

**Guto Nóbrega \***

Vegetal Reality Shelter, 2019

---

<http://dx.doi.org/10.22409/poiesis.2033.323-333>

\* Guto Nóbrega é Pós-Doutor pela UnB, linha Arte e Tecnologia do PPGAV/UnB (2019), é Doutor (2009) em Interactive Arts pelo Programa de Pós-Graduação [Planetary Collegium](#) (antigo CAiiA-STAR), University of Plymouth, UK, onde desenvolveu pesquisa sob orientação do Prof. Roy Ascott. É artista, pesquisador, Mestre em Comunicação, Tecnologia e Estética pela ECO-UFRJ (2003) e Bacharel em gravura pela EBA-UFRJ (1998), onde leciona desde 1995. Fundou e atua como um dos coordenadores do NANO - Núcleo de Arte e Novos Organismos, espaço de pesquisa para investigação e criação artística. Foi coordenador do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais / EBA/UFRJ (2015-2017) e atualmente atua como Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq - Nível 2.

E-mail: [gutonobrega@gmail.com](mailto:gutonobrega@gmail.com)

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4631-2934>

### *Vegetal Reality Shelter*

Vegetal Reality Shelter é um sistema imersivo, criado com base em sons e imagens da natureza e na interação com plantas. Este trabalho é fruto de uma vivência organizada pelo LABVERDE na Floresta Amazônica, ocorrida durante os 10 dias do programa de residência artística na Reserva Florestal Adolpho Ducke.

Este trabalho foi construído sob a forma de um pequeno abrigo com base na geometria de guarda-chuvas. Contém um pequeno sistema hidropônico com plantas, 6 canais de áudio e um projetor de vídeo. No interior do abrigo, as plantas são monitoradas quanto à resposta galvânica de suas folhas, que se altera segundo a respiração do visitante que entra no espaço e interage com o sistema. Os dados monitorados nas plantas são utilizados para modificar a paisagem sonora e imagens espelhadas da floresta.

Palavras-chave: Vegetal Reality Shelter, imersão, plantas, hiperorganismo, invenção

Técnica: Sistema, instalação

Material: arduino, eletrônica, plantas, plástico, alto-falantes, headphones

Créditos:

Invenção e coordenação: Guto Nóbrega

Algoritmo: Pedro Santos

Soundscape: Augustine Leudar - UK

Modelagem e impressão 3D: Thiers Freire da Nóbrega

Plantas: Patrícia Freire

Vídeo: Camila Leite

Apoio: Nano - Núcleo de Arte e Novos Organismos





















