trad.). Londrina: Eduel, 2013.