Amazofuturismo:

O Volvelle como Instrumento de Mediação, Design Especulativo e Imaginação de Futuros pós Capitaloceno.



Carlos Danilo Mesa Mergulhão

2026

U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Amazofuturismo:

O Volvelle como Instrumento de Mediação, Design Especulativo e Imaginação de Futuros pós Capitaloceno.

Dissertação e Projeto para a obtenção do grau de mestre em Design da Imagem.
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.
Orientada por Camila Mangueira Soares e Fabrício Fava .

Carlos Danilo Mesa Mergulhão - UP 202002851

2026

Declaração sobre a Utilização de Inteligência Artificial (IA)

O sistema utilizado como suporte durante esta pesquisa foi o Modelo de Linguagem Avançado Gemini (Google). As instruções foram divididas em três categorias principais (*prompts*): de revisão de texto, como: "*Revise o texto e destaque as alterações em negrito. Adeque a gramática para o Português do Brasil*"; curatoriais, como: "*Formate os dez termos da Camada do Volvelle de acordo com o seguinte padrão: Definição técnica curta extraída de dicionários oficiais (indicar a fonte)"*; e de execução de código, como: "*Gere um script para unificar os quatro eixos de dados do Google Forms (N=17/30) em um único infográfico coeso de quatro quadrantes".*

Estes comandos foram incorporados na consulta de dicionários online, na revisão do glossário das cinquenta definições amazofuturistas extraídas do *volvelle*, na padronização das referências no formato APA 7.ª edição e na revisão textual de diferentes seções da dissertação. O suporte de código viabilizou também a análise e revisão dos gráficos estatístico e o envolvimento dos participantes dos *workshops*.

A contribuição da Inteligência Artificial para o resultado desta dissertação auxiliou na aceleração da padronização normativa da bibliografia, webgrafia e notas de rodapé, ajudando a evitar erros de digitação e formatação. Com o glossário, o processamento da IA otimizou a consulta a três dicionários diferentes (presentes nas referências do documento). Todos os termos foram rigorosamente revistos pelo autor para mitigar possíveis alucinações do modelo. Por fim, vale ressaltar que a integridade dos dados dos *workshops* foi preservada integralmente, a IA foi utilizada como uma ferramenta auxiliar e foi limitada à automação de dados e à revisão textual, permanecendo a interpretação crítica, as análises políticas, as reflexões levantadas, a proposta filosófica e a responsabilidade conceitual como competências e responsabilidade totalmente do pesquisador.

Agradecimentos

Agradeço imensamente à todos que colaboraram com esta pesquisa:

À minha mãe e à minha família por me ajudar e dar suporte em outro país para que eu pudesse estudar e investir na minha formação;

Aos meus amigos (sem ordem de prioridade): Leyla, Karol, Thamires, Celso, Lucas, Ormuz, Rodrigo, Filipe, Bernardo, Rapahael, Ticiane, Henrique, Mabile, Sena.

Aos meus gatos (Marx, Jow e Luna);

Ao Rogério Pietro e GC Arte por concederem uma entrevista;

Às pessoas que conheci ao longo destes anos vivendo em Portugal, algumas foram passageiras e algumas espero que façam parte do restante da minha vida;

Aos que ajudaram a fazer esse trabalho acontecer;

Aos que não ajudaram;

Aos meus professores ao longo da minha vida estudantil, aos meus colegas que me apoiaram e com quem eu aprendi tanto só observando e escutando;

À essa enorme casa chamada Terra;

Agradecimentos especiais e menções:

Aos meus professores orientadores que me ajudaram a escrever e revisar o texto desta pesquisa e mostraram os caminhos para concluir este curso: Professora Camila Mangueira e Fabrício Fava;

Aos meus professores de curso que me ajudaram dedicando seu tempo: Professor Heitor Alvelos e José Carneiro;

Aos técnicos que me ajudaram e me ensinaram muitas coisas: Tiago Torres Pinho da Oficina de Produção Digital (OPD) e Tiago Marques da Cruz da Oficina de Madeira e Metais (Serviço Técnico e Oficinal de Madeiras, Metais e Pedra - STOMMP.

"As palavras dos xamãs não se apagam. Elas continuam a girar no vento, esperando por aqueles que sabem escutar."— Davi Kopenawa em "A Queda do Céu".

"Sonhar não é um exercício de fantasia. O sonho é uma lente que nos permite ver o que está além do horizonte do visível."— Ailton Krenak em "Ideias para adiar o fim do mundo.

Resumo

Esta pesquisa exploratória parte da questão de investigação: "Como contribuir para a construção dos imaginários de futuros possíveis, desafiando as narrativas hegemônicas e afirmando o imaginar como gesto de (re)existência?". Este trabalho investiga o papel da imaginação e do design especulativo frente à crise do Antropoceno, marcada pelo sequestro do imaginário e pela naturalização de narrativas catastróficas. O estudo centra-se na dificuldade contemporânea de conceber alternativas ao "Realismo Capitalista" de Mark Fisher, explorando como o Amazofuturismo pode reativar as perspectivas simbólicas através da articulação entre arte, design, ancestralidade e crítica decolonial.

O objetivo principal é analisar o Amazofuturismo através de propostas metodológicas de design e exercício de criação de futuros alternativos Anthony Dunne e Fiona Raby. Pretende-se contextualizar o subgênero e seus expoentes, investigar a relação entre design crítico e ficção, e demonstrar como essas ferramentas podem mediar práticas de imaginação radical para superar a inércia social e o pessimismo distópico.

A fundamentação teórica baseia-se nos conceitos de "*novum*" e estranhamento cognitivo de Darko Suvin e na política imaginal de Chiara Bottici. O trabalho também dialoga com as cosmovisões indígenas divulgadas através das produções de Ailton Krenak, Davi Kopenawa e Alberto Acosta, apresentando o "Bem Viver" e o "Futuro Ancestral" como propostas éticas em detrimento ao projeto inacabado de modernidade e colapso.

O percurso metodológico envolve uma revisão bibliográfica interdisciplinar, com a análise do estado da arte do Amazofuturismo nas artes, moda e literatura, entrevistas e 5 *workshops*. Como instrumento prático, foi desenvolvido um *volvelle* (dispositivo gráfico de múltiplas camadas) para mediar oficinas de experimentação especulativa. O corpus de análise inclui a produção iconográfica do movimento e os resultados coletados nas oficinas, utilizando o design como mediador de saberes e experiências. Como resultados esperados, a pesquisa visa demonstrar que a união entre design especulativo e epistemologias amazônicas permite transitar entre a especulação abstrata e a consolidação de novos imaginários sociais e oferecer metodologias para isso. Se espera que o exercício da imaginação crítica, mediado pelo *volvelle*, funcione como uma prática prefigurativa, descrita por Carl Bogges, capaz de ensaiar, no presente, modos de existência para além da lógica antropocêntrica.

Palavras chave: Amazofuturismo, Design Especulativo, Antropoceno, Imaginação Crítica, Futuro Ancestral

Abstract

This exploratory research stems from the research question: "How to contribute to the construction of imaginaries of possible futures, challenging hegemonic narratives and affirming imagination as a gesture of (re)existence?". This work investigates the role of imagination and speculative design in the face of the Anthropocene crisis, marked by the hijacking of the imaginary and the naturalization of catastrophic narratives. The study focuses on the contemporary difficulty of conceiving alternatives to Mark Fisher's "Capitalist Realism," exploring how Amazofuturism can reactivate symbolic perspectives through the articulation between art, design, ancestry, and decolonial critique.

The main objective is to analyze Amazofuturism through methodological design proposals and exercises in creating alternative futures by Anthony Dunne and Fiona Raby. This work aims to contextualize the subgenre and its exponents, investigate the relationship between critical design and fiction, and demonstrate how these tools can mediate practices of radical imagination to overcome social inertia and dystopian pessimism.

The theoretical foundation is based on Darko Suvin's concepts of "novum" and cognitive estrangement, and Chiara Bottici's imaginal politics. The work also engages with Indigenous worldviews disseminated through the productions of Ailton Krenak, Davi Kopenawa, and Alberto Acosta, presenting "Good Living" and "Ancestral Future" as ethical proposals in opposition to the unfinished project of modernity and collapse.

The methodological approach involves an interdisciplinary bibliographic review, with an analysis of the state of the art of Amazofuturism in the arts, fashion, and literature, interviews, and 5 workshops. As a practical tool, a volvelle (multi-layered graphic device) was developed to mediate speculative experimentation workshops. The corpus of analysis includes the iconographic production of the movement and the results collected in the workshops, using design as a mediator of knowledge and experiences. As expected results, the research aims to demonstrate that the union between speculative design and Amazonian epistemologies allows for a transition between abstract speculation and the consolidation of new social imaginaries, and to offer methodologies for this. It is expected that the exercise of critical imagination, mediated by the volvelle, will function as a prefigurative practice, as described by Carl Boggs, capable of rehearsing, in the present, modes of existence beyond anthropocentric logic.

Keywords: Amazofuturism, Speculative Design, Anthropocene, Critical Imagination, Ancestral Future

Índice

3 Declaração sobre uso de IA
4 Agradecimentos e Epígrafe
5 Resumo
6 *Abstract*

7 Índice
9 Índice de Imagens

13 Introdução

16 Capítulo I O Amazofuturismo
23 1.1 – Polifonias e Fronteiras
25 1.2 – O Amazofuturismo e o Capitaloceno
28 1.3 – Cosmovisões Ancestrais e Desafios Contemporâneos

34 Capítulo II Imaginação, Design Especulativo, Ficção Científica, e outras ferramentas de projetar futuros possíveis
38 2.1 – Prefiguração Política
39 2.2 – Imaginação Crítica e Práticas Reais

45 Capítulo III Volvelle Amazofuturista: Uma Máquina de Criar Mundos
45 3.1 – Antecedentes
47 3.2 – Camadas do Volvelle Amazofuturista: Do conceito ao objeto
50 3.3 – Mecânicas do Objeto: Como usá-lo?

55 Capítulo IV Metodologias
55 4.1 – Cartografia Rizomática
57 4.2 – Dinâmicas de grupo e Relato das Aplicações
62 4.2.1 – Considerações Transversais aos *Workshop*s

65 Capítulo V Exposição dos Resultados
65 5.1 – Análise dos Dados Quantitativos
66 5.2 – Análise dos Dados Qualitativos
67 5.3 – Resultados das análises

72 Considerações finais

77 Referências Bibliográficas

86 Apêndice

Índice do Apêndice

86	**A.1**	Protótipos do Volvelle Amazofuturista
87	**A.2**	Protótipos do Volvelle Amazofuturista
88	**B.1**	Glossário
89	**B.2**	Glossário
94	**C**	Organograma
95	**D.1**	Documentos: Modelo de termo de Consentimento de uso da Imagem e Trabalho
96	**D.2**	Documentos: Modelo de termo de Consentimento de uso da Imagem e Trabalho Assinados
99	**E.1**	Modelo de Ficha de Participantes
100	**E.2**	Modelo de Ficha de Participantes Assinadas
103	**F**	Dados Quantitativos
107	**G**	Dados Qualitativos
108	**H**	Registros fotográficos das Atividades
112	**I**	Resultados das Atividades

Índice de Imagens

18 Quadro sobre a Cabanagem/ Revolta dos Cabanos

18 Primeira Ilustração Amazofuturista de João Queiroz

19 Exposição ARCO Madrid 2025

20 Frame do curta MIF - A Luz que Anda de Jean Petra

21 Ilustrações de Moara Tupinambá

21 Frames da Campanha Natura Ekos

22 Trabalhos de Labô Young

22 Trabalhos de Sioduhi

23 Trabalhos de GC Arte

24 Capas de livros da série "Amazofuturismo" de Rogério Pietro

26 Imagem Autoral: Embalagem plástica

27 Frame do documentário "*Story of Stuff*" de Annie Lonard

29 Colagens de imagens do livro "*Overview Timelapse: How We Change the Earth*" de Benjamin Grant e Timothy Dougherty

31 Colagens de lugares que receberam estatuto de cidadania

35 Colagem de comparação entre tecnologias ficcionais e tecnologias reais

36 Imagem Autoral: Esquema ilustrativo sobre "*novum*"

40 Projetos Comunitários I

41 Projetos Comunitários II

41 Fotografias do primeiro evento "*Reapir Café*" na FBAUP

45 *Volvelle* do projeto: "*Hacking the Good Life: João de Barros & The Game of Moral Virtues"*

46 Fotografias da performance autoral: O Processo

47 Prototipagens do Volvelle Amazofuturista

47 Fotografia autoral: Cartas de Reflexão, Relação e Criação

48 Primeira camada do Volvelle Amazofuturista

48 Segunda camada do Volvelle Amazofuturista

49 Terceira camada do Volvelle Amazofuturista

49 Quarta camada do Volvelle Amazofuturista

50 Quinta camada do Volvelle Amazofuturista

51 Imagem esquemática do Volvelle Amazofuturista

52 Fotografia autoral: Versão final do Volvelle Amazofuturista

56 Imagem sobre sistema arbóreo e rizomático. Autores: Kevin Murray e Katerina Gloushenkova

57 Ilustração autoral: interpretação e representação de um Rizoma

69 Imagem autoral: Cartografia rizomática com os resultados dos trabalhos feitos durante os *workshop*s

Introdução

Vivemos um tempo em que imaginar futuros se tornou cada vez mais difícil. Entre o colapso ambiental, a intensificação das desigualdades sociais, a precarização da vida e o sequestro da imaginação, o futuro nos é apresentado como sinônimo de catástrofe. Narrativas hegemônicas naturalizam esse tipo de cenário apresentando esse futuro como inevitável, concomitantemente, restringem o campo do possível desmobilizando a capacidade coletiva de imaginar outras alternativas.

Nesse contexto, a crise do Antropoceno não se limita aos planos econômicos, políticos, sociais ou ecológicos, mas se estende ao campo do simbólico e do imaginário. A forma como concebemos o progresso e a relação entre humanidade e natureza é atravessada por heranças coloniais calcadas em modelos de crescimento extrativista que historicamente produziram exclusão e destruição. O Antropoceno coloca em evidência os limites desse projeto civilizatório e mostra o quão urgente é repensar as formas de habitar o mundo.

É nesse contexto que surgem práticas políticas, de design especulativo, produções epistemológicas e artísticas que buscam reativar o horizonte do imaginário, questionando as narrativas hegemônicas e propondo outras formas de (re)existência. O Amazofuturismo se destaca como um campo de criação que articula arte, ancestralidade, crítica ao colonialismo e especulação sobre futuros possíveis a partir de cosmovisões amazônicas. Ao questionar o projeto de modernidade fundamentado no progresso e crescimento infinito, este subgênero da ficção científica se inscreve em um movimento mais abrangente de resistência e produção de novos sentidos sobre o futuro se estendendo para outros campos como as artes plásticas, moda, literatura e ilustração.

No âmbito do design, o Amazofuturismo aproxima-se de práticas de experimentação, seja no design crítico e o design especulativo para problematizar o presente e o futuro. O design deixa de ser compreendido apenas como atividade funcional ou mercadológica e passa a ser pensado como prática político-filosófica, capaz de fazer a mediação entre saberes, articulando visões de mundo e intervindo, em diferentes escalas e de diferentes formas, nos modos de vida da atualidade.

Tendo o Antropoceno como cenário concreto e o Amazofuturismo como proposta metodológica de Design Especulativo como ferramenta para imaginação de futuros alternativos, esta pesquisa se desdobra em três eixos principais: No primeiro será contextualizado o subgênero Amazofuturista, seu histórico, suas iconografias e seus propósitos utilizando como estudos de caso os principais expoentes do movimento. Será levado em conta que esta corrente, surgida como subgênero da ficção científica, extrapolou as fronteiras e foi apropriada por outras áreas de diferentes linguagens ampliando sua contribuição para a disseminação de saberes ancestrais bem como a divulgação de trabalhos de autores indígenas (e não indígenas) comprometidos com a imaginação de futuros amazônicos. Pretende-se abordar algumas das cosmovisões amazônicas e como a corrente amazofuturista capta tais epistemologias ancestrais vinculando-as com propostas de futuros altamente tecnológicos, ecológicos e circulares. Partirei da produção não só de artistas amazofuturistas, mas também de autores indígenas cuja produção está estreitamente ligada aos princípios decoloniais de um "futuro é Ancestral".

O segundo eixo será focado na relação entre o Design Crítico, ficção, imaginação e o Amazofuturismo e como esses campos se complementam através de metodologias que irão tensionar o debate sobre a influência da imagética dominante relacionada ao imaginário do senso comum e a consequente crise de imagens e imaginação (Bottici, 2014). Aqui será analisada a influência da ficção para a materialização de tecnologias, ideias e decisões concretas na realidade material, como a imagem do futuro no Antropoceno (imagens de colapso ambiental, social, econômico e político) é representada pelos meios culturais hegemônicos e como as narrativas ficcionais nestes meios influenciam a (in) ação ou a descrença na mudança, essa questão será contraposta à metodologia do Design Crítico aplicada ao Amazofuturismo como forma de refutar tais imposições e oferecer ferramentas de resistência e de possibilidade para imaginar futuros possíveis. Estas metodologias também serão baseadas em princípios indígenas partindo da premissa do livro "A queda do céu" de Davi Kopenawa e do livro "Ideias para adiar o fim do mundo" de Ailton Krenak.

Dentro desta proposta foi desenvolvido um *Volvelle* (dispositivo gráfico com diversas camadas interpretativas) para mediar oficinas de experimentação especulativa como exercício de imaginação radical de futuros alternativos tendo o Amazofuturismo como proposta metodológica. Aqui os participantes testaram os limites da imaginação tensionando o que se concebe sobre futuro e outras formas de imaginar futuros possíveis.

Por último será trazido o contexto das oficinas, serão expostos os processos e as aplicações do *volvelle* como dispositivo de mediação da imaginação crítica e os resultados coletados ao longo desta pesquisa. Aqui será abordado como a investigação se materializou, desde o desenho projetual do *volvelle* e a criação gráfica dos materiais, além disso, nos anexos, poderão ser encontrados os resultados finais da produção coletiva durante as oficinas realizadas no âmbito desta pesquisa.

Três notas importantes devem ser salientadas:

É muito importante ressaltar que não sou indígena, apesar de ser brasileiro, meu contato com populações indígenas se dá tanto por pesquisa bibliográfica quanto por interação pessoal e é importante frisar esse ponto, pois aqui não pretendo exercer qualquer tipo de apropriação cultural ou apagamento de vozes, aqui eu parto do lugar de um pesquisador que quer contribuir para educação e divulgação de ideias. Portanto, minha intenção não é falar pelos povos indígenas, mas antes de tudo aprender e colaborar.

A segunda questão é que esse é um trabalho interdisciplinar e não poderia ser diferente, até porque minha formação, minhas áreas de atuação e meus temas de interesse são radicalmente diversos, sendo assim, não me limito a fazer análises partindo de uma área específica, mas pretendo, ao longo deste trabalho, unir o diálogo de diferentes frentes e áreas do conhecimento para somar com a minha pesquisa.

Saliento que este trabalho segue o Acordo Ortográfico de 1990.

Capítulo I – O Amazofuturismo

Este capítulo é dedicado à contextualização teórica e ao levantamento do estado da arte do Amazofuturismo, compreendendo-o como um movimento decolonial e um campo de diálogo direto com o design especulativo. Primeiramente, será analisado o surgimento desta corrente, desde as ilustrações de João Queiroz em 2019 até a sua consolidação crítica na literatura, moda e artes plásticas contemporâneas.

Através do levantamento de expoentes, como as publicações literárias de Rogério Pietro, o design de moda de Sioduhi, as produções artísticas de Moara Tupinambá e as recentes curadorias internacionais como a seção Wametisé na ARCOmadrid 2025, se estabelece o panorama atual das discussões sobre o futuro da Amazônia. Ao longo deste capítulo será investigado como estas práticas questionam as narrativas hegemônicas do Antropoceno ao propor o "futuro ancestral", onde, no imaginário especulativo amazofuturista, a alta tecnologia se mistura com a floresta.

O Amazofuturismo é um subgênero da ficção científica criado pelo ilustrador e designer brasileiro João Queiroz[1] em 2019 e surgiu como um experimento estético com forte influência do Solarpunk[2] e como forma de afirmação étnica, pois não havia, até então, representações das culturas indígenas ou caboclas no universo da ficção científica (Tricerata, s.d.). Nessa corrente, os futuros alternativos são focados nas cosmovisões indígenas fora do senso comum de subdesenvolvimento, destruição ou como região selvagem e representa uma forma de resistência artística chamando atenção para as causas da região como a preservação da natureza, os direitos humanos, combate às grandes empreiteiras que atuam ilegalmente no território e valorização das culturas locais. O Amazofuturismo não pretende apenas imaginar a floresta mesclada com a alta tecnologia, cidades ou estruturas futuristas, é acima de tudo um convite para que possamos refletir e conhecer a realidade dos povos amazônicos, seus saberes, e formas de imaginar o futuro a partir de seus conhecimentos.

Segundo Gama, apud João Queiroz (2021):

> *O objetivo era dar um ar mais daqui, do Pindorama, para a ficção científica; mais especificamente, para o cyberpunk. Nessa época, a temática da minha arte era tão confusa quanto a minha identidade. Assim como você, leitora ou leitor, eu sou daqui. Deste Brasil. Porém, a minha cabeça estava em outro lugar. Logo, a minha arte também se tornara estrangeira. [...] Ela não conhecia mais o cheiro da terra preta, da farinha, do urucum. Ela não conhecia mais a tez da nossa gente. O meu pincel carregava mais tinta branca do que marrom. Por isso, criei um simples retrato de três-quartos de uma moça com feições indígenas e elementos robóticos. Por pura curiosidade e impulso. Logo em seguida, conheci o solarpunk, um movimento que busca pensar em um futuro sustentável para a humanidade. As ideias se casaram. E o amazofuturismo nasceu.* (p. 96-97).

Gama (2021) descreve que:

1 Consultado em março de 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/q1r0z/

2 Solarpunk é um subgênero da ficção científica que imagina um futuro sustentável e tecnologicamente avançado, onde a humanidade vive em harmonia com a natureza. De forma mais otimista, este subgênero foca em soluções para a crise climática, energia renovável, arquitetura verde e justiça social, integrando tecnologia e ecologia.

> *Nas palavras de Queiroz, o amazofuturismo poderia ser uma "neo-cabanagem artística" – um ato de "resistência por todos os meios: políticos, sociais, físicos, simbólicos, sentimentais". Um dos objetivos do subgênero seria contrapor as ideias que destroem a Amazônia. Para tanto, suas obras representariam uma Amazônia independente e harmônica.* (p. 21).

Ao propor a "neo-cabanagem artística"[3], João Queiroz reafirma o Amazofuturismo como corrente decolonial que rejeita as heranças históricas de opressão e exploração. Para ele, esta corrente deve se posicionar fora da neutralidade e propor formas artísticas de resistência e emancipação da Amazônia.



Figura 1: Cabanagem de Benedicto Mello, 1974, 2 x 8m, Tinta Acrílica. Assembleia Legislativa do Estado do Pará. Fonte: Portal Assembleia Legislativa do Estado do Pará - alepa.pa.gov.br

Com o tempo, o Amazofuturismo ultrapassou seu núcleo inicial e passou a ser um campo em constante expansão à medida que outros agentes passaram a dialogar com suas propostas. Autores como Rogério Pietro[4], no campo da literatura, contribuem para ampliar o repertório estético e narrativo do Amazofuturismo. Segundo o autor, na literatura Amazofuturista existem cinco pilares que norteiam suas bases: Representação de povos indígenas amazônicos; Tecnologia inovadora inspirada na natureza; Harmonia ecológica entre tecnologia e floresta; Narrativas sob perspectiva indígena e Valorização da vida em suas diversas formas. (Pietro, s.d.).

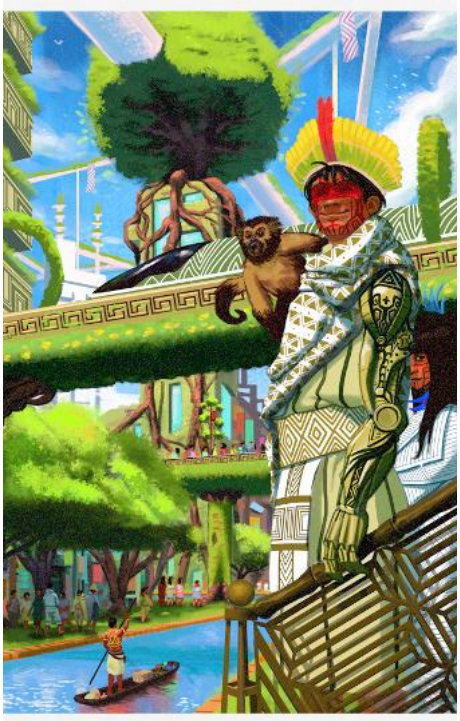


Figura 2: Primeira Ilustração Amazofuturista João Queiroz, 2019. Fonte: Instagram do autor - https://www.instagram.com/q1r0z/

No artigo citado acima, Gama propõe ampliar a compreensão do conceito do Amazofuturismo na literatura argumentando que a relação entre especulação e Amazônia antecede o termo podendo ser identificada

3 A Cabanagem (1835-1840) foi uma das revoltas populares mais violentas do período Imperial no Brasil que ocorreu no Pará (Província do Grão-Pará à época). Iniciada por cabanos (ribeirinhos pobres), uniu indígenas, negros e mestiços contra a extrema pobreza, o abandono político, a opressão e exploração da elite local. Chegaram a tomar o poder em Belém, mas foram sufocados com um saldo de 30 mil mortos.

4 Consultado em março de 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/autor_rogeriopietro/

em obras literárias como as de Benedicto Monteiro[5], que já questionava a modernidade, o território e o desenvolvimentismo por meio da fabulação e da crítica política. Gama argumenta que o amazofuturismo não é um fenômeno isolado recente, mas é parte de uma tradição mais abrangente de imaginação especulativa sobre a região.

Nas artes plásticas o evento da ARCOmadrid 2025 que trouxe uma seção intitulada:"Wametisé: ideias para um Amazofuturismo" com curadoria de Denilson Baniwa e María Wílls, trazendo várias obras de artistas indígenas para representar, como diz o nome da exposição, ideias para um Amazofuturismo. A exposição convidou o público a explorar os complexos entrelaçamentos entre cosmologias amazônicas, sistemas de conhecimento



Figura 3: Arco Madrid 2025. Fonte: Institute for Postnatural Studies (2025) - https://www.instituteforpostnaturalstudies.org/projects/wametise-arco-2025. Nota: Muitos artistas e coletivos participaram desta exposição, entre eles: Coletivo MAHKU, Naine Terena, Daiara Tukano, Gustavo Caboco, Paulo Desana, Duhigó, Dhiani Pa'saro, Carlos Jacanamijoy, Claudia Andujar, Carlos Motta, Chonon Bensho e Brus Rubio, Mapa Teatro, Juan Downey

ancestrais e futuros tecnológicos especulativos. Inspirado pelos fluxos simbólicos dos rios e pela figura da serpente como um guia temporal e territorial, o desenho espacial articulou uma viagem circular, semelhante à espiral, que gradualmente levou os visitantes a um núcleo central. Este núcleo – concebido como um coração tecnológico – serviu como o local para o programa da exposição, concebido como uma plataforma aberta para o diálogo entre diversas visões de mundo, ecologias e perspectivas culturais. (Institute for Postnatural Studies, 2025).

Na música, a rapper Souto[6] publicou sua primeira canção chamada "Lunar" de seu segundo álbum de estúdio com o mesmo nome. Através das redes sociais da artista a casa natura musical (que receberá seu show de inauguração no dia dos povos indígenas – 19/04) escreveu: *"Inspirado pelos ciclos da lua, pelos saberes originários e por reflexões sobre o tempo e a existência, o disco constrói uma narrativa potente que atravessa música, ancestralidade e amazofuturismo"*. Casa Natura Musical (2026). A direção de arte também conta com João Queiroz que traz seu estilo de ilustração para o conceito artístico do vídeo clipe[7] utilizando grafismos que "vestem" a artista com uma armadura de saberes ancestrais.

5 O autor refer-se principalmente a obra intitulada: "Tetralogia Amazônica", mas lista muitas outras obras que podem ser compreendidas como antecedentes ao Amazofuturismo.

6 Consultado em março de 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/soutomc/

7 Videoclipe Estreou e foi consultado em 25 de mar. de 2026 no youtube. https://www.youtube.com/watch?v=OLBc5O0FWWs

Artistas como Moara Tupinambá[8] e Jean Petra[9] exploram questões como a resistência política e afirmação da identidade amazônica e indígena contra o apagamento colonial, projetando o futuro a partir das culturas originárias. Ambos utilizam o suporte digital (ilustração e vídeo) para compor suas narrativas, embora com estéticas diferentes, porém sempre rejeitando visões apocalípticas ou puramente eurocêntricas sobre a Amazônia.



Figura 4: Imagem do álbum de Souto. Fonte:Jornal do Brás- https://jornaldobras.com.br/noticia/110659/souto-lanca-lunar-novo-album-inspirado-nas-fases-da-lua

O trabalho de Jean Petra é mais focado na ficção científica e estética futurista amazônica trabalhando com vídeos ou curta metragens como "MIF - A Luz Que Anda" e realidades digitais que inserem elementos da floresta em cenários de alta tecnologia. O artista Explora a mescla entre a tecnologia avançada e o cotidiano da floresta, criando visuais onde drones, luzes neon e modelagem digital são integrados com grafismos tradicionais.

O trabalho de Moara Tupinambá está na retomada da memória e na cartografia da ancestralidade do povo Tupinambá utilizando colagens digitais, fotomontagens, video-entrevistas, literatura e pintura mural. Sua série mais conhecida ‘‘Mirasawá’’ ressignifica fotos históricas de etnólogos europeus, devolvendo a identidade a indígenas que antes eram anônimos através de adornos e cenários ficcionais, o que a artista chama de "encantamento" da imagem. Além disso ela atua como curadora e na liderança de associações voltadas para indígenas em contexto urbano.

O Amazofuturismo também já foi tema de uma campanha publicitária da marca de cosméticos Natura em 2021. Segundo o site da Academia Brasileira de Marketing:



Figura 5: Frame de MIF – A Luz Que Anda - https://www.instagram.com/reels/C9OHPHmNG9r/

8 Consultado em março de 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/moaratupinamba/

9 Consultado em março de 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/jeanpetra/



Figura 6 : Algumas imagens da série *"Mirasawá" de Moara:* 1:Mãe Cy, 2019/ 2: Kadiweu, 2017/ 3: Luz, 2019.- https://www.projetoarmazem.com/mirasawa-moaratupinamba

Para celebrar o 5 de setembro, Dia da Amazônia, a marca apresenta nova campanha inspirada no conceito do "Amazofuturismo", convidando todos a imaginarem uma Amazônia viva e próspera no futuro, resultado das escolhas e ações que já podem ser realizadas no presente."



Figura 7: Alguns Frames da campanha. Disponível em Academia Brasileira de Marketing - https://abramark.com.br/destaques/campanha-natura-ekos/

A agência África, juntamente com o ilustrador João Queiroz e o estilista Labô Young, foram convidados pela empresa para cocriarem a campanha desenvolvendo quatro personagens que foram chamados de "fazedores de futuro" (A cientista e o Artista; A guardiã e a Influencer)[10]

10 Consultado em março de 2026. Disponível em: https://abramark.com.br/destaques/campanha-natura-ekos/



Figura 8: Alguns trabalhos de Labô retirados de sua conta oficial do instagram. - https://www.instagram.com/laboyoung/

Labô Young[11], mencionado acima, é artista visual e estilista. Em suas obras ele valoriza a Amazônia, através da confecção de roupas utilizando palha, plantas, sementes e outros materiais do próprio território e do repertório de conhecimentos culturais e familiares. Seus trabalhos já foram apresentados nas revistas Dazed & Confused, Double Magazine, Le Monde e Vogue Brasil. Young não se limita a criar peças amazofuturistas, mas sem dúvidas seu trabalho é atravessado pelas influências do Amazofuturismo.



Figura 9: Alguns trabalhos de Sioduhi retirados de sua conta oficial do instagram. - https://www.instagram.com/sioduhistudio/

11 Consultado em Fevereiro de 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/laboyoung/

Outro estilista amazonense em destaque é Sioduhi[12], originário do povo Piratapuya, ele fundou o Sioduhi Studio, uma marca indígena futurista (como o próprio autor a identifica) baseada em sua região que une tecnologias ancestrais, como o tingimento ManioColor®, segundo o site do estúdio, se trata de:

> *"Um corante têxtil à base de casca de mandioca da Amazônia, na qual a parte dessa raiz considerada resíduo, é reintroduzida no ecossistema da moda, ocupando um lugar essencial: o tingimento. Essa tecnologia está conectada aos sistemas agrícolas tradicionais da Amazônia, com ênfase no Rio Negro (SAT-RN)"* (Sioduhi, s.d.).

1.1 – Polifonias e Fronteiras

Artistas como GC Arte[13] expandem o conceito original para o Afrofuturismo[14] Amazônico, articulando narrativas pretas e amazônicas. Inspirado pelas suas raízes em Belém do Pará, o artista projeta futuros tecnológicos protagonizados por populações locais revelando a complexidade de uma região que é frequentemente homogeneizada pelo imaginário



Figura 10: Alguns trabalhos de GC retirados de sua conta oficial do instagram. - https://www.instagram.com/sioduhistudio/

12 Consultado em Fevereiro de 2026. Disponível emhttps://www.instagram.com/sioduhistudio/

13 Consultado em Maio de 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/gc_arte/

14 Movimento cultural, estético e político que se manifesta no campo da literatura, do cinema, da fotografia, da moda, da arte, da música, a partir da perspectiva negra, e utiliza elementos da ficção científica e da fantasia para criar narrativas de protagonismo negro, por meio da celebração de sua identidade, ancestralidade e história; em geral, obras pertencentes a este movimento procuram retratar um futuro grandioso, caracterizado tanto pela tecnologia avançada quanto pela superação das condições determinadas pela opressão racial, dentro do contexto da vivência africana e diaspórica. Academia de Letras. s.d. "Afrofuturismo" Consultado em 28/03/2026. Disponível em: https://www.academia.org.br/nossa-lingua/nova-palavra/afrofuturismo

coletivo. Esta abordagem destaca que a Amazônia Legal[15] é composta por uma vasta diversidade de grupos, incluindo indígenas, ribeirinhos, quilombolas e populações tradicionais, como extrativistas e seringueiros.

Entretanto, esta visão abrangente encontra debates no meio literário. Para Rogério Pietro a expansão do Amazofuturismo a outros grupos pode ser problemática. O escritor argumenta que esta expansão exige cautela, destacando que o subgênero deve priorizar a centralidade dos povos indígenas para evitar o risco de uma 'diluição' cultural ou de uma 'neomiscigenação forçada'. *"O Amazofuturismo não é uma homenagem aos povos indígenas amazônicos. O Amazofuturismo não existe para dar voz aos povos indígenas. Sua função é dar ouvidos aos não indígenas".* (Pietro, s.d.).



Figura 11 Capas da trilogia "Amazofuturismo de R. Pietro - https://amazofuturismo.com.br/

Esta perspectiva abre espaço para importantes reflexões teóricas dentro do subgênero, aqui podemos levantar algumas destas reflexões como: de que forma as inevitáveis trocas e influências históricas entre as diversas culturas amazônicas (incluindo ribeirinhos e quilombolas) se articulam com a preservação da identidade indígena? Como o Amazofuturismo pode projetar o futuro integrando a pluralidade desses povos tradicionais sem perder o seu foco originário? Longe de enfraquecer a corrente, estas diferentes sensibilidades enriquecem este subgênero de forma crítica, adicionando camadas de complexidade à conceitualização do Amazofuturismo. O Amazofuturismo é um subgênero da ficção científica recente, e está em expansão. Sua

15 "A Amazônia Legal é uma área que corresponde a 59% do território brasileiro e engloba a totalidade de oito estados (Acre, Amapá, Amazonas, Mato Grosso, Pará, Rondônia, Roraima e Tocantins) e parte do Estado do Maranhão (a oeste do meridiano de 44°W), perfazendo 5,0 milhões de km². Nela residem 56% da população indígena brasileira. O conceito de Amazônia Legal foi instituído em 1953 e seus limites territoriais decorrem da necessidade de planejar o desenvolvimento econômico da região e, por isso, não se resumem ao ecossistema de selva úmida, que ocupa 49% do território nacional e se estende também pelo território de oito países vizinhos. Os limites da Amazônia Legal foram alterados várias vezes em consequência de mudanças na divisão política do país.Consultado em março de 2026. Disponível em: https://www.ipea.gov.br/desafios/index.php?option=com_content&id=2154:catid=28

construção é coletiva e dialética, ou seja, se alimenta de suas próprias contradições para se tornar cada vez mais sólido e continuar crescendo. Para onde ele vai? (Gama, 2021). Talvez, o que mais importa não é saber aonde se vai chegar, mas todo o processo durante, as contribuições e resultados ao longo desse caminho.

Esta dificuldade em delimitar as fronteiras do Amazofuturismo se deve à três fatores principais: O primeiro é o seu recente surgimento. Esta corrente, apesar de ter uma bagagem cultural robusta com antecedentes sólidos, ainda está se consolidando e aos poucos suas diversas camadas vão sendo melhor definidas. O segundo fator é que o Amazofuturismo recebe influências de muitos movimentos como o Cyberpunk, Solarpunk, e Afrofuturismo e que também influencia outros como o Futurismo indígena, Tupinipunk e a própria arte amazônica contemporânea tornando-o uma "colcha de retalhos" de referências muito diversas. Por último, as influências regionais são tão vastas, tanto em termos territoriais, quanto culturais (o que demonstra que a região amazônica é muito mais complexa do que se imagina) que se faz necessário uma maior maturação e produção amazofuturista de forma orgânica para que, com o tempo, suas fronteiras se tornem mais claras .

No geral o Amazofuturismo é um subgênero pulsante que está percorrendo seu próprio caminho. Como um organismo vivo, é difícil colocá-lo em uma "caixa", pois ele não parece aceitar tão bem enquadramentos rígidos. Recebendo cada vez mais contribuições de expoentes diversos que reconhecem nessa corrente uma forma de valorizar as culturas amazônicas, protestar pelas injustiças herdadas historicamente e buscar formas de resistência na especulação futurista, o Amazofuturismo acompanha os desdobramentos históricos desta região que têm resistido e lutado contra a destruição e o apagamento, então, enquanto houver a necessidade de afirmar essa resistência, provavelmente haverá Amazofuturismo.

1.2 – O Amazofuturismo e o Capitaloceno

O Amazofuturismo surge em um contexto histórico onde muitos esforços são voltados para mitigar o que pesquisadores como Eugene F. Stoermer e Paul Josef Crutzen chamam de Antropoceno trazendo reflexões sobre as preocupações contemporâneas acerca do colapso ambiental e um derradeiro "fim do mundo", mas quantos mundos já não tiveram seu fim? Para muitos povos indígenas o processo de destruição ambiental, expropriação de suas terras e violência colonial antecedem em séculos o debate atual sobre a crise climática formulado a partir de uma perspectiva eurocêntrica e universalizante.

Essas rápidas transformações do planeta tem gerado debates sobre a responsabilização da ação humana diante destes impactos ambientais e sociais. O termo Antropoceno, refere-se a era geológica marcada pela ação humana e sua relação com o desequilíbrio ecológico no planeta, porém, este termo é despolitizado, uma vez que não leva em consideração a forma desigual e exploratória como a sociedade industrial e pós-industrial se edificou.

> *Na esteira da crítica de Malm e Hornborg, vários autores têm associado o Antropoceno ao sistema econômico capitalista, desvinculando esta época geológica de uma visão genérica e abstrata da humanidade, relacionando-a ao invés a uma elite econômica do Norte Global nomeadamente na Inglaterra do século XVIII – que literalmente concretizou um modo de relação com a natureza através da utilização em larga escala de combustíveis fósseis. Um modo de relação instrumental e extrativista, com recurso à tecnologia, e assente no colonialismo,*

> *imperialismo, na comodificação da natureza, na usurpação dos territórios do Sul Global e no esclavagismo. É precisamente nesse sentido que Jason Moore propõe o conceito de Capitaloceno, que materializa as complexidades históricas, políticas e socioeconômicas ignoradas pelo conceito despolitizado de "Antropoceno.* (CARVALHO, 2024, p. 29).

Ou seja, responsabilizar toda a humanidade pelos adventos planetários do chamado Antropoceno é desresponsabilizar as camadas da sociedade que historicamente tem feito a manutenção de seus privilégios com base na exploração da força de trabalho, no colonialismo, na exploração da natureza e na lógica do acúmulo infinito de capital (fundamentado na lógica de extrativismo infinito) sem se importar com as consequências. O termo "Capitaloceno" parece mais apropriado para nos situar na atual era geológica, pois, aponta de forma mais precisa a origem da responsabilidade pelas crises planetárias, atribuindo-as aos verdadeiros agentes causadores.



Figura 12: Imagem autoral - Este plástico durou 2 segundos nas minhas mãos, mas vai durar séculos na natureza. Qual é a lógica em embrulhar um canudo de papel com uma embalagem plástica? Toda a humanidade é responsável por isso?

Parte da humanidade é composta por sociedades indígenas, comunidades tradicionais e povos originários que não estão inseridos completamente na lógica de manutenção do capitalismo e que contribuem para a preservação ambiental[16]. Como estas pessoas poderiam ser responsabilizadas pelo "Antropoceno"? Além disso, o conceito de Antropoceno é alvo de controvérsia por desconsiderar as desigualdades entre Norte e Sul global no acesso aos combustíveis fósseis que tanto prejudicam o planeta. Para Malm e Hornborg essas disparidades como diferenças nos salários e no poder de compra, foram fundamentais para o surgimento do "Antropoceno", o que desmente a noção de que toda a humanidade compartilha igualmente a responsabilidade pela crise climática. Em outras palavras, a humanidade não é responsável pelas consequências do Capitaloceno, mas uma minoria que se beneficia historicamente disso[17].

Se o conceito de Capitaloceno identifica os responsáveis e a origem histórica da crise, o funcionamento prático deste modelo é visível no que Annie Leonard (2007) denomina como a "Economia dos Materiais". No documentário e livro homônimo "A História das Coisas", Leonard expõe a linearidade de um sistema composto por cinco etapas críticas: extração, produção, distribuição, consumo e descarte.

16 "Embora representem apenas 6% da população global, os povos indígenas protegem 80% da biodiversidade remanescente do planeta. Ainda assim, eles recebem menos de 1% do financiamento internacional para o clima". Nações Unidas (ONU). Consultado em março de 2026. Disponível em: "ONU alerta para marginalização dos indígenas na luta contra mudança climática" https://news.un.org/pt/story/2025/04/1847766

17 Segundo a OXFAM, 2015 "1% da população global detém mesma riqueza dos 99% restantes, diz estudo. Consultado em Setembro de 2025. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160118_riqueza_estudo_oxfam_fn

Este processo se inicia na extração predatória de matérias-primas, que historicamente transforma a natureza em *commodity* e exterioriza custos ambientais e humanos para o Sul Global, resultando em exploração e trabalho análogo à escravidão, "flexibilização" de leis trabalhistas e ambientais, degradação de solos, stress hídrico e contaminação por minerais estratégicos como as terras raras. Na fase de industrialização, a lógica de mercado se intensifica através de cadeias globais que aproveitam as legislações frágeis (fragilizadas pelos lobbies) para precarizar o trabalho e consolidar grupos de pressão corporativos, os quais, por meio de eufemismos como "desenvolvimento sustentável", eximem as empresas de responsabilidades pelos danos causados. Esta engrenagem é alimentada por uma indústria cultural e publicitária que converte cidadãos em consumidores, utilizando a obsolescência programada e perceptiva[18] para acelerar o ritmo de substituição de bens e alienar o indivíduo da origem dos produtos. O ciclo culmina no descarte em massa onde é frequentemente exportado para zonas de sacrifício, gerando impactos globais como a Grande Mancha de Lixo do Pacífico[19]. Em suma, a externalização de custos humanos e ecológicos revela que a crise atual não é um desvio, um efeito não previsto, um efeito colateral nem um resultado consciente do Capitaloceno.

Esta dinâmica nos força a repensar a crise para além das fronteiras geográficas regionais. Como argumenta a investigadora Sabrina Fernandes utilizando o termo "Policrise". É urgente adotar uma visão de ecossistema planetário, onde a compreensão de 'local' e 'global' se unem.



Figura 13: Frame do documentário "Story of Stuff" ou "A História das Coisas" de Annie Leonard, 2007. - https://www.youtube.com/watch?v=DfG6MFLZ-VQ

> *De fato, o que chamo de Gaia foi assim batizado por James Lovelock e Lynn Margulis no início dos anos 1970. Eles incorporavam pesquisas que contribuem para esclarecer o denso conjunto de relações, articulando o que as disciplinas científicas tinham o hábito de tratar separadamente: os seres vivos, os oceanos, a atmosfera, o clima, os solos mais ou menos férteis (…) E Gaia,"planeta vivo", deve ser reconhecida como um "ser", e não assimilada a uma soma de processos.* (Stenger, 2014, p. 49/50)

Numa ecologia integrada, uma catástrofe ou intervenção extrativista num ponto específico do planeta não é um evento isolado, os efeitos reverberam e são sentidos também em outras partes do mundo, portanto, superar o Capitaloceno exige a superação de uma estrutura produtiva que têm tensionado cada vez mais com os limites planetários.

18 A revista Scientific Reports publicou em 2018 um artigo científico que traz detalhes sobre o acúmulo destes rejeitos.

19 Victor Lebow, artigo: "Price Competition", 1955. Journal of Retailing.

1.3 – Cosmovisões Ancestrais e Desafios Contemporâneos

O *Buen Vivir, Sumak Kawsay* ou Bem Viver é um conceito que faz parte da cosmovisão de povos indígenas andinos e amazônicos e popularizado por Alberto Acosta (2019)[20] em seu livro com mesmo nome que propõe uma forma de vida baseada no equilíbrio entre pessoas, comunidade e natureza ao mesmo tempo que rejeita a ideia moderna de progresso ilimitado e crescimento econômico às custas da exploração e destruição da natureza como medida de desenvolvimento. Em vez de acumulação e exploração, o Bem Viver defende as relações de reciprocidade, coletividade e harmonia ecológica como fundamentos da sociedade. Dentro dessa perspectiva, o Bem Viver e o Design Especulativo como metodologia aliada ao Amazofuturismo podem ser compreendidos como complementares quando a especulação não projeta só futuros tecnológicos, mas passa a imaginar modos de existência baseados em equilíbrio, coletividade, reciprocidade, ecologia, comunidade e tantos outros valores relacionados ao *Sumak Kawsay* que propõe uma perspectiva ética à imaginação para além do progresso linear e do crescimento ilimitado.

O desenvolvimento, da perspectiva ocidental moderna, esta intrinsecamente ligado à lógica produtivista (e consequencialmente consumista) que exige um volume e velocidade de extração de matérias primas cada vez maiores gerando inúmeros efeitos colaterais ao longo da cadeia produtiva, como já discutido anteriormente. Isso tem levado ao comprometimento da manutenção da vida no Planeta gerando destruição, exploração e colapso e no fim chama-se isso de progresso.

> *O Bem Viver propõe uma cosmovisão diferente da ocidental, posto que surge de raízes comunitárias não capitalistas. Rompe igualmente com as lógicas antropocêntricas do capitalismo enquanto civilização dominante e com os diversos socialismos reais que existiram até agora – que deverão ser repensados a partir de posturas sociobiocêntricas e que não serão atualizados simplesmente mudando seus sobrenomes. Não esqueçamos que socialistas e capitalistas de todos os tipos se enfrentaram e ainda se enfrentam no quadrilátero do desenvolvimento e do progresso.* (Acosta, 2019, p. 72)

O projeto de modernidade baseado no antropocentrismo têm sido a matriz cultural que organizou a sociedade ocidental nos últimos séculos, separando o ser humano da natureza (esta vista como subalterna aos interesses do mercado) e acelerando exponencialmente o desenvolvimento tecnológico e científico desde a Revolução Industrial. Segundo essa visão, os povos que não estão inseridos nesta lógica são atrasados, incivilizados e selvagens, porém da perspectiva de muitos povos indígenas a separação entre humanos e natureza para manutenir este projeto de modernidade, não faz sentido, pois, como já se nota, tem levado o planeta a crises ambientais sem precedentes. Para o autor indígena Ailton Krenak:

> *Fomos, durante muito tempo, embalados com a história de que somos a humanidade. Enquanto isso, fomos alienados desse organismo de que somos parte, a Terra, e passamos a pensar que ele é uma coisa e nós, outra: a Terra e a humanidade (…) "A ideia de nós, humanos, nos descolamos da Terra é absurda, vivendo em uma abstração civilizatória. Ela suprime a diversidade, nega a pluralidade das formas de vida, de existência e de hábitos. Oferece o mes-*

20 Alberto Acosta é um economista, professor universitário e político equatoriano, defensor dos direitos da natureza e crítico do extrativismo. Foi Ministro de Energia e Minas (2007) e Presidente da Assembleia Constituinte (2007-2008) sendo ele um dos principais responsáveis por introduz à nova constituição do Equador o conceito indígena Sumak Kawsay (Bem Viver).

mo cardápio, o mesmo figurino e, se possível, a mesma língua para todo mundo. (Krenak, 2019 p. 9-12).

O que está em causa é a própria capacidade da Terra, como um organismo vivo, não conseguir mais metabolizar tanta destruição a ponto da vida no planeta ser comprometida. Nossa relação com a natureza, a partir do projeto de modernidade, se tornou uma relação de distanciamento e exploração, uma separação que moldou nossa percepção de que podemos tirar tudo o que quisermos da Terra de forma inconsequente sem dar nada em troca.

Quando despersonalizamos o rio, a montanha, quando tiramos deles os seus sentidos, considerando que isso é atributo exclusivo dos humanos, nós liberamos esses lugares para que se tornem resíduos da atividade industrial e extrativista. Do nosso divórcio das integrações e interações com a nossa mãe, a Terra, resulta que ela está nos deixando órfãos, não só aos que em diferente graduação são chamados de índios, indígenas ou povos indígenas, mas a todos. (Krenak, 2019, p. 24).

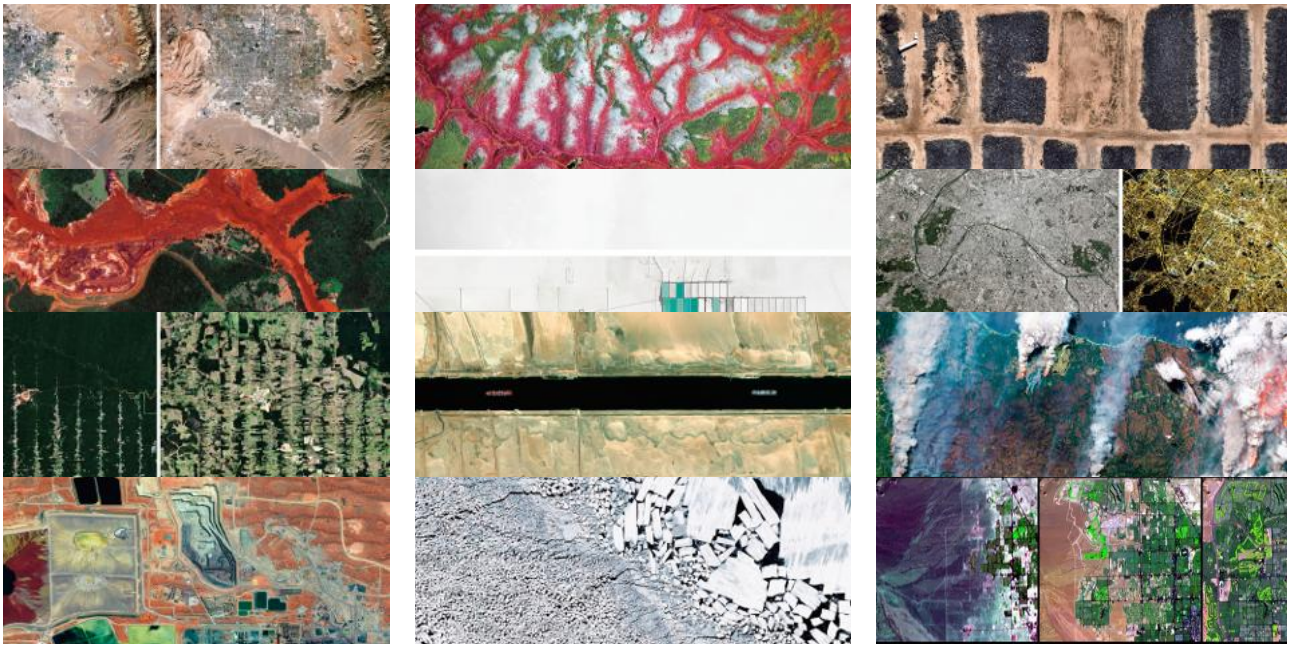


Figura 14: Colagem feita a partir de imagens retiradas do livro de 2020: "*Overview Timelapse: How We Change the Earth*" de Benjamin Grant e Timothy Dougherty. Os autores exploram, através de imagens de satélite, as mudanças causadas pela ação humana em um curto espaço de tempo. Nota: Na sequência das imagens: Expansão de Las Vegas (1989-2019)/ Derretimento do Permafrost em Yakuta (2019) / Cemitério de Pneus na Austrália (2019) / Colápso da Barragem de Brumadinho (2019) / Minas de Lítio em Uyui (2013 - 2019) / Poluição Luminosa em Paris s.d. / Desmatamento na Amazônia (1989 - 2019) / Canal de Suez s.d. / Incêndios Austrália (2019) / Mina Olympic Dam na Austrália (2019) Derretimento das geleiras na Antártida (2019) / Crescimento de Las Vegas s.d.

Krenak defende que não estamos sozinhos neste planeta, além de nós, também compartilhamos esta casa com seres não humanos e mais que humanos. Para muitos povos indígenas tanto os animais não humanos, as plantas, os rios, montanhas e tudo mais que existe são sujeitos, visão essa muito difícil de assimilar pelo olhar ocidental, treinado em reconhecer na natureza apenas fonte de recursos a serem retirados, explorados e destruídos.

Reativar o animismo não significa, então, que tenhamos sido animistas. Ninguém jámais foi animista, porque nunca se é animista "no geral", apenas em termos de agenciamentos

> *que geram transformações metamórficas em nossa capacidade de afetar e sermos afetados – e também de sentir, pensar e imaginar. O animismo, no entanto, pode ser um nome a serviço da recuperação desses agenciamentos, uma vez que nos leva a sentir que a reivindicação de sua eficácia não nos cabe. Contra a insistente paixão envenenada por desmembrar e desmistificar, o animismo afirma o que todos os agenciamentos exigem para não nos escravizar: que não estamos sozinhos no mundo.* (Stengers, 2017, p.15)

A filosofa e antropóloga estadunidense Elizabeth A. Povinelli, que trabalha e vive na comunidade aborígene Belyuen na Península de Cox no norte da Austrália desde 1984, tornou-se uma aliada na luta e proteção destes territórios contra a exploração das companhias de mineração. Em seu livro "Em Geontologias – Um réquiem para o liberalismo tardio" a autora descreve como as categorias ocidentais de vida e não vida (do que têm vida ou não) serve para o liberalismo tardio[21] como estratégia à exploração de recursos contrariando assim a visão dos povos originários da região. Para esses povos as formações naturais (florestas, montanhas, rios…) são entidades independentes e singulares com as quais é estabelecido um grau de parentesco. A luta destes povos originários contra as mineradoras não é apenas por questão de posse ou uso de terra, mas principalmente para defender a existência de suas entidades-parentes. Ailton Krenak também compartilha desta visão, sendo ele pertencente do povo Krenak que defende que a natureza tem agência, não é só um recurso.

> *O rio Doce, que nós, os Krenak, chamamos de Watu, nosso avô, é uma pessoa, não um recurso, como dizem os economistas. Ele não é algo de que alguém possa se apropriar; é uma parte da nossa construção como coletivo que habita um lugar específico, onde fomos gradualmente confinados pelo governo para podermos viver e reproduzir as nossas formas de organização (com toda essa pressão externa).* (Krenak, 2019, p. 21).

O que diferentes cosmovisões indígenas ao redor do mundo compartilham é a não separação entre o humano e a natureza e a preservação da vida (entendia de forma ampla para além do que a visão ocidental considera) não apenas porque faz sentido preservar a natureza para preservar a própria existência, mas porque ao preservá-la, também se preserva a vida de seus parentes-entidades. Essas visões norteiam os fundamentos do Amazofuturismo, pois diferente de outras narrativas dentro da ficção científica, ele pensa a natureza provida de agência e não apenas um cenário ou uma fonte de recursos.

Essa transição da natureza de "recurso" para "sujeito" começa a materializar-se em transformações políticas e legislativas ao redor do mundo. Os casos do Monte Taranaki e o parque nacional Te Urewera na Nova Zelândia, do rio Laje no Brasil, do rio Atrato na Colômbia, dos rios Yamuna e Ganges na Índia, e a própria reformulação constitucional do Equador baseada no Bem Viver exemplificam este movimento. Todos são marcos jurídicos que dialogam diretamente com uma mudança de imaginário, tirando a natureza do lugar de recurso para a colocar no lugar de sujeito de direitos.

21 O liberalismo tardio descreve a fase atual do capitalismo desde a década de 1960 onde a manutenção da governança baseada na, cada vez mais acentuada, diferença de classes e acumulação financeira e política não liga para o comprometimento da destruição planetária introduzindo o conceito de geontopoder que opera não só sobre a vida (biopoder), mas sobre o que é considerado não vivo e assim liberando, sem qualquer preocupação, a exploração e destruição de rios, montanhas, floretas e etc.

Estes casos envolvem o reconhecimento jurídico de rios, florestas e montanhas ao atribuir a estes entes mais-que-humanos[22] o estatuto de cidadania, rompendo com a dicotomia moderna entre humanidade e natureza ao apresentar uma visão inspirada em cosmovisões e tradições indígenas. Essas experiências tornam possível algo que antes parecia impossível dentro do projeto de modernidade, que a natureza possua agência institucional. Ao institucionalizar essa ideia, abre-se caminho para a reeducação do senso comum e cria-se espaço para as narrativas de futuro, como as propostas pelo Amazofuturismo, baseadas na reciprocidade, no cuidado e na interdependência, em vez da dominação e exploração.



Figura 15: Colagem feita sobre alguns dos lugares que receberam estatuto de cidadania, na ordem, respectivamente temos: Monte Taranaki: Nova Zelândia; Te Urewera: Nova Zelândia; Rio Laje: Brasil; Rios Yamuna: Índia. Rio Atrato: Colômbia; Bem Viver: Constituição do Equador.

22 Termo cunhado pelo ecologista David Abram em seu livro de 1997 "*The Spell of the Sensuous ou em tradução direta: O Feitiço do Sensível"*

Capítulo II – Imaginação, Design Especulativo, Ficção Científica, e outras ferramentas de projetar futuros possíveis

Neste capítulo, será investigada a imaginação e o design especulativo como ferramentas críticas capazes de projetar futuros possíveis, serão abordados alguns exemplos práticos já aplicados no mundo material. Fundamentando-se na perspetiva histórica trazida por Roberts, será analisada a ficção científica através do conceito de *novum* de Darko Suvin, que reflete sobre um estranhamento cognitivo capaz de transformar o espectador em um "colaborador ativo" descrito por Umberto Eco. Será explorado também a influência prática das narrativas ficcionais no design e na tecnologia, conforme discutido por Canizares. A discussão também analisará as crises da imaginação na contemporaneidade, confrontando o "Realismo Capitalista" de Mark Fisher que reflete sobre a dificuldade de conceber alternativas ao sistema atual em diálogo direto com a ideia de "colonização da imaginação" apontada por Bottici. Por fim serão apresentadas as "Políticas Prefigurativas" de Carl Boggs com exemplos concretos em diferentes localidades demonstrando como a subversão do projeto de modernidade pode nos permitir passar da especulação abstrata para a consolidação de novos imaginários.

Para compreender como estas narrativas operam, recorreremos aos antecedentes históricos da Ficção Científica (FC) encarando-a como produto da própria modernidade. A FC surgiu com a sociedade industrial, pois é a partir da Revolução Industrial que o projeto de modernidade institui o pensamento científico na cultura ocidental como herança de um humanismo calcado na racionalidade e ciência.

> *O influente argumento de Brian Aldiss, de que a FC começa com o Frankenstein de Mary Shelley, de 1818 (…), conta com o pressuposto de que a FC não poderia ter se originado antes do século XIX precisamente porque foi apenas no século XIX que a ciência, como agora compreendemos o termo, obteve curso cultural generalizado. Para citar Peter Nicholls: "A FC em si requer consciência do enfoque científico [...]. Um modo cognitivo, científico de ver o mundo só emergiu no século XVII e só penetrou de modo efetivo na sociedade nos séculos XVIII (de forma parcial) e XIX (em grande extensão).* (Roberts, 2018, p. 41).

A ficção científica têm sofrido mudanças ao longo do tempo, desde a Revolução Industrial, passando pelas revistas *pulp* na primeira metade do século XX e a New Wave nas últimas décadas do mesmo século. Atualmente a FC esta difundida em diferentes mídias tornando-se um gênero dominante nos jogos e cinema, principalmente. Ao contrário de outras formas narrativas, a FC tenta explicar o inexistente através de leis racionais se baseando no conhecimento do que poderia ser possível ou provável mantendo, ao mesmo tempo, a plausibilidade e o estranhamento.

Darko Suvin (1979) propôs o estranhamento como conceito dentro da ficção científica descrito como "*novum*"[23] que trabalha a veracidade de uma tecnologia da realidade presente, mas com a estranheza da novidade, ou seja, o conceito de *novum* pode ser entendido como uma experiência do estranhamento cognitivo da ficção[24]. Diferente da fantasia ou

23 Darko Suvin descreve o conceito de "*Novum*" em seu livro Metamorphoses of Science Fiction.

24 Podemos destacar alguns exemplos na cultura pop como as memórias implantas em Blade Runner, personagens como Dr. Manhattan de Watchman ou os sistemas de vigilância do livro 1984.

do mito regido pela magia, pelo divino ou pelo sobrenatural, a ficção científica é balizada por leis racionais estranhas, mas verossímeis, permitindo ao espectador comparar a obra com a sua realidade. O espectador não é sujeito passivo nessa situação, ele na verdade colabora com a obra[25] já que este processo inacabado compreende a interpretação do espectador a partir de suas referências e conhecimentos acumulados ao longo da vida. Consumir ficção futurista é também participar da construção daquele universo, preencher suas lacunas, projetar-se a partir da sua realidade e exercitar sua capacidade cognitiva de projeção de mundos possíveis.

As obras de ficção participam ativamente da construção do futuro estabelecendo uma relação entre imaginação, desejo social e desenvolvimento tecnológico. Muitas tecnologias atuais foram antes imaginadas em narrativas de ficção científica que influenciaram diretamente engenheiros, designers e cientistas (Canizares, 2017). Martin Cooper, por exemplo, inventor do primeiro telefone celular portátil da Motorola em 1973, declarou publicamente que *Star Trek* influenciou sua visão de comunicação sem fio pessoal, embora isso tenha virado um mito[26], *"na verdade, a primeira vez que ele se inspirou para criar um aparelho celular foi vendo um rádio pequeno usado no pulso do detetive Dick Tracy, da série de quadrinhos americanos"* (BBC, 2020). Obras como Admirável Mundo Novo (1932) de Aldous Huxley e *Jurassic Park* (1990) de Michael Crichton foram visionárias nos avanços em biotecnologia e também refletiram sobre algumas preocupações éticas que posteriormente influenciaram regulamentações e diretrizes de pesquisa, já o conceito de "*cyberspace*" de William Gibson em

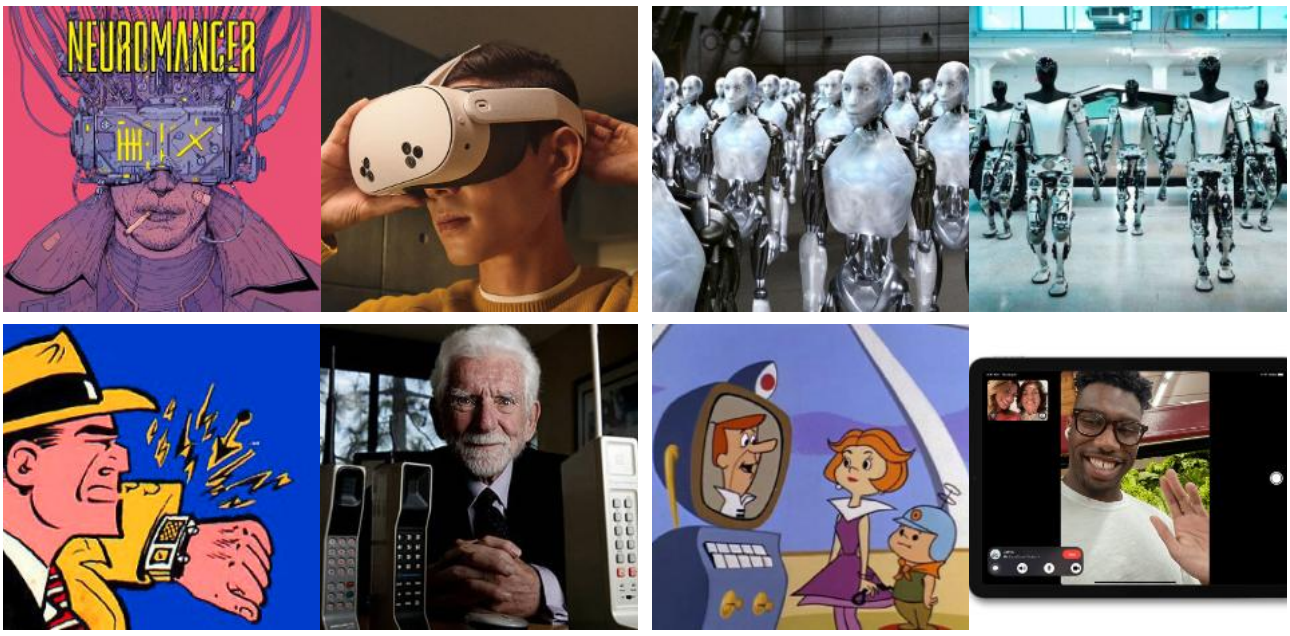


Figura 16: Colagem sobre tecnologias da ficção que inspiraram o design ou a funcionalidade de tecnologias reais, na ordem, respectivamente: Livro "Neuromancer" de William Gibson, 1984 - capa da edição brasileira, ilustração de Josan Gonzalez / Óculos Meta - Imagem de divulgação 2024. Frame do filme "Eu Robô" de Alex Proyas, 2004 / Robôs da Tesla, imagem de divulgação, 2024. Ilustração da série Dick Tracy de Chester Gould, 1961 / Martin Cooper, inventor do primeiro celular, 1973. Frame de Jatsons usando videochamada, 1962 / Face Time, imagem de divulgação Apple, 2010.

25 Essa ideia esta presente no livro de Umberto Eco, 1979, "Lector in fabula". O texto propõe que a leitura é um processo cooperativo porque o leitor, longe de ser passivo, atua como parceiro do texto ("máquina preguiçosa") preenchendo lacunas a partir de sua enciclopédia de conhecimentos, dentro dos limites previstos pelo autor-modelo e pelo próprio texto, que projeta um leitor-modelo diferente do leitor empírico.

26 Ver documentário How William Shatner Changed the World.

Neuromancer (1984) e filmes como *The Matrix* (1999) moldaram tanto o desenvolvimento técnico quanto às expectativas de mercado para tecnologias de Realidade Virtual.

A ficção científica atua como um vetor da imaginação coletiva que opera como um lugar de especulação sobre as transformações do futuro e influencia decisões projetuais em diversos campos como a tecnologia, o design, a arquitetura e a política, como mencionado anteriormente. Muitas ideias que antes estavam no campo do devir, se aproximam da realidade ou se concretizam por meio dessa imaginação especulativa. Trata-se de uma relação dialética, ou seja, se por um lado, a ficção influencia a realidade, por outro, a realidade distende a ficção, que por sua vez passa a problematizar o cenário contemporâneo. Funcionando como um reflexo de sua época (na fé no progresso das obras de Jules Verne no século XIX, no medo das armas nucleares e na paranoia da Guerra Fria em narrativas como *The Day the Earth Stood Still* de 1951 (em seu *remake* de 2008 onde a questão nuclear é substituída pela questão ecológica) na crítica ao controle e à vigilância em obras como 1984 de George Orwell e *Minority Report* de 2002, ou ainda nas distopias climáticas e sociais contemporâneas, como *Black Mirror* em 2011 e *Mad Max: Fury Road* de 2015.

Essa linguagem projeta no futuro as angústias, a ansiedade, os desejos, os medos, os conflitos atuais, e tantas outras questões, produzindo uma dinâmica de retroalimentação em que a imaginação especulativa pressiona sua concretização no mundo material.

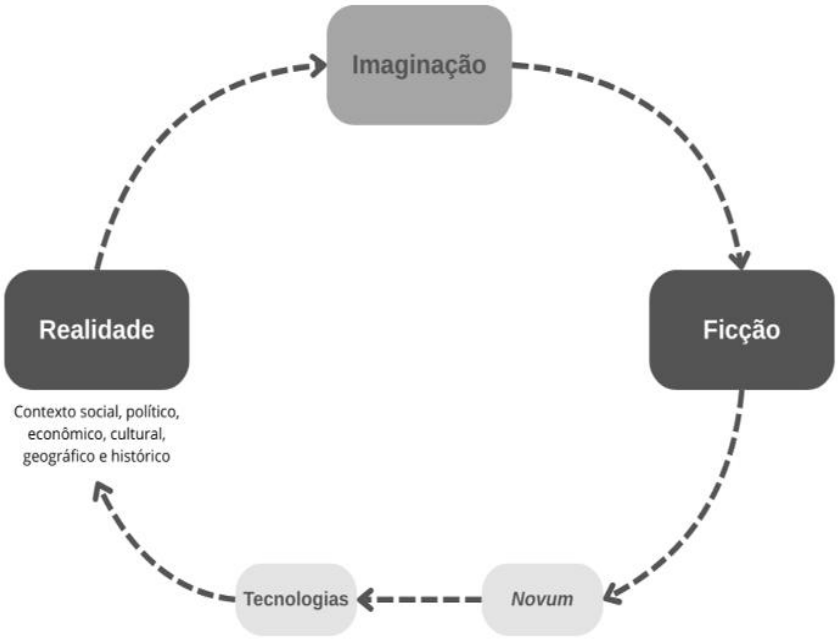


Figura 17: Imagem autoral de um diagrama que esquematiza a ideia de *novum.*

A ideia de futuro tem sido majoritariamente alimentada pelo pessimismo, sobretudo depois da segunda metade do século XX. Após as Guerras Mundiais, a bomba atômica e a Guerra Fria, a concepção de futuro passou da ideia de progresso para um cenário apocalíptico e a tecnologia que antes era uma promessa de emancipação, se tornou uma ameaça. Essa tendência se intensificou com o neoliberalismo, as crises climáticas e a degradação das narrativas de progresso onde o futuro agora passou a ser representado como colapso.

A cultura pop (cinema, séries, games) amplifica esse imaginário porque o pessimismo é eficaz com narrativas distópicas que geram conflitos, o medo é usado como "combustível" e a tragédia como espetáculo. Com essa fórmula os futuros distópicos se tornam o padrão visual e narrativo, enquanto que futuros cooperativos ou alternativos aparecem como ingênuos ou irrealistas. *"Como explicar o paradoxo de um mundo repleto de imagens, mas desprovido de imaginação?"* (Bottici, 2014, p. 17). Além disso, esse pessimismo não é neutro porque ele frequentemente naturaliza a ideia que Mark Fisher (2009) chamou de "Realismo Capitalista" a sensação de que "*é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo"*[27].

> *Nesse mundo, parece não haver espaço para a imaginação, entendida como a capacidade radical de conceber as coisas de forma diferente e construir projetos políticos alternativos. Aqueles que defendem que "outro mundo é possível"— para citar um slogan dos novos movimentos globais —são facilmente rotulados de irrealistas, senão fanáticos, e, portanto, são excluídos do espectro de opções políticas viáveis.* (Bottici, 2014, p. 15).

Neste contexto a imaginação foi colonizada, narrativas ficcionais, difundidas através da indústria cultural hegemônica, reforçam valores supostamente neutros como progresso, consumismo, meritocracia, e crescimento infinito, incentivados em filmes, séries, publicidade, redes sociais e design sem dar espaço para conjecturas e para outras possibilidades além da sociedade de mercado. A mensagem é clara: "Não Há Alternativa"[28]

Tal como um músculo, a imaginação precisa ser constantemente exercitada para se fortalecer e expandir. No entanto, quando somos reiteradamente confrontados por narrativas que afirmam não haver alternativas, a capacidade imaginativa tende a ser desmobilizada. O paradoxo é que *"em resumo, os seres humanos não são apenas animais racionais, mas também, e até mesmo antes disso, animais imaginativos"* (Bottici, 2014, p. 20). Então quando deixamos de imaginar coletivamente futuros alternativos, alguém passam a imaginar por nós. Esses imaginários produzidos e disseminados pela máquina cultural hegemônica têm orientado decisões políticas e econômicas que privilegiam uma minoria, ao mesmo tempo em que normalizam os cenários de desigualdade e colapso ambiental como inescapáveis nos aproximando do futuro distópico que a própria ficção científica dominante insiste em nos apresentar como inevitável. Nesse sentido:

> *(…) o que originalmente é uma idealização abstrata pode se transformar em um imaginário complexo ao ser incorporado e associado a práticas sociais. Segundo Taylor, é dessa forma que uma teoria, produto da mente individual de um intelectual, pode vir a influenciar todo um imaginário social, ou seja, o contexto compartilhado de nossas práticas sociais.* (Bottici, 2014, p. 56).

A disputa pela imaginação é um campo muito importante para a produção do mundo onde vivemos e do mundo onde queremos viver.

27 A frase "é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo" popularizou-se com o filósofo e crítico cultural britânico Mark Fisher no seu livro Realismo Capitalista (2009), mas é frequentemente atribuída a Frederic Jameson.

28 TINA, acronomo em inglês para *There Is No Alternative* (em português, 'Não há alternativa') popularizado por Margaret Thatcher nos anos 80 para defender políticas neoliberais.

2.1 – Prefiguração Política

Apesar da colonização e desmobilização do imaginário coletivo, movimentos de resistência buscam reabrir as possibilidades projetando outros modos de vida, de relações com a natureza, do papel das tecnologias e outras formas de organização social. O campo da imaginação está em disputa e nessa relação dialética (mas assimétrica) de forças, contender pela imaginação é também disputar o futuro, pois quem tem a capacidade de influenciar os imaginários, influencia também as ações (ou inações) coletivas no presente. A mobilização coletiva de grupos das mais diversas origens têm demonstrado que, apesar das relações de poder nesta disputa serem desproporcionais, ainda há possibilidade de imaginar práticas e formas de organização para além da lógica de resignação neoliberal.

Em 1977 Carl Bogges publicou um artigo[29] onde propôs um conceito conhecido como "Políticas Prefigurativas"[30] para propor práticas sociais que buscam incorporar os valores e estruturas da sociedade futura que um grupo deseja criar.

> *As políticas prefigurativas são vivenciadas em diferentes contextos históricos e culturais por grupos sociais diversos. Do ponto de vista ideológico, há associações da prefiguração com várias perspectivas políticas, com ênfase nos anarquismos e marxismos. Embora estejam inseridas mais comumente em movimentos sociais, as prefigurações estão vinculadas também a experiências comunitárias e ambientes educacionais.* (Mattos, 2025, p. 5)

As políticas prefigurativas enfrentam críticas por surgirem, muitas vezes, como uma resposta romântica ou utópica ao fracasso dos projetos revolucionários anteriores. Entre as principais objeções, destaca-se a imprecisão conceitual, que oscila entre uma metodologia de ação e uma forma de organização, e o risco de um rótulo reducionista que fragmenta movimentos sociais entre "velhos" e "novos". Se argumenta também sobre sua inviabilidade prática, pois seria impossível antecipar valores do futuro sob a lógica capitalista, o que resultaria em "localismos" diante das estruturas globais de poder e numa subestimação do papel do Estado. Por fim, aponta-se o perigo de um "presentismo", onde ações imediatas substituem estratégias de longo prazo, gerando expectativas utópicas de difícil concretização (Mattos, 2025). Entretanto, a análise das suas potencialidades exige que estas limitações sejam compreendidas dentro das próprias contradições históricas em que o movimento surge.

Mesmo com todos estes dilemas, o imaginário que ousa projetar futuros alternativos têm se convertido em experiências locais ou regionais que funcionam como movimentos de resistência em várias partes do mundo e em diferentes áreas de atuação, o desafio não é apenas imaginar e aplicar as mudanças, mas também em lidar com as próprias contradições internas. Apesar disso, inúmeros exemplos exitosos têm florescido com pessoas, coletivos, movimentos e associações que praticam, em maior ou menor nível, políticas prefigurativas. São exemplos que reforçam que sim, há alternativas e o mundo não precisa ser para poucos."Afinal, não podemos criar um mundo que ainda não imaginamos. Melhor se já o tivermos experimentado."[31] (Beautiful Truble, s.d.)

29 *"Marxism, Prefigurative Communism, and the Problem of Workers' Control"*.

30 O conceito de prefiguração tem origens bíblicas que representa algo que está por vir como quando João Batista prefigurou a chegada do Messias. Diferente do conceito bíblico, a prefiguração revolucionária é constituída por sujeitos e experiências históricas.

31 Consultar *Beautiful Trouble.*

2.2 – Imaginação Crítica e Práticas Reais

Como discutido anteriormente, a imaginação não é um campo neutro, é um território em disputa e se por um lado a cultura hegemônica tende a colonizar o imaginário coletivo com narrativas distópicas e deterministas, por outro lado, experiências artísticas e coletivas demonstram que imaginar é um ato de resistência, principalmente quando aplicado à ação. A ficção participa ativamente da materialização desse caminho quando contrapõe valores fundamentados nas estruturas sociais discutidas previamente. Nesse sentido, a imaginação crítica e coletiva é um primeiro degrau de uma longa escadaria que ensaia no presente as formas de mundo que desejamos habitar.

A mobilização coletiva de grupos das mais diversas origens têm demonstrado que, apesar das relações de poder nesta disputa serem assimétricas, ainda há possibilidade de imaginar práticas e formas de organização para além da lógica de resignação neoliberal.

Nos últimos anos têm surgido nos grandes centros urbanos projetos bioarquitetônicos que buscam integrar as construções à natureza, considerando o clima local, o conforto ambiental, o uso de materiais regionais, novas tecnologias e baixo impacto. Embora essas propostas sejam positivas, quando desvinculadas de um projeto político coletivo para o futuro, tendem a se transformar em novos privilégios restritos a poucos. Ainda assim, a bioarquitetura podem servir como inspiração para imaginar cidades inteiras organizadas como sistemas biourbanos e fomentar a ação da sociedade civil na pressão por transformações estruturais, sobretudo porque os impactos das crises tendem a recair primeiro sobre as populações mais vulneráveis.[32]

Diminuir a dicotomia entre cidades e natureza é uma tarefa complicada, principalmente por enfrentar lobbies poderosos, falta de interesse político e colonização da imaginação popular, também aproximar o campo da cidade é enfrentar a lógica de produção vigente, porque a cidade industrial passou a dominar o campo subordinando-o às necessidades do capitalismo, o campo deixou de ser um espaço de produção e de vida social e passou a integrar a lógica urbana servindo como reserva de recursos, mão de obra abundante e, quando necessário, território para expansão. Esse tipo de urbanização generalizada não significa progresso, é uma generalização das contradições da cidade em contexto neoliberal, sendo importante repensar a relação entre campo, cidade e vida cotidiana como parte da luta pelo direito à cidade (Lefebvre, 2001). Por pensar justamente no direito à cidade, a função social do espaço público, a necessidade de autogestão e segurança alimentar que surgem ações coletivas ao redor do mundo com o intuito de subverter a lógica de relações assimétricas entre cidade e campo. Projetos como *Unity Gardens* em Sulth Bend[33] nos Estados Unido, Hortas Comunitárias em Curitiba no Brasil[34]

32 15cº é a diferença de temperatura que pode fazer entre uma favela e um bairro nobre em São Paulo durante o verão, segundo levantamento por imagens aéreas do Centro de Estudos da Favela (Cefavela), da Universidade Federal do ABC (UFABC). Comunidades no barrido de Capão Redondo chegaram a temperaturas de quase 47º C, enquanto comunidades próximas a represas ou áreas verdes apresentam em média temperatura de 23º C. A desigualdade no planejamento urbano transforma o clima em um marcador social. Moradores das periferias enfrentando um ambiente muito mais hostil durante o verão e isso entra nos debates contemporâneos sobre desigualdade climática.

33 Uma organização sem fins lucrativos focada em melhorar a saúde comunitária, conectando pessoas, contato com a natureza e oferecendo alimentos frescos através de suas hortas, além disso eles promovem ações educativas sobre cultivo, uso e preservação de alimentos. Em 2024 engajaram mais de 30 mil pessoas

34 Em 2024 a cidade de Curitiba registrou "*170 unidades de hortas comunitárias que se espalham por cerca de 200 mil metros quadrados. São administradas, por 6.427 pessoas. Estima-se, porém, que contribuam com a vida de 36.119 habitante*".

e *Incredible Edible* em West Yorkshire no Reino Unido[35] surgem da necessidade de repensar a dinâmica dos centros urbanos estreitando as distâncias entre campo e cidade para pensar a alimentação como direito fundamental da pessoas e não como negócio de commodities.



Figura 18: Projetos comunitários, na sequencia: Unity Garden, fonte: https://www.theunitygardens.org/; Hortas Comunitárias, fonte: https://ciclovivo.com.br/planeta/desenvolvimento/horta-urbana-curitiba-beneficia-550-pessoas/; Incredible Edible, fonte: https://www.incredibleedible.org.uk/

Iniciativas como *Aylluq Q'Anchaynin* no Alto Mishagua no Peru[36], Rede Favelas Sustentáveis no Rio de Janeiro[37], The Frindship no Zimbábue[38] e Sangath em Goa na Índia[39] demonstram a ação coletiva buscando alternativas para as necessidades da população diante da ausência do Estado nestas comunidades. Esses projetos são feitos pela comunidade e para a comunidade e funcionam como redes de apoio que partem dos saberes tradicionais e populares utilizando recursos tecnológicos e comunicacionais contemporâneos para exercer ações mais positivas nesses lugares. Apesar de contextos culturais e geográficos muito diversos, essas iniciativas têm em comum a organização comunitária de base que responde aos problemas concretos do presente como a alimentação, energia, moradia, cuidado, inclusão social e a recusa da dependência exclusiva de soluções vindas do mercado. São iniciativas focadas na autonomia local e cooperação e que valorizam os conhecimentos tradicionais e as práticas coletivas.

35 Um projeto de agricultura urbana e comunitária, iniciado em 2008, que transforma espaços públicos em hortas para que qualquer pessoa possa colher e consumir alimentos locais promovendo o loteamento urbano para hortas e incentivo de pequenos produtores locais.

36 Projeto liderado por jovens indígenas da Amazônia peruana que promove autonomia energética comunitária por meio da energia solar, garantindo eletricidade e acesso à internet em territórios isolados defendendo uma transição energética justa, baseada em saberes indígenas e menor dependência de combustíveis fósseis.

37 Uma rede colaborativa no Rio de Janeiro com projetos que chegam a mais de 300 favelas mobilizando mais de 1000 integrantes, promovendo justiça climática e soluções locais, como hortas comunitárias, painéis solares e gestão de resíduos. Desde 2017, fortalece o potencial sustentável desses territórios.

38 É um programa comunitário de saúde mental no Zimbábue onde avós, figuras de confiança na comunidade, são formadas para realizar a terapia, visando combater a depressão e a ansiedade em comunidades vulneráveis. Em 2017 o projeto ajudou mais de 30 mil pessoas.

39 Uma ONG fundada em 1996 com foco na saúde mental e pública, implementando intervenções baseadas em evidências para crianças, adolescentes e famílias, utilizando recursos comunitários.

Essas iniciativas funcionam como experiências prefigurativas porque não buscam só mitigar os problemas, mas assumem modos alternativos de organização, mostrando que outros caminhos são possíveis.



Figura 19: Projetos comunitários, na sequencia: Aylluq Q'Anchaynin, fonte: https://portal.unila.edu.br/noticias/projeto-aylluq-q-anchaynin-instala-energia-solar-em-40-casas-da-comunidade-alto-mishagua-na-amazonia-peruana-1; Rede Favela Sustentável, fonte: https://climaesociedade.org/rede-favela-sustentavel-apresenta-solucoes-no-congresso-nacional/; The Friendship Bench, fonte: https://www.kcl.ac.uk/news/over-5m-wellcome-funding-to-digitalise-the-friendship-bench; The Great Recovry, fonte: https://www.youtube.com/watch?v=kWHr-xxs2E8

O projeto de Sophie Thomas chamado "*The Great Recovery*"[40] lançado em 2012 no âmbito do programa de design sustentável e da economia circular do RSA (*Royal Society for the encouragement of Arts, Manufactures and Commerce*) no Reino Unido se baseia na premissa de que a ciclicidade deve ser o ponto de partida dos projetos. A iniciativa surgiu como uma resposta à ineficiência do modelo de produção baseado na linearidade (extração – industrialização – consumo – descarte), argumentando que a gestão de resíduos é uma gestão de recursos mal planejada. Neste contexto surge a frase "Todo lixo é um erro de design". O projeto ficou conhecido pelos seus *workshops* onde designers "dissecavam" aparelhos eletrônicos com o objetivo de evidenciar as barreiras (como colas que não são removíveis ou componentes inacessíveis) que impedem a reparação ou a reciclagem, provando a teoria de que o lixo é realmente uma falha de design.

Em abril de 2026 o projeto LIPOR, Associação de Municípios para a Gestão Sustentável de Resíduos do Grande Porto, fez uma parceria com a FBAUP no primeiro "Repair Café FBAUP" em um evento colaborativo organizado pelo projeto Media Filosóficos (i2ADS/FBAUP). Segundo o site da faculdade (2026):

> *A iniciativa convida a comunidade a trazer objetos do quotidiano para reparação, com o objetivo de prolongar a sua vida útil, reduzir a produção desnecessária de resíduos e promover a reflexão sobre a nossa relação com as chamadas 'caixas negras' dos objetos. Durante a sessão, os participantes poderão partilhar conhecimentos e aprender a reparar pequenos eletrodomésticos, dispositivos informáticos e equipamentos eletrónicos, com o apoio e supervisão de técnicos, artistas, investigadores e voluntários reparadores da comunidade.*

40 Mais informações no site: http://www.greatrecovery.org.uk/ Consultado em Agosto de 2025.

Assim como as hortas comunitárias, os projetos sociais e as organizações coletivas, iniciativas como *The Great Recovery* e LIPOR também funcionam como práticas prefigurativas, criando ações que questionam a lógica da obsolescência (consumismo e descarte) e produzindo ações com o foco nas mudanças para o futuro fora da lógica linear do sistema de produção capitalista. Todos estes projetos são formados por pessoas que conseguem imaginar outros futuros partindo da realidade imediata, demonstrando que imaginar de outra forma transforma o modo de agir e agir de outra forma cria novos imaginários.

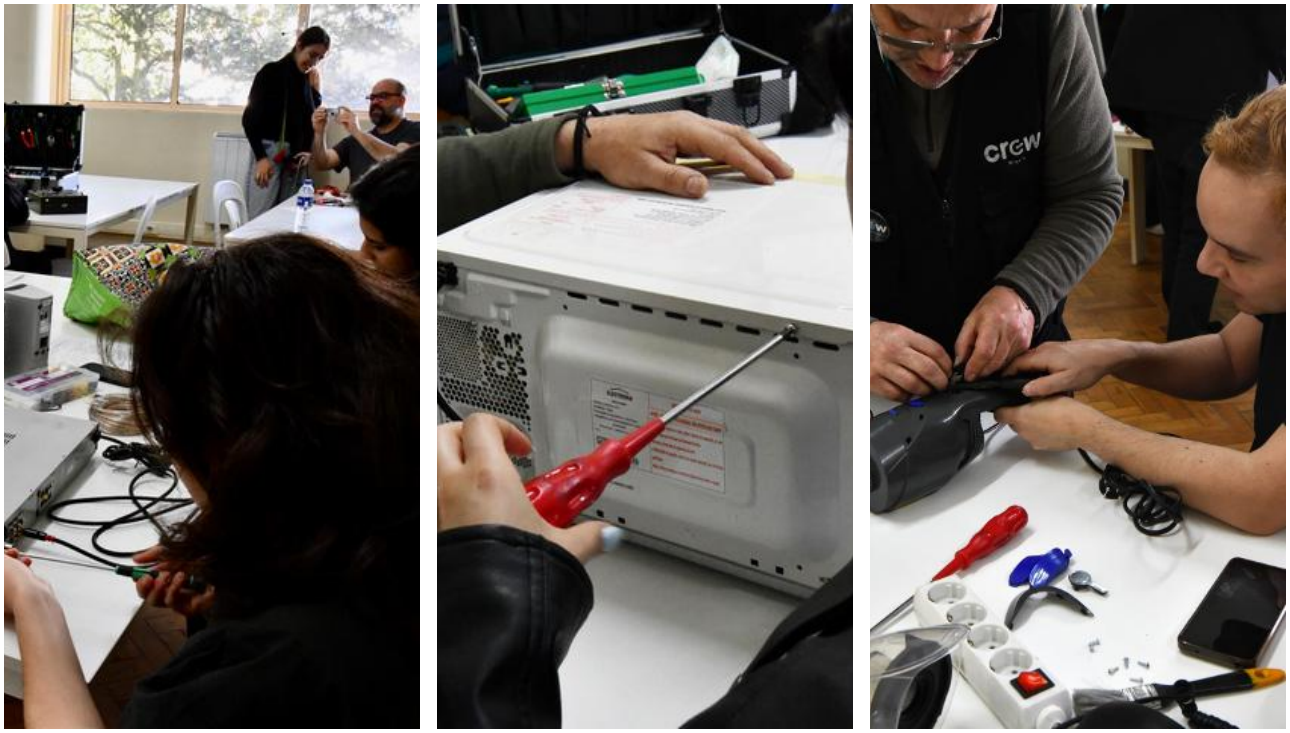


Figura 20: Fotos da primeira edição do evento Repair Café na FBAUP no dia 16 de Abril de 2026, Disponível em: https://www.instagram.com/p/DXWiqCzjFL3/?img_index=5

Capítulo III – Volvelle Amazofuturista: Uma Máquina de Criar Mundos

Este capítulo apresenta o Volvelle Amazofuturista, um instrumento de mediação crítica e imaginação especulativa concebido como uma "Máquina de Criar Mundos" para ajudar a confrontar o imaginário hegemônico de colapso do Capitaloceno. Será descrita a concepção deste dispositivo, fundamentado em antecedentes históricos e em experiências práticas de design desenvolvidas na FBAUP. Ao cruzar estas referências com o design crítico e o conceito de *cybertexto*, se estabelece neste capítulo o embasamento para um objeto que une o *volvelle*, cosmovisões indígenas e especulação de futuros possíveis partindo dos princípios da ficção científica amazofuturista.

Ao longo das próximas seções, será explorada a "anatomia" do *volvelle*, constituído por cinco camadas circulares que representam dimensões da vida e por um núcleo interpretativo de perguntas de reflexão crítica. Será apresentado o "procedimento algorítmico" deste mecanismo, onde a interação do utilizador permite mais de dez milhões de combinações possíveis. Através da escolha da madeira (material associado aos princípios deste objeto) como suporte físico e da circularidade como representação de cosmovisões indígenas, este capítulo descreve como o uso do Volvelle Amazofuturista se transforma numa ferramenta pedagógica capaz de mediar a criação de novas narrativas.

O Volvelle Amazofuturista foi concebido a partir do levantamento das características do subgênero amazofuturista bem como da revisão bibliográfica presente nesta pesquisa o concebendo como instrumento de mediação crítica e de imaginação especulativa. O propósito deste objeto está na sua aplicação para fins didáticos utilizando os princípios do amazofuturismo como forma de reflexão sobre o presente, as questões relativas ao Capitaloceno e formas de vislumbrar futuros alternativos. Este instrumento ajuda na criação de narrativas ou cenários especulativos que questionam o imaginário hegemônico de "fim de mundo" ou de "colapso total" mediando exercícios de imaginação crítica para ampliar os horizontes e criar ensaios de futuros inspirados por cosmovisões amazônicas mescladas com os avanços tecnológicos.

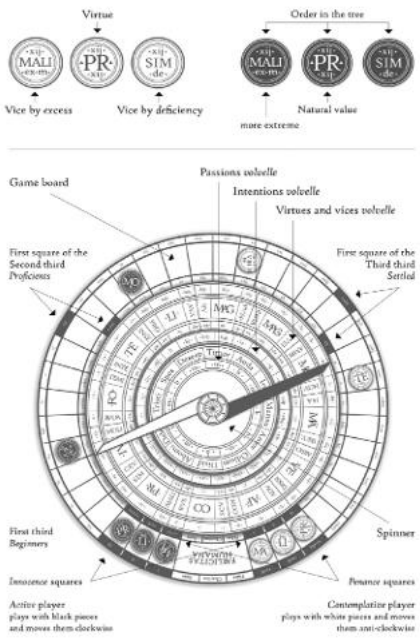


Figura 21: *"Hacking the good life: João de Barros & the game of moral virtues"*. Disponível em: https://thedigitalreview.com/issue03/hacking/begin/index.html

3.1 – Antecedentes

Durante o ano letivo de 2023 as pesquisadoras Celeste Pedro e Terhi Marttila foram convidadas para apresentar à turma de licenciatura em Design de Comunicação da FBAUP um projeto chamado "*Hacking the Good Life – João de Barros & the game of Moral Virtues*" com foco em decifrar um *volvelle* do século XVI feito para ensinar jovens, de forma lúdica e jogável, os princípios da moralidade a partir de uma visão aristotélica e cristã.

No mesmo ano foi desenvolvida, no âmbito da disciplina de Multimédia, uma atividade prática em grupo



Figura 22: Performance baseada nos contos "A Colonia Penal" e "O Processo de Kafka" e no conceito de "Panótipo" de Foucault. Ao lado esquerdo, imagens da performance utilizando o *volvelle;* Ao lado direito, imagens relativas a planificação e materialização do objeto.

onde foi pedido uma máquina para produzir textos e que fosse capaz de desenvolver interações com os seus utilizadores/leitores. A atividade se desdobrou em uma performance que simulava um processo baseado em dois livros de Franz Kafka "Na Colina Penal" e "O Processo" e o objetivo da atividade era utilizar o *volvelle* como máquina burocrática para submeter os participantes a um julgamento e um processo, unindo as duas ideias centrais dos livros.

Estas experiências foram muito importantes para o desenvolvimento do projeto de mestrado, servindo como repertório no qual o Volvelle Amazofuturista foi concebido. Ao cruzar referências de artefatos históricos como o mecanismo chinês *I Ching*[41], os discos islmãmicos *zã'irjah*[42] e os sistemas de Harsdörffer[43], com o design crítico de Dunne & Raby (2013) e o conceito de *cybertexto* de Aarseth (1997), foi possível consolidar um objeto que une inspiração na tradição de *volvelles* e especulação de futuros juntamente com bases teóricas de saberes indígenas referenciados em Krenak e Kopenawa e no subgênero de ficção amazofuturista, resultando num instrumento de imaginação crítica.

41 Um possível antecedente de sistemas mecânicos de geração de respostas é o *I Ching* (c. 1000 –750 a.C.), que funciona como um oráculo e sistema de consulta baseado em 64 hexagramas que representam diferentes estados de transformação.

42 "*Diversos autores apontaram que o modelo para o disco de Llull (Ramon Llull (1232 – 1313) é frequentemente creditado por introduzir no Ocidente um instrumento combinatório baseado em discos rotativos, concebido (ou apropriado) para explorar questões filosóficas, organizar o conhecimento e também servir como ferramenta missionária.) era um dispositivo divinatório chamado zã'irjah, que era usado entre os muçulmanos que ele buscava converter. O artefato oferecia uma função surpreendente: levando em consideração o momento da consulta, ele gerava uma resposta rimada para qualquer pergunta feita*", consultar LINK (2010) para uma análise mais profunda (pag. 2).

43 *"Durante o restante séc. XVII e o séc. XVIII continuaram a ser exploradas estas tecnologias de geração e combinação de texto por inúmeros artistas, cientistas, poetas e místicos e começam a fazer-se as primeiras pontes com outras áreas de conhecimento como a matemática combinatória e a criptografia, que vem a culminar, mais tarde, na teoria da computação"*. Consultar KASPRZYKOWSKI (2020. pag. 18).

3.2 – Camadas do Volvelle Amazofuturista: Do Conceito ao Objeto

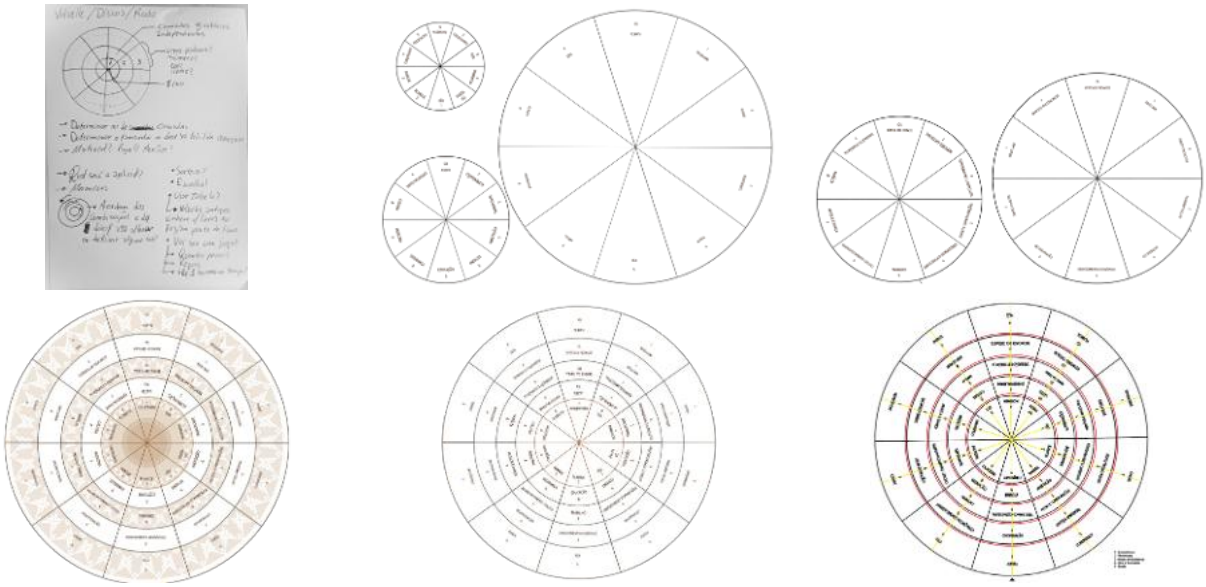


Figura 23: Algumas imagens da planificação do *volvelle* durante sua fase de desenvolvimento. Algumas anotações e alguns desenhos de suas camadas e vocabulário.

Com a fundamentação teórica do *volvelle* estabelecida, realizaram-se testes e prototipagens partindo do levantamento de obras amazofuturistas e de autores como Ailton Krenak e Alberto Acosta, mencionados anteriormente. O projeto visou a criação de um objeto portátil e de fácil aplicação, seja para uso individual ou em grupo, em contextos formais ou informais. Portanto, priorizou-se atributos que garantissem funcionalidades como ergonomia, peso, escala e legibilidade. Ao longo desta pesquisa, foram feitos testes de prototipagem simultaneamente aos *workshops* (descritos no próximo capítulo) implementando melhorias neste conforme as dinâmicas foram sendo aplicadas com os grupos, os *feedbacks* recebidos e as necessidades de alterações.

O dispositivo possui cinco camadas que representam dimensões da vida, cada círculo possui 10 elementos, totalizando 50 possibilidades, além disso há 100 perguntas que funcionam como um núcleo interpretativo que ajuda a estimular a imaginação. Estas perguntas se dividem em três categorias: criação, relação e reflexão crítica. Todos os elementos somados (os cinco elementos sorteados no *volvelle* e as três perguntas aleatórias) compõem um total de 10 milhões de combinações possíveis o que deu origem ao apelido de "Máquina de Criar Mundos".



Figura 24: Imagens das cartas de perguntas, na sequencia: Cartas de Reflexão, Relação e Criação.

A forma circular do *volvelle* seguiu o padrão clássico desse tipo de instrumento ao mesmo tempo que con-

tém uma relação com as propostas amazofuturistas. O círculo se contrapõe à linearidade do Capitaloceno, representando a ciclicidade e o tempo espiralar das cosmologias indígenas (referido anteriormente na exposição Wametisé), onde todas as dimensões estão relacionadas e interdependentes. Além disso, a escolha do suporte em madeira reforça a simbologia material ligada à Terra em detrimento ao Capitaloceno. É um objeto tátil que se opõe ao desperdício, à obsolescência e à imaterialidade (Packard, 1965).

A utilização de dez elementos por camada não foi uma escolha puramente estética, foi também uma imposição da própria materialidade do objeto, pois com o espaço físico mais limitado dos discos, a "anatomia" do *volvelle* serviu como ponto limitador para a quantidade de elementos que poderia conter em cada camada, exigindo uma síntese mais rigorosa dos conceitos da pesquisa para garantir a legibilidade e a funcionalidade do dispositivo.

Sendo a intenção do objeto criar imaginários de lugares, mundos ou narrativas amazofutusitas, a primeira camada é relacionada a Natureza e aos Ecossistemas e possui os seguintes elementos: 1 – Céu; 2 – Planície; 3 – Mangue; 4 – Subterrâneo; 5 – Cachoeira; 6 – Floresta; 7 – Subaquático; 8 – Rio; 9 – Montanha; 10 – Praia. Esta primeira camada tem a função de determinar o cenário onde a narrativa se passa. Sendo o Amazofuturismo imaginado a partir da realidade amazônica, foi necessário conhecer mais sobre seus ecossistemas, seus biomas e sua diversidade. Para isso, o artigo de Ab'Saber "Bases para o estudo dos ecossistemas da Amazônia brasileira"(2002) serviu como fundamentação teórica para conhecer a variedade biofísica da região. Porém esta primeira camada não funciona só como um tipo de localizador geográfico, é principalmente, uma forma de pensar sobre o local de onde a imaginação vai partir, imaginar os cheiros, os sons, as cores, as texturas, os seres que habitam ali, as relações que os elementos desses lugares criam entre si e como nós podemos nos reaproximar e entender tudo isso.

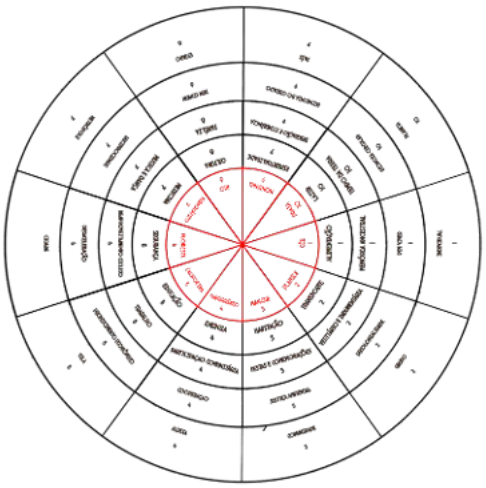


Figura 25: Primeira Camada

"O chocalho do xamã é um acelerador de partículas que procura descobrir os segredos do espírito" (Viveiros de Castro, 2008, p. 26). Partindo dessa frase que a segunda camada, relacionada com Tecnologias e Invenções, foi concebida, nela encontra-se os elementos: 1 – Alimentação; 2 – Transporte; 3 – Habitação; 4 – Energia; 5 – Educação; 6 – Segurança; 7 – Medicina; 8 – Cultura; 9 – Espiritualidade; 10 – Lazer. Na frase de Castro, citada acima, o autor quer dizer que o xamã



Figura 26: Segunda Camada

e o cientista fazem a mesma coisa, mas em universos diferentes, porque os dois exploram os limites da realidade e traduzem o invisível para o seu próprio povo. Castro diz que o chocalho é como o acelerador, porque os dois instrumentos "des-cobrem" (tiram a cobertura) dos segredos do mundo material e imaterial. Esta camada também recebeu inspiração no conceito de "Futuro Ancestral" de Ailton Krenak, já mencionado no primeiro capítulo. A tecnologia pensada neste círculo não serve para dominar a natureza ou tratá-la como recurso a ser explorado, em vez disso ela funciona em conjunto hibridizando os saberes tradicionais com inovação tecnológica, assim como o tingimento ManioColor® de Sioduhi também mencionado no primeiro capítulo. Além disso, as ilustrações de João Queiroz foram inspirações fundamentais para imaginar como as tecnologias se conjugam com a floresta e com os povos originários. Esta camada traz elementos que estão representados na produção do artista. Este padrão se repete também nas obras literárias de Rogério Pietro onde a alta tecnologia não está dissociada da natureza, pelo contrário, o autor imagina este futuro amazônico com a floresta, os povos indígenas e as inovações científicas de forma complementar.

Para a terceira camada foram pensados os Modos de Habitar e Existir, os elementos que compõe esta camada são: 1 – Memória Ancestral; 2 – Vestuário e Indumentária; 3 – Festas e Comemorações; 4 – Participação Comunitária; 5 – Trabalho; 6 – Reaproveitamento Cíclico; 7 – Música e Dança; 8 – Família; 9 – Imigração e Itinerância; 10 – Tempo da Terra. Este círculo está focado na vida quotidiana, na comunidade, na memória ancestral e no tempo da terra, conceitos já trabalhados nos capítulos anteriores de forma transversal (como o "Direito à Cidade" de Lefebvre ou no "animismo" descrito por Stenger, Povinelli e Krenak) e que dialoga diretamente com o amazofuturismo. A indumentária de Labô Young, referenciada no estado da arte desta pesquisa, também serviu como inspiração para imaginar as festas e a indumentária em um cenário amazofuturista.

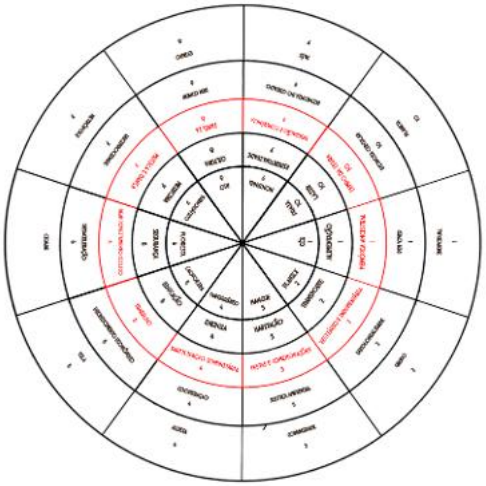


Figura 27: Terceira Camada

A quarta camada está relacionada com a Ética e Sociedade e é constituída pelos seguintes elementos: 1 – Bem Viver; 2 – Decolonialidade; 3 – Justiça Ambiental; 4 – Cooperação; 5 – Decrescimento Econômico; 6 – Desaceleração; 7 – Reciprocidade; 8 – Bem Comum; 9 – Economia do Cuidado; 10 – Economia Circular. Esta camada opera como o núcleo político do dispositivo, conceitos como Justiça Ambiental, Cooperação, Desaceleração, Decrescimento Econômico, Reciprocidade e Bem Comum fazem parte do conceito maior de "Bem Viver" já trabalhado no primeiro capítulo com Alberto Acosta. Esta camada também traz a Economia do Cuidado,

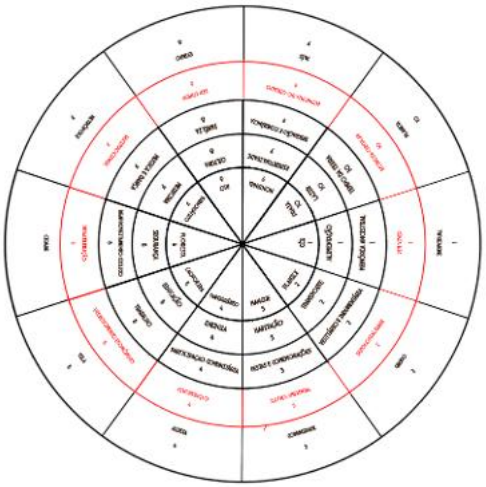


Figura 28: Quarta Camada

Economia Circular e Decolonialidade, conceitos fundamentais, já trabalhados previamente em capítulos anteriores, para ajudar a refletir sobre a "obsolescência programada" trazida por Annie Leonard e a "colonização da imaginação" mencionada por Bottici.

Por fim, a quinta camada, referente a Escala, seus elementos são definidos por: 1 – Individual; 2 – Grupo; 3 – Comunidade; 4 – Aldeia; 5 – Vila; 6 – Cidade; 7 – Metrópole; 8 – Estado; 9 – País; 10 – Planeta. Aqui se define a abrangência da especulação, da escala individual à escala planetária, respondendo à urgência da "Policrise", citada em Sabrina Fernandes e mencionada anteriormente, pautando uma visão de ecossistema integrado e uma nova visão sobre o planeta, como um organismo vivo. Esta camada serve para pensarmos como a criação de uma narrativa pode ser adaptada para diferentes escalas. Imaginar uma nova invenção para uso individual? Ou novas formas de energia para alimentar uma vila? Novas formas de transporte ou de habitação de uma metrópole baseando-se na integração com a floresta? Tecnologias que mimetizam elementos da natureza em escala planetária? Esta camada determinará a escala da imaginação.

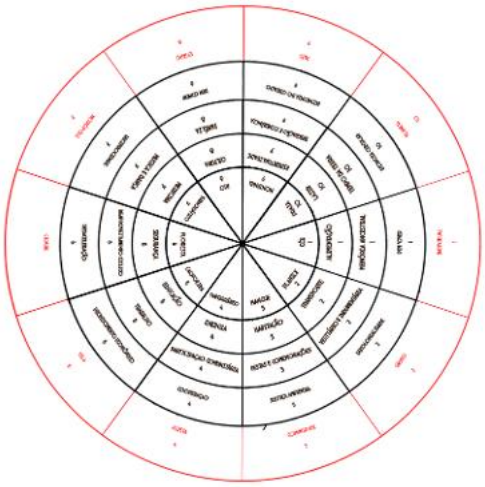


Figura 29: Quinta Camada

3.3 – Mecânicas do Objeto: Como usá-lo?

Por ser um "objeto algorítmico" o *volvelle* contém um conjunto de regras ordenadas que quando executadas através da rotação dos discos (o *input*), geram um resultado (o *output*) onde o significado do resultado se dá através da combinação das camadas. A forma de operação não linear do *volvelle* também o configura como um instrumento de *cybertexto*. Segundo Aarseth (1997), o *cybertexto* é definido pela "ergodicidade" (um esforço físico e intelectual do utilizador). Por essas características, esse instrumento atua como uma base de dados analógica com capacidade de permutar indefinidamente. Em outras palavras, a capacidade de gerar inúmeros resultados a partir de uma estrutura fixa é a base do *cybertexto* e nesse sentido o *volvelle* funciona como uma interface interativa, ou seja, um sistema onde a narrativa ou a informação depende da manipulação do utilizador.

A dinâmica inicia-se com a manipulação do dispositivo, onde o utilizador, com o auxílio de cinco dados de dez lados, sorteia um número correspondente a cada camada, definindo assim as suas coordenadas iniciais. Em seguida, o processo é expandido através do sorteio aleatório de três cartas de perguntas, categorizadas por cores para orientar suas diferentes naturezas: as amarelas são cartas de criação, as vermelhas de relação entre elementos e as verdes de reflexão crítica. Após a anotação dos elementos e das questões sorteadas, o participante entra na fase de imaginação e criação, onde é convidado a responder aos desafios propostos através de diversas formas de expressão, como a escrita, o desenho, a narrativa oral, a encenação ou qualquer outra forma.

Por fim os participantes são encorajados a compartilhar suas produções, neste momento os cenários e mundos criados são apresentados ao grupo para debate e reflexão mútua. É importante salientar que, durante todo o percurso é incentivada a troca de ideias entre os pares para superar eventuais bloqueios criativos, reforçando o caráter colaborativo da construção dos imaginários. Em caso de dúvidas terminológicas, os utilizadores são orientados a consultar o glossário (presente nos anexos) ou a recorrer à mediação do proponente.

Através destas mecânicas, espera-se que o objeto atue como um dispositivo de mediação para a "criação de mundos", um instrumento de descolonização do imaginário, projetado para questionar as narrativas distópicas inevitáveis. Contudo, para que este objeto deixe de ser apenas uma proposição teórica e se materialize como prática de investigação, é necessário um modelo que contemple a própria imprevisibilidade do encontro com outras pessoas. Sendo assim, a mecânica do artefato orienta os rumos da abordagem metodológica que guiará a análise de sua aplicação em campo.

Como será detalhado no capítulo seguinte, a validação empírica deste dispositivo não tenta replicar experimentos rígidos cujo foco é a reprodução de resultados previsíveis. A investigação é fundamentada na Cartografia Rizomática (Deleuze & Guattari, 1995), uma abordagem filosófica que assume as atividades em grupo como um espaço de experimentação. Nesta perspectiva, o investigador passa a atuar como um "cartógrafo" que mapeia o imaginário coletivo, permitindo que os desvios, ruídos e improvisos ocorridos durante as oficinas passem a ser integrados como novas linhas de fuga e agenciamentos criativos.

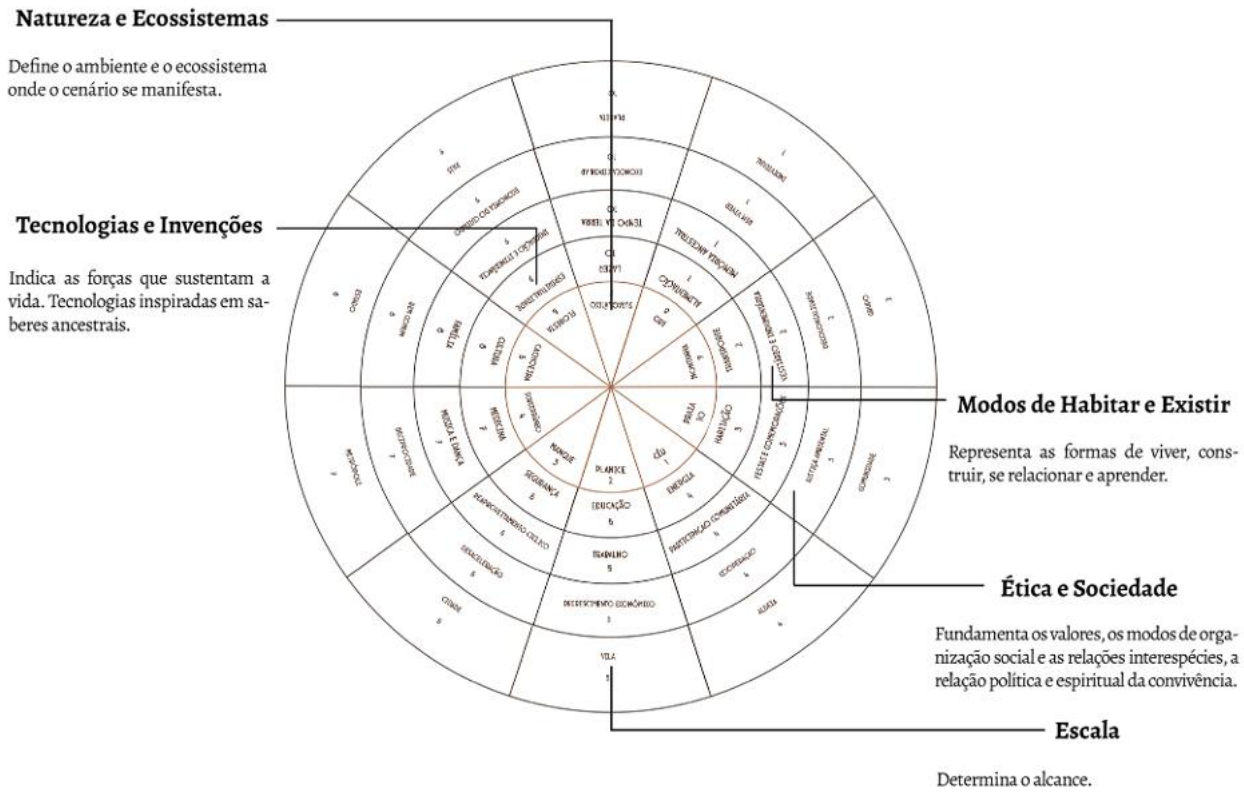


Figura 30: Camadas do Volvelle Amazofuturista e suas respectivas temáticas.



Figura 31: Volvelle Amazofuturista - Ultima versão.

Capítulo IV: Metodologias

Este capítulo é dedicado à análise da metodologia produzida e realizada através de uma série de cinco *workshops* realizados entre 04 dezembro e 09 maio de 2026. O objetivo destas dinâmicas foi observar a capacidade do dispositivo em atuar como um mediador crítico entre a realidade concreta e a especulação imaginativa, avaliando a interação com o objeto e o confronto reflexivo com os temas e conceitos apresentados no *volvelle*.

A execução destas etapas (Introdução e conversa mediada; exercícios de imaginação crítica; práticas artísticas coletivas; partilha e reflexão final) decorreu na geração de resultados práticos como ilustrações narrativas, diagramas, esquemas textuais e outras formas de expressão que validaram o potencial de agenciamento da imaginação do dispositivo.

A aplicação prática foi projetada sob uma perspectiva de experimentação mais livre, o protocolo de uso era testado e ajustado conforme o perfil e a devolutiva dos participantes. As dinâmicas foram aplicadas em cenários bastante diversos: desde o ambiente acadêmico e estruturado do Mestrado em Design da Imagem (MDI), espaços culturais e de ativismo como Casa da Horta, contextos informais e de descontração em espaços públicos e colaborações acadêmicas como a ocorrida durante o evento Rolinvicta. Ao longo das próximas seções, serão discutidos os resultados destas interações, de forma a mapear tanto as potencialidades de transformação do imaginário a partir de agenciamentos coletivos e linhas de fuga como as melhorias técnicas do dispositivo e os aprimoramentos dos *workshops*.

4.1 – Cartografia Rizomática, uma metodologia decentralizada.

A metodologia adotada nesta investigação se fundamenta na Cartografia Rizomática[44], que se opõe a modelos rígidos onde o foco é a reprodução de resultados previsíveis. Segundo a perspectiva de Deleuze e Guattari (1995), esta é uma abordagem que assume as atividades em grupo como um lugar de experimentação, onde o investigador atua como um "cartógrafo" das transformações do imaginário coletivo. Essa escolha se justifica pela necessidade de um método que se concilia a natureza interativa do Volvelle Amazofuturista, permitindo que os desvios ocorridos durante as dinâmicas sejam integrados em novas linhas de fuga[45]. A metodologia do Rizoma parte do princípio da multiplicidade, transformando as oficinas aplicadas ao longo desta pesquisa em pontos que se conectam aos princípios do Amazofuturismo. O foco da pesquisa parte da análise do Volvelle Amazofuturista para o mapeamento de um agenciamento coletivo[46], onde o processo final de

44 Método de pesquisa baseado na filosofia de Gilles Deleuze e Félix Guattari, que mapeia os processos, fluxos e intensidades em vez de se basear em estruturas fixas. É um método não hierárquico, horizontal, descentralizado e aberto, focando na conexão dos diversos elementos.

45 Aqui se entende linha de fuga onde a realidade é extrapolada e novos imaginários são formados para fora da lógica linear de pensamento, por exemplo: Quando um participante sorteia "Mangue" e "Energia" no *volvelle* e, em vez de ficar desorientado, ele cria uma narrativa sobre um bio-sensor que limpa a água, ele traçou uma linha de fuga.

46 Agenciamento é quando diferentes elementos (humanos, tecnológicos, biológicos, imaginários, etc.) se ligam para produzir um efeito. Um agenciamento não tem um elemento central que manda em tudo, ele é o resultado da ligação entre as partes. Por exemplo: Quando o *volvelle* gira e o participante fala, não é apenas a pessoa que está a falar, é o agenciamento (pessoa + objeto + teoria + ambiente) que está produzindo uma nova fala.

"fazer o mapa" com os participantes demonstra as potencialidades de prefiguração de futuros alternativos ao Capitaloceno.

No primeiro capítulo de Mil Platôs de Deleuze e Guattari, intitulado "Rizoma", os autores propõem uma forma de pensar que rompe com a lógica tradicional do Ocidente. Eles usam termos botânicos como metáfora para explicar que a vida e o conhecimento não funcionam de forma organizada e hierárquica, mas como uma rede que se mantém em constante movimento. Um dos conceitos encontrados neste escopo é o Pensamento Arborescente que se refere a lógica clássica. Utilizando a árvore como alegoria, este pensamento tem uma raiz que seria um centro como uma verdade única, tem também um tronco que mede a hierarquia e ramos que saem dessa base. É previsível, linear e rígido, assim como o projeto de modernidade, já discutido anteriormente no primeiro capítulo. Como mencionado, este tipo de modelo "Arbóreo" não cabe neste tipo de projeto, pois aqui se demanda uma flexibilidade e fluidez que não são encontradas em metodologias mais rígidas.

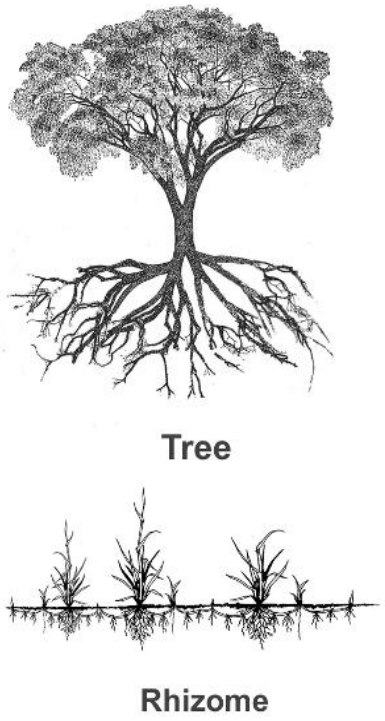


Figura 32: Imagem do Rizoma e Árvore. Ilustração de Kevin Murray e Katerina Gloushenkova.

Diferente da estrutura de uma árvore, o rizoma cresce para todos os lados (como as ervas, a batata, a grama...) não tem um centro definido e, se for cortado num ponto, continua a crescer em outro formando uma rede de conexão descentralizada. Os autores listam seis princípios da estrutura rizomática: *"1º e 2º – Princípios de conexão e de heterogeneidade: qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo. É muito diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto, uma ordem"* (Deleuze e Guattari, 1995, p. 15). Qualquer ponto do rizoma pode (e deve) se ligar a qualquer outro. As conexões não precisam ter o mesmo princípio, por exemplo, pode-se ligar à biologia, à política ou à música e à culinária, por exemplo.

Outro fator apontado pelos autores é a Multiplicidade. O rizoma é descentralizado, o múltiplo é tratado como substantivo e não como uma unidade que opera em linhas de conexão fazendo o rizoma crescer, conectando pontos heterogêneos e o reconfigurando continuamente.

> *Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo "ser", mas o rizoma tem como tecido a conjunção "e... e... e..." Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser.* (Deleuze e Guattari, 1995, p. 38)

O quarto princípio é a Ruptura A-significante onde a ideia é que o rizoma pode ser rompido em qualquer lugar, mas ele se "refaz" a partir de uma das suas linhas ou criando novas linhas. O rizoma é adaptável e sempre busca novas formas de se conectar ou criar novas intercessões.

Os dois últimos princípios, denominados de Cartografia e Decalcomania referem-se ao mapeamento e a cópia, ou seja, o Decalque (Cópia) é a repetição de algo que já está pronto, como uma foto ou uma impressão. A repetição de pensamentos ou estruturas que já estão prontas, são os pensamentos totalizantes ou generalistas reproduzidos reiteradamente. Já a Cartografia funciona como um "mapa aberto", conectável, adaptável, pode ser modificado e reconfigurado. A Cartografia no rizoma acompanha a experimentação e mapeia os fluxos, as intensidades e as conexões de forma horizontal sendo o processo uma forma de transformação constante com inúmeras linhas de fuga[47].

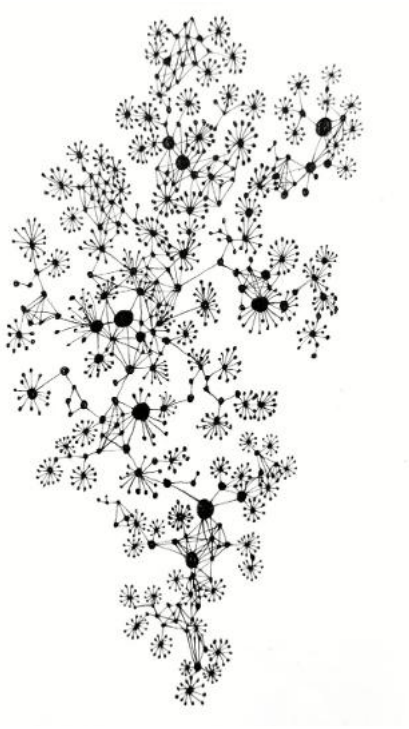


Figura 33: Ilustração autoral: Imagem de um Rizoma (forma abstrata).

> *O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação. Uma das características mais importantes do rizoma talvez seja a de ter sempre múltiplas entradas; a toca, neste sentido, é um rizoma animal, e comporta às vezes uma nítida distinção entre linha de fuga como corredor de deslocamento e os estratos de reserva ou de habitação (cf. por exemplo, a lontra). Um mapa tem múltiplas entradas contrariamente ao decalque que volta sempre "ao mesmo". Um mapa é uma questão de performance, enquanto que o decalque remete sempre a uma presumida "competência.* (Deleuze e Guattari, 1995, p.22)

4.2 – Dinâmicas de grupo e Relato das Aplicações

Metodologicamente, as oficinas desta pesquisa fundamentam-se na metodologia do Design Especulativo proposta por Dunne e Raby (2013). A escolha por esta abordagem baseia-se em uma vertente prática onde a criação de cenários futuros acontece a partir da mediação crítica de artefatos projetados para fomentar a reflexão sobre o amanhã. Esta proposta parte do "cone de futuros" dentro do espectro de "futuro preferível", porém, esta pesquisa também considera todos os outros espectros (provável, possível e plausível), pois o objetivo é partir de todas as possibilidades e referências do mundo concreto, utilizando o repertório cultural e a bagagem pessoal dos participantes para imaginar "futuros

47 As linhas de fuga são entendidas como "desvios" ou fluxos que escapam de um padrão criando novos caminhos. Podemos usar como exemplo o caminho das formigas que ao serem interrompidas, buscam criar um novo caminho, ou movimentos artísticos de resistência como o dadaísmo ou o punk que propuseram o rompimento com a estrutura arbórea criando novas reflexões e formas de pensar, ou ainda na psicologia quando um indivíduo quebra um padrão comportamental repetitivo como um vício ou preconceito e passa a se ver e agir de uma nova forma..

possíveis". Esta metodologia justifica-se neste projeto pela utilização do suporte material (neste caso o Volvelle Amazofuturista) cujo objetivo é criar cenários de futuros alternativos, como já explorado anteriormente. Desta forma, adota-se a estrutura metodológica dos autores baseada em quatro etapas: a identificação de um dilema, a construção de um cenário especulativo, a materialização de um artefato e, por fim, o debate coletivo.

Cada *workshop* foi estruturado em três etapas: A primeira é referente à introdução teórica em uma conversa mediada sobre Antropoceno, Design Especulativo, Ficção Científica e Amazofuturismo, além da apresentação de cosmovisões indígenas e outras formas de organização comunitária. A segunda etapa compreende a realização de exercícios práticos de imaginação crítica como atividades de escrita, desenho, colagem ou mapeamento imaginativo; criação de "fragmentos de futuro" a partir de cosmovisões e conceitos indígenas como comunidade, Bem Viver, solidariedade e ecologia; desenvolvimento de pequenas narrativas, imagens ou objetos especulativos e trabalho em grupo, valorizando o processo mais do que o resultado final. Por fim, a terceira etapa é voltada para a partilha e reflexão coletiva através da apresentação dos trabalhos e da discussão em grupo.

Para garantir o critério científico e a replicabilidade, as dinâmicas foram estruturadas a partir de um protocolo de uso (já exposto no capítulo III), viabilizando a sua reprodução e aplicação por outros pesquisadores em estudos futuros. Com a finalidade de organização da documentação dos materiais produzidos durante esta pesquisa, adotou-se um método de arquivamento onde as atividades são nomeadas em sequência como *"Grupo 1, Grupo 2, Grupo 3"* e assim por diante, e os participantes são identificados com códigos como *"G1a, G1b, G1c, G2a, G2b, G3a, G3b"* e assim por diante. A replicabilidade deste projeto não se dá pela repetição idêntica dos mesmos comportamentos ou situações, mas pela consistência do protocolo da dinâmica que, mesmo aplicado em contextos heterogêneos, se mostra capaz de acionar agenciamentos críticos previsíveis.

Os *workshops* ministrados ao longo desta pesquisa sofreram algumas alterações conforme as variações dos ambientes, perfis de público, quantidade de participantes, disponibilidade de recursos e a experiência adquirida ao longo deste processo. Com o intuito de aperfeiçoar o dispositivo e a dinâmica logística da atividade, mudanças pontuais foram adotadas conforme as experiências práticas demonstravam os limites ou oportunidades de melhorias destas formações. Neste sentido, a devolutiva dos participantes foi muito importante para refletir sobre estas mudanças e a melhor forma de implementá-las durante os *workshops* futuros.

Como resultado de cada atividade, foi gerado um relatório para registrar a metodologia utilizada em campo, conforme as necessidades do contexto, do perfil do grupo e da disponibilidade de recursos:

Grupo 1 - estudo piloto

04 de dezembro de 2025, contando com 8 participantes (alunos regulares da FBAUP e dois integrantes externos, como G1e e outro integrante que não deixou material), com duração de 3 horas.

Contexto: Ministrado com a turma do curso de Mestrado em Design da Imagem (MDI) durante a aula de Metodologia de Projeto e de Investigação do professor Heitor Alvelos.

Esta sessão contou com uma sala equipada com projetor, mesas e cadeiras, além do material oferecido pelo pesquisador (folhas, marcadores, lápis e canetas coloridas, giz seco, pastel e cera, aquarela, tintas, cola, fitas colantes e grafite).

Propósito: Esta primeira sessão teve como objetivo funcionar como um estudo piloto para mapear pontos fortes e pontos a melhorar, avaliar o tempo de transição entre as etapas, identificar falhas logísticas e prever a reação do público. Aqui as etapas seguiram o protocolo pensado para esta dinâmica, ou seja, a atividade foi iniciada com uma apresentação teórica e depois a abertura para eventuais dúvidas, em seguida partiu-se para os exercícios práticos com a manipulação do *volvelle* e o sorteio das cartas, após um tempo estimado de vinte a trinta minutos, deu-se início a partilha dos trabalhos onde cada participante pode apresentar suas criações e compartilhar suas reflexões.

Ocorrências: Poucas pessoas da turma compareceram, resultando em 7 participantes, sendo o segundo participante externo e uma integrante do MDI se ausentaram sem deixar os trabalhos. A gestão do tempo exigiu intervenções pontuais para mediar debates e encerrar algumas conversas esparsas, embora se tenha priorizado a troca orgânica de ideias por ser um processo coletivo. A condução enfrentou dificuldades de fluidez resolvidas ao mudar o foco para a fala dos participantes, contornando muitos pedidos de ajuda simultâneos e interferências que desorientaram momentaneamente a coordenação da atividade. A atmosfera institucional e a pressão do tempo da aula influenciaram a fluidez, gerando ansiedade quanto ao acerto das respostas. Registrou-se também uma falha na gestão de material, pois muitos participantes rasuraram ou retiveram folhetos reutilizáveis. Nesta primeira experiência ainda não havia um questionário online para os participantes responderem como parte quantitativa da pesquisa.

Retificações: Nesta sessão piloto notou-se a necessidade de reduzir a burocracia (menos papel e mais digital), simplificar a apresentação, comunicar claramente sobre o reúso dos materiais e impor limites para que todos prestem atenção no esclarecimento das dúvidas, evitando repetições exaustivas que quebravam o andamento da atividade.

Grupo 2

13 de março de 2026, contando com 4 participantes de nacionalidade brasileira, com duração de 2 horas.

Contexto: Encontro informal e de descontração entre amigos em ambiente público, organizado após uma complexa negociação de agendas. Esta sessão contou com um espaço de um bar com cadeiras e mesa e usou um tablet como instrumento de apoio para exibição de imagens de apresentação, além do material oferecido pelo proponente.

Propósito: Testar a adaptação, a flexibilidade da dinâmica e a resiliência do dispositivo fora de ambientes controlados. As etapas aqui aplicaram o protocolo da dinâmica, apesar dos desvios causados pelo improviso de mudança de ambiente, seguiu-se com uma apresentação teórica inicial usando, como suporte visual um tablet, em seguida abriu-se o espaço de conversa para sanar qualquer dúvida e depois iniciou-se a parte prática com a manipulação das cartas e do *volvelle*. Após vinte minutos, abrimos o espaço para a partilha dos resultados e conversa coletiva.

Ocorrências: O local inicialmente escolhido sofreu a interferência de um atraso de mais de duas horas por parte de um dos integrantes (tempo que seria suficiente para toda a ati-

vidade) e, logo após a sua chegada, teve início uma apresentação de música ao vivo que forçou o grupo a mudar de estabelecimento. No segundo espaço, apesar do ruído sonoro, o grupo ocupou uma zona exclusiva sem distrações externas, permitindo o foco na atividade. A escala reduzida do grupo favoreceu o ritmo, mas o perfil profissional, composto por apenas um designer e três integrantes de áreas externas, tendeu a substituir o desenho por esquemas ou textos devido à insegurança ou a falta de prática com expressões artísticas.

Retificações: Após a segunda atividade foram corrigidos erros técnicos (como uma pergunta repetida identificada por um participante no formulário digital que foi elaborado após a dinâmica piloto), foi aprimorada a adaptabilidade da dinâmica em contextos altamente descontrolados e as fichas de coleta de dados foram melhoradas.

Esta experiência revelou que o *volvelle* é um instrumento que tem flexibilidade para se adaptar a diferentes contextos, inclusive em ambientes menos controlados e que é capaz de ajudar na mediação de imaginários de futuros alternativos mesmo com público que não é envolvido com práticas artísticas ou de design ou sem relação direta com os temas apresentados.

Grupo 3

16 de março de 2025, contando com 15 participantes de nacionalidade portuguesa e brasileira, com duração de 3 horas.

Contexto: Sala de aula tradicional da FBAUP, cedida na aula de Metodologia de Investigação do MDI pelo professor Heitor Alvelos. Esta sessão contou com uma sala equipada com projetor, mesas e cadeiras, além do material oferecido pelo pesquisador. Também contou com 2 *volvelles* por causa do volume de participantes.

Propósito: Avaliar a performance e a aplicabilidade do artefato. Seguiu-se o protocolo das dinâmicas integralmente, ou seja, apresentação teórica, exercício prático e partilha dos resultados com conversa.

Ocorrências: O grupo se apresentou tímido e retraído, resultando em longos períodos de silêncio. O espaço da sala, organizada em uma longa fileira de mesas, prejudicou o ritmo, forçando o dinamizador a se deslocar várias vezes de uma ponta à outra para entregar as fichas, dada a baixa proatividade dos alunos em circular os materiais. Por causa do material insuficiente (apenas um *volvelle* de madeira e um protótipo de papel para quinze pessoas), foi proposta uma inversão no processo: as 3 perguntas de criação foram distribuídas aos alunos que aguardavam a sua vez de girar os discos. A participante *G5a* relatou que esta mudança fez o seu processo se focar na reflexão teórica das questões e não nas palavras sorteadas. A participante *G5b* admitiu ter optado pela escrita e não pelo desenho por contágio social e mimetismo com os colegas adjacentes. Registrou-se a falta de resposta de três alunos ao formulário digital e um participante não entregou o material.

Retificações: Após esta sessão foi adaptada a logística de distribuição dos materiais e aumentou-se a quantidade de protótipos físicos dos *volvelles* para dinâmicas aplicadas a grupos de grande escala.

Grupo 4

09 de maio de 2026, contou com 5 participantes (incluindo o pesquisador), com duração aproximada de 1 hora.

Contexto: Evento de jogos de interpretação e RPG (Role Play Game) na FBAUP, *volvelle* integrado na atividade "Mapear o Mapa" promovida pelo i2ADS/FBAUP dentro do projeto europeu de pós-doutoramento *GENARTMENT (InterGENerational Youthful Narratives: ARTs-Based Approaches to Digital Citizenship and Civic EngageMENT)* com a pesquisadora Seran Demiral. Esta sessão contou com mesas, cadeiras e um retroprojetor, além dos materiais oferecidos pelos pesquisadores. Esta sessão contou com o uso de quatro réplicas de *volvelles* de papel.

Propósito: Testar o dispositivo com novas dinâmicas e em contextos diferentes. As etapas aqui não seguiram o protocolo, nesta experiência a utilização do *volvelle* foi tensionada para uma nova proposta sendo uma organização espacial em uma mesa em um espaço de circulação de pessoas, em seguida apresentou-se a proposta da dinâmica e partiu-se para a experiência prática sem a utilização de dados ou cartas. O *volvelle* pode ser manipulado livremente e a criação com decalques de imagens foi feita nos mesmos suportes coletivamente. Isso demonstrou que o *volvelle* pode ser adaptado para outros contextos e pode ser usado de diferentes maneiras.

Também notou-se que, mesmo sem falar de Amazofuturismo ou sem apresentar qualquer imagem ou proposta desta vertente, os participantes demonstraram ter uma tendência, após manipular o objeto, de representar elementos da natureza demonstrando que este artefato pode influenciar a imaginação direcionando os participantes a ideias ou conceitos ligados ao Amazofuturismo.

Ocorrências: Nesta sessão a mecânica do *volvelle* foi alterada, retirando a aleatoriedade dos dados e das cartas e permitindo que os participantes escolhessem de forma livre os termos de cada disco. Em um segundo momento o processo se deu em uma folha de rascunho comum onde o grupo desenhou e escreveu em sincronia com os relatos individuais, em seguida, distribuiu-se folhas de acetato para decalcar os elementos uns dos outros. O resultado final se deu pela sobreposição dos acetatos em um retroprojetor, convertendo as imagens na bandeira de um território comum.

Retificações: Sem melhorias a acrescentar.

Grupo 5

09 de maio de 2026, contou com 3 participantes (incluindo o pesquisador), com duração de 2 horas.

Contexto: Espaço comunitário da Casa da Horta, com divulgação prévia nas redes sociais e inscrições gratuitas. Esta sessão contou com mesas, cadeiras e um projetor, além dos materiais oferecidos pelo pesquisador.

Propósito: Validar o funcionamento do dispositivo em um ambiente de ativismo. Aqui seguiu-se o protocolo padrão sem desvios ou improvisos, ou seja: apresentação teórica;

dinâmica prática através da manipulação do *volvelle* e do sorteio de cartas, partilha e discussão coletiva.

Ocorrências: A infraestrutura, o projetor e o espaço funcionaram mesmo com a presença de apenas dois participantes. A bagagem e vivências do grupo foi um diferencial, pois a participante *G5a* é natural de Belém do Pará (região amazônica) e o participante *G5b* é um pesquisador de doutorado focado na bacia hidrográfica amazônica. Devido à escala reduzida, o próprio proponente integrou o grupo e fez parte do agenciamento criativo. Foram conduzidos dois exercícios: um de exploração individual a partir da mesma configuração do *volvelle* e outro de cocriação conjunta na mesma folha de papel. O perfil técnico dos participantes, muito ligados ao design e às artes, ajudou a gerar resultados com bastante expressividade artística através do uso livre de uma grande variedade de materiais.

4.2.1 – Considerações Transversais aos Workshops

A análise cruzada das cinco experiências de campo permite consolidar três grandes conclusões que atravessam as especificidades de cada contexto e validam o projeto empiricamente:

A primeira conclusão é que as atividades ao longo desta pesquisa, serviram para validar o funcionamento e a flexibilidade do *volvelle* em diferentes ambientes e contextos. Enquanto o espaço institucional da FBAUP direcionou os resultados dos Grupos 1 e 3 para debates mais formais, os ambientes mais informais e comunitários das atividades com os Grupos 2, 4 e 5 foram mais espontâneos e ativaram reflexões politizadas e expressivas. O ambiente provou ser um elemento importante para o agenciamento e essas experiências demonstram que espaços formais são mais propícios para manter o protocolo de uso do objeto, enquanto espaços informais aceitam melhor a flexibilidade e o improviso. A variação de respostas não invalida o método, mas confirma que o design especulativo é um método confiável, mesmo imerso nas variáveis imprevisíveis das situações reais e nas variáveis de cada contexto.

A segunda é que foi notada uma tendência ligada à bagagem cultural e experiências dos participantes, sendo aqueles de fora do campo das artes, como no *Grupo 2*, projetaram a imaginação através de esquemas textuais ou organizações lógicas para contornar a insegurança ou a falta de familiaridade com formas de expressões artísticas. Já os grupos compostos por designers e artistas, como no *Grupos 1, 4 e 5*, exploraram a tridimensionalidade, a cor e a colagem de forma mais livre.

A terceira e última conclusão é que diante da recorrência de dúvidas sobre as palavras presentes no *volvelle*, sentiu-se a necessidade de criar um material de apoio às dinâmicas. Foi então que se desenvolveu um glossário, este material será utilizado em interações futuras para resolver esta questão constatada durante os *workshops*, garantindo que a falta de familiaridade com os conceitos apresentados não interrompa a imersão na dinâmica.

Capítulo V: Exposição dos Resultados

Este capítulo é dedicado à sistematização, interpretação e cruzamento dos dados coletados ao longo das atividades realizadas para a validação do Volvelle Amazofuturista. Compreendendo a investigação como um processo, a análise se desdobrou em duas grandes frentes que traduziram a práxis da pesquisa. Primeiramente, foi examinada a produção material das atividades gerada pelos participantes. Esses resultados foram mapeados e organizados em quatro grandes categorias: Esquemática, Textual, Mista e Expressiva, revelando os diferentes percursos cognitivos e as linhas de fuga utilizadas por eles diante do estímulo e das combinações do dispositivo.

O capítulo aborda a seção dos resultados, onde os dados qualitativos e quantitativos são analisados a partir da fundamentação metodológica presente no capítulo anterior. Através das respostas dos participantes, consolidou-se três conclusões principais para a pesquisa: a capacidade do objeto em ajudar a realizar a "quebra do bloqueio distópico", a eficiência do *volvelle*, e a incorporação das críticas dos participantes como potência de aprimoramento contínuo deste agenciamento rizomático.

5.1 – Análise dos Dados Quantitativos

As cinco dinâmicas ocorridas entre o dia 04 dezembro de 2025 e 09 maio de 2026 e contaram com 31 participantes, as análises feitas ao longo dessa sessão baseiam-se em dados retirados de um formulário aplicado após o fim de cada atividade (os gráficos e maiores detalhes encontram-se nos anexos), vale ressaltar que a atividade com o Grupo1 não contou com formulário, pois as perguntas foram desenvolvidas posteriormente, com o Grupo2 um participante não entregou o resultado e três pessoas não responderam o questionário. Além disso o Grupo4 também não contou com fichas de consentimento de uso da imagem e nem formulário já que sua aplicação aconteceu em contexto de colaboração acadêmica durante o evento Rolinvicta.

A validação do da atividade contou com a recolha de respostas de 17 dos 31 participantes ao longo de cinco atividades. O perfil dos participantes é predominantemente cisgênero (82,4%) em um espectro dos 21 aos 53 anos concentrado nas faixas etárias entre 21 e 25 anos (47,1%). As áreas das artes e do design registraram 52,9% dos participantes. Também houve uma variedade demográfica que refletiu em um contexto de diversidade cultural sendo que 47,1% do público é oriunda de Portugal e 35,3% do Brasil, mas as atividades também contaram com indivíduos de origens norte-americana, italiana e colombiana. Esta diversidade geográfica reflete o repertório cultural dos grupos, já que 58,8% afirmaram ter acionado referências pessoais durante as atividades, indicando que o *volvelle* opera partindo da bagagem cultural e das memórias afetivas individuais.

Os dados demonstram que há um distanciamento dos participantes em relação ao território investigado sendo que 35,3% declararam ter um conhecimento intermediário ou baixo sobre a Amazônia e a maioria dos participantes não via relação entre a região e o desenvolvimento tecnológico (52,9% avaliaram essa relação nos níveis mais baixos da escala). A falta de informação sobre a região contrasta com as principais fontes de informação consumidas sendo as redes sociais, as universidades e os livros com o valor de 23,5% cada.

No entanto, o confronto com o dispositivo gerou uma desterritorialização perceptiva, pois após a dinâmica, mais de 60% dos participantes relataram uma mudança efetiva na sua percepção sobre a Amazônia, comprovando que o *volvelle* é capaz de ativar o imaginário para novas perspectivas para além do senso comum.

A eficácia do *volvelle* é reforçada pelos índices que demonstram um estímulo da imaginação e de validação metodológica. 47,1% dos participantes deram nota máxima à capacidade do objeto de impulsionar a criação de suas narrativas e consideraram a ferramenta ideal para imaginar futuros alternativos ao Capitaloceno. A coesão do funcionamento do *volvelle* foi validada pela percepção de sentido na combinação das cinco camadas recebendo aprovação de 76,5% nos níveis mais altos da escala. Essa percepção foi fundamental para que 47,1% dos participantes reconhecessem a potencialidade do dispositivo em questionar os imaginários hegemônicos.

Ao final do questionário os participantes puderam deixar um relato sobre a experiência das dinâmicas (também presente nos anexos). Os participantes destacaram o papel do objeto como mediador para vencer bloqueios criativos reforçando que a dinâmica permitiu transformar o pessimismo em relação ao futuro em um sentimento de esperança e inspiração ligada à natureza. Embora tenham surgido críticas pontuais quanto à complexidade operacional da triagem das cartas de perguntas o que aponta para a necessidade de futuras simplificações de design, o balanço geral demonstra que o Volvelle Amazofuturista é um objeto de agenciamento crítico e didático capaz de transpor desejos abstratos de mudança oriundos da reflexão crítica em reflexões visuais e textuais.

5.2 – Análise dos Dados Qualitativos

A produção material coletada ao longo das atividades resultou em uma cartografia das subjetividades que se encontra nos anexos e que validou o dispositivo como um objeto de mediação crítica. As respostas do público foram compostas por diferentes formas de expressão que podem ser mapeadas em quatro categorias: Esquemática, Textual, Expressiva e Mista, mostrando como os participantes reagiram às provocações e especulações propostas pelo *volvelle*.

A primeira categoria, classificada como "Esquemática", agrupa estes trabalhos em uma organização do pensamento mais lógica e estrutural. Nestes trabalhos, o imaginário amazofuturista se manifestou através de diagramas, fluxos, tabelas ou outros tipos de conexões de informação. Este grupo foi classificado a partir de elementos mais racionais como ponto de partida para a especulação, a combinação do *volvelle* foi transposta em esquemas que organizaram as possibilidades viáveis e os participantes deste grupo talvez sentiram uma maior necessidade em construir o mundo imaginado de forma estruturada antes de "habitar" esse lugar de forma mais poética.

A segunda categoria que foi nomeada como "Textual" demonstra um perfil com maior imersão narrativa. A produção desse grupo constituiu-se por crônicas, diários e manifestos. Essa forma de expressão sugere que para uma parte dos participantes (principalmente os de perfis mais reservados, como mencionado no Grupo 3) a produção textual funciona melhor como forma de expressão por ser mais tradicional e com menor exposição pessoal aparente. Esses textos ajudaram a reconectar o imaginário à ancestralidade e ao futuro sem a insegurança do desenho.

Na categoria de grupo "Misto", onde a palavra e a imagem se mesclaram complementando às diferentes formas de manifestação do imaginário, notou-se que os resultados formaram uma zona de transição ou de diálogo entre duas ou mais formas de expressão . Nesses trabalhos o texto reforça a ilustração subvertendo a lógica histórica do lugar da ilustração como suporte ao texto. Esta produção mista mostra que o dispositivo tem a potencialidade de unir o componente teórico dos *workshops* com o estímulo das palavras sorteadas o que gerou narrativas visuais integradas com o texto mais orgânico e de forma não linear.

Por fim, na categoria "Expressiva" os participantes exploraram o campo da ilustração, da cor e da colagem. Esta vertente (reforçada pela abundância de materiais, pelo perfil do público e pelo estímulo dos espaços como a Casa da Horta e o evento Rolinvicta) gerou ilustrações densas, experiências com texturas, cartazes e desenhos carregados de simbologia amazofuturista. Nesta categoria a linha de fuga foi manifestada de forma evidente fazendo com que as ideias políticas, sociais, ecológicas e futuristas, estimuladas pelo *volvelle*, se materializassem em ilustrações e experimentações plásticas.

5.3 – Resultados das análises

Diante do cruzamento dos dados quantitativos e qualitativos que também compõem a análise dos textos extraídos dos formulários, se chegou a três conclusões principais:

A primeira conclusão está na "quebra do bloqueio distópico" durante as dinâmicas. Conforme mostrado de forma unânime nos relatos qualitativos, especialmente no relato número 5 (consultar relatos nos anexos), observou-se uma inversão radical na postura afetiva dos participantes em relação ao futuro.

> *A atividade foi muito interessante e reveladora. Foi fantástico ver como, no início, a perceção que todos tinham do futuro era sombria e desanimadora, mas, após a atividade, havia mais esperança, otimismo e inspiração para um mundo mais interligado, integrado com a natureza e mais atento ao nosso ambiente. No início, foi difícil para a minha imaginação compreender como retratar ou descrever um futuro com as diferentes camadas e perguntas. Mas pareceu-me que, assim que desviei o meu foco das palavras individualmente para uma visão mais ampla que envolve tudo, foi mais fácil para a minha imaginação fluir. (Mergulhão,* 2026).

Ao iniciarem as atividades, muitos participantes compartilhavam uma visão sombria e paralisante em relação ao futuro, um sintoma da ansiedade causada pelo Capitaloceno e pelo "Realismo Capitalista", mencionado no segundo capítulo. Porém, os grupos passaram para um estado de esperança e otimismo após as dinâmicas. Essa transição entre um estado pessimista para uma perspectiva mais otimista de futuro demonstra que o dispositivo é eficiente em abrir novos horizontes e resgatar a imaginação para outros futuros.

Em segundo lugar, os dados quantitativos demonstraram que o design do *volvelle* é eficientes. Mesmo com participantes que declararam ter baixo conhecimento sobre a Amazônia ou que inicialmente demonstraram ceticismo ao associar o bioma e o desenvolvimento tecnológico (consultar gráficos), o design combinatório se mostrou perfeitamente legível sendo que a articulação das cinco camadas fez sentido para a maioria dos participantes. Isso demonstrou que o objeto é capaz de ajudar a transformar conceitos abstratos em experiências estéticas e imaginários politizados de forma didática.

Por fim, a investigação incorporou a crítica como uma oportunidade de aprimoramento. O relato número 7, por exemplo, forneceu conteúdo para as autocríticas e os "pontos a melhorar" registados nos relatórios (presentes nos anexos).

> *Apreciei muito o trabalho de investigação sobre o amazofuturismo; o resultado do produto, a nível estético e formal, funciona muito bem. Tenho, no entanto, uma crítica relativamente ao seu funcionamento (que, na minha opinião, é mais complexo do que poderia ser): as cartas de três cores diferentes deveriam pertencer a categorias bem definidas e ser fundamentais para o objetivo do jogo. O objetivo final é pouco claro e, provavelmente, mesmo sem a roda teria sido possível refletir sobre o sentido das palavras e das perguntas. Sugiro simplificar a dinâmica do jogo e criar um foco mais claro, percebendo também o propósito real do jogo: serve ao investigador para formular perguntas ou é um objeto de discussão, palavra e diálogo?* (Mergulhão, 2026).

A observação por parte dos participantes quanto à complexidade na triagem das cartas de perguntas ajudou a pensar nas alterações da dinâmica para simplificar a logística nas iterações futuras. Essa abertura ao *feedback* dos participantes faz parte da cartografia rizomática, em que o dispositivo se refina continuamente no encontro com o coletivo. Essas devolutivas não são encaradas como erros, elas são incorporadas no processo de mapeamento e demonstram que os inúmeros fatores em cada dinâmica demandam adaptação e flexibilidade, o que o *volvelle* mostrou ser capaz de oferecer.

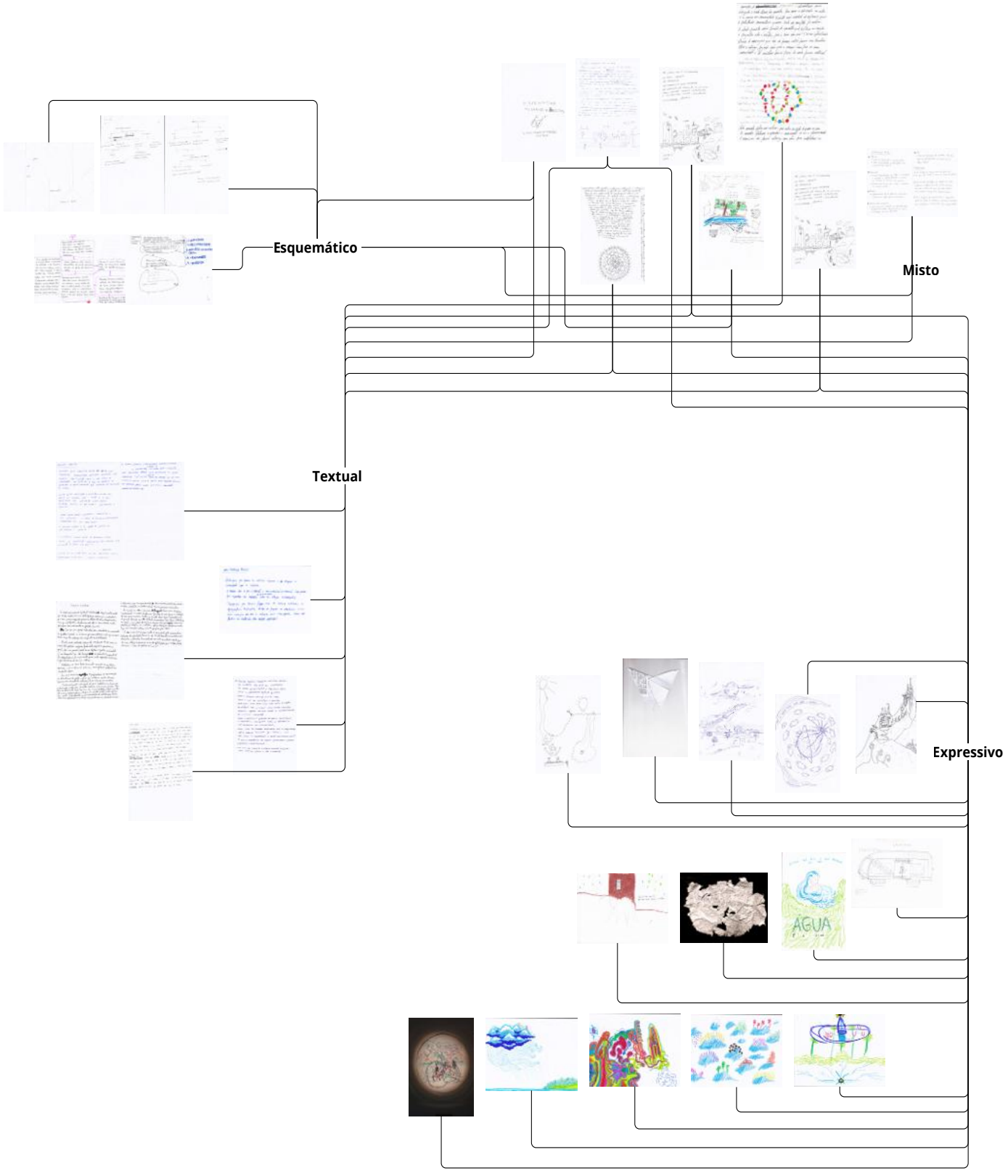


Figura 34: Rizoma: Perfil dos grupos e classificação dos resultados em uma cartografia aberta. Esta "planta" pode continuar a crescer conforme mais atividades forem feitas, então mais linhas de fuga e mais agenciamentos serão incorporados neste mapa.

Considerações Finais

Esta investigação foi feita a partir da premissa do sequestro da imaginação contemporânea pelas narrativas hegemônicas de colapso inevitável. No Capitaloceno, o cenário de poli crises é tratado, de acordo com a comunicação hegemônica, como um desvio da humanidade, mas é omitido que essas crises são o resultado de um sistema linear de produção e consumo que opera através da exploração predatória de corpos e territórios para manter a concentração de riqueza, poder e privilégios de 1% da humanidade, como foi referenciado através da pesquisa da Oxfam no primeiro capítulo. Diante deste cenário de paralisia e ansiedade, este trabalho apresenta o Amazofuturismo como um meio que retoma a perspectiva prefigurativa partindo das cosmovisões amazônicas.

Ao cruzar o Design Especulativo com este sub gênero da ficção, a pesquisa propôs que a disputa pelo futuro pode e deve articular os saberes indígenas nas diversas formas de resistência ao Capitaloceno. A floresta, historicamente reduzida pela racionalidade ocidental à condição de recurso passivo a ser usado e descartado, é ressignificada no Amazofuturismo através das cosmovisões indígenas, como um ecossistema que é sujeito de direitos dotado de agência própria.

A fundamentação teórica desta pesquisa defendeu a ideia de que o design pode atuar como um instrumento de descolonização do pensamento e da imaginação, oferecendo caminhos onde a tecnologia e o progresso não podem ser mais importantes que a manutenção da vida e à soberania das comunidades, pelo contrário, devem caminhar juntos para garantir o bem comum de tudo e todos em detrimento do acúmulo de poder, capital e privilégios de uma ínfima minoria.

A principal contribuição desta pesquisa foi o desenvolvimento do Volvelle Amazofuturista ajudando a construir reflexões críticas em atividades coletivas. A escolha deste tipo de objeto subverteu a lógica de um instrumento utilizado por séculos pela Igreja Católica e o direcionou para uma proposta alinhada às cosmovisões indígenas. Seu formato circular e sua materialidade em madeira não foi uma escolha apenas estética, mas de simbolismos ligados à Terra e ao tempo circular.

A necessidade de uma certa diligência por parte do utilizador transformou a experiência com o objeto em um processo de "cocriação" onde o *volvelle* serviu como mediador entre as combinações semânticas e a imaginação. O design do instrumento, ao fixar dez elementos em cada camada, mostrou que a restrição física do suporte material serviu como um "filtro" para escolher com cuidado os termos que seriam empregados no objeto e para organizar o caos das combinações em unidades que fizessem sentido em cada círculo. Através desta "curadoria", o dispositivo provou que os limites materiais do seu design não restringiram a imaginação dos usuários, pelo contrário, serviram como o ponto de partida para que os participantes pudessem trabalhar com o *novum* e gerar, entre as milhões de possibilidades, narrativas sobre o futuro.

A eficiência do dispositivo foi testada e validada através de uma metodologia baseada na filosofia rizomática, na pedagogia freiriana e no design especulativo. Ao acompanhar as dinâmicas dos cinco *workshops* realizados entre dezembro de 2025 e maio de 2026 foi

adotada uma postura de investigador / cartógrafo para que os fluxos, as direções e os desdobramentos do processo não fossem perdidos, os lugares por onde esta investigação percorreu mostraram uma grande heterogeneidade cultural e institucional, desde as salas do Mestrado em Design da Imagem na FBAUP até o ambiente informal e ativista da Casa da Horta, passando por espaços públicos de descontração e pela colaboração acadêmica no evento Rolinvicta.

O mapeamento destas experiências demonstrou que as questões logísticas, os atrasos e as mudanças na ordem da manipulação do objeto não constituíram falhas de execução, na perspectiva proposta por Deleuze e Guattari, estes episódios foram tratados como "rupturas a-significantes" e incorporados no processo servindo como oportunidade para testar a resiliência e flexibilidade do rizoma construído ao longo destas atividades.

Através dos resultados práticos, compilados nos resultados que constituíram um mapa (consultar anexos), foram catalogados quatro grupos de perfis distintos: Perfil Esquemático, onde o pensamento mais lógico e estrutural levou os participantes a utilizarem diagramas e fluxogramas, por exemplo, para imaginar de forma mais técnica os futuros possíveis; o Perfil Textual, onde a escrita se manifestou em textos e manifestos, funcionou melhor para os sujeitos de perfis mais reservados expressarem o seu imaginário sem o bloqueio do desenho; Perfis Mistos onde o texto e a ilustração se combinaram para gerar mais formas de expressão e o Perfil Expressivo em que o uso da cor, da colagem e do uso de mais materiais deu formas mais poéticas às ideias e à imaginação dos futuros possíveis.

O cruzamento dos dados qualitativos e quantitativos forneceu, talvez, a evidência mais importante dessa dissertação: a capacidade do *volvelle* em guiar a superação do "bloqueio distópico". Os formulários preenchidos pelos participantes mostram que, embora iniciassem as dinâmicas com um pessimismo paralisante em relação ao futuro, reflexo da saturação de imagens e imaginários catastróficos presentes na cultura de massas, a imersão na dinâmica do *volvelle* provocou uma inversão afetiva, quer dizer, o instrumento foi capaz de afetar de alguma forma os participantes e sua mediação converteu a ansiedade e a desmobilização em sentimentos de esperança, otimismo e inspiração.

O dispositivo provou ser eficiente mesmo com indivíduos que declararam possuir baixo conhecimento prévio sobre a Amazônia ou que tinham ceticismo sobre a relação entre a floresta e a tecnologia. A articulação das camadas fez sentido para a maioria dos participantes e ajudou a transformar a percepção do público sobre o território e sobre as possibilidades de outros futuros.

Limitações do Estudo e Desdobramentos Futuros

Como prática de uma investigação transparente, são reconhecidas as limitações enfrentadas ao longo deste percurso. A principal delas, apontada por alguns participantes nas devolutivas, está na complexidade da mecânica e na triagem das cartas de perguntas de três cores. Também vale ressaltar o período de teste que o *volvelle* estava submetido e a inexperiência e fase de adaptação do pesquisador. Esta crítica foi incorporada à pesquisa e ajuda a validar o caráter processual deste tipo de metodologia, indicando que o objeto deve continuar a ser refinado e adaptado para as diferentes situações, contextos e públicos.

Posteriormente foi desenvolvido um glossário (consultar anexos) que será utilizado em oficinas futuras como forma de suporte aos participantes.

O Volvelle Amazofuturista se mostrou muito promissor para o seguimento deste projeto, entre os planos está a transposição deste ecossistema para plataformas digitais interativas e aplicações web. Também pretende-se a aplicação e testagem deste dispositivo em contextos educacionais, desde os níveis mais básicos ao nível superior inserindo uma "alfabetização de futuros" e o pensamento decolonial na formação crítica dos estudantes.
Como forma de continuidade da pesquisa, pretende-se ampliar o escopo do instrumento para além das cosmovisões amazônicas. Inspirado pelo conceito de "Futuro Ancestral", o próximo passo natural deste *volvelle* é buscar, através de uma profunda pesquisa (talvez durante a continuação formativa no doutoramento) os saberes de outros povos tradicionais do Brasil (que segundo o IBGE são representados por 28 segmentos)[48] além de outros povos indígenas de outras regiões do país. A proposta continuará a mesma: Imaginar futuros a partir da ancestralidade, mas agora, compreendendo a soma de outros povos e outras cosmovisões de diferentes regiões.

Últimas Notas

O realismo capitalista, ao impor que "é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo", colonizou a nossa capacidade de pensar em alternativas. Os que ousam pensar fora dessa lógica e materializar mudanças concretas são tidos como irrealistas ou idealistas, mas quando pensamos no futuro dentro da lógica do Capitaloceno o que presumimos é que se as coisas continuarem como estão, provavelmente as condições planetárias para a vida serão inviabilizadas, então os verdadeiros idealistas ou irrealistas são os que acreditam nesse velho caminho, que continuar cometendo os mesmos erros e esperar por resultados diferentes é a verdadeira utopia. Em um trecho do documentário A História das Coisas (2007), citado no primeiro capítulo, Annie Leonard diz que o capitalismo não é como a gravidade, não é algo do qual temos que conviver, ele foi criado então ele também pode ser substituído.

Esta dissertação se encerra reafirmando que disputar o imaginário é um ato de disputa pelo mundo em que habitamos e o futuro que queremos habitar. O Volvelle Amazofuturista e a cartografia dos seus *workshops* demonstraram que a imaginação pode ser descolonizada, estimulada e mobilizada politicamente. Fazer o mapa com os participantes das atividades mostrou que a esperança é uma tecnologia que requer treino, tempo, paciência, insistência e ferramentas adequadas. Demonstrando que a manutenção e soberania da vida podem ser projetadas e que o design pode ajudar nesta jornada, esse trabalho deixa sua pequena contribuição para o futuro, para outros pesquisadores e para a sociedade no geral. Sendo assim, essa pesquisa entrega ao campo do design uma ferramenta testada e funcional, uma pequena contribuição para ajudar a pavimentar um caminho em direção de um futuro pluriversal[49].

48 Consultar site do Ministério do Meio Ambiente e Mudanças do Clima: "Povos e Comunidades Tradicionais". Consultado em Maio de 2026, disponível em: https://www.gov.br/mma/pt-br/assuntos/povos-e-comunidades-tradicionais

49 Pluriverso é uma visão que contesta a ideia de um mundo universal (geralmente eurocêntrico), defendendo a coexistência de múltiplas perspetivas, culturas, saberes e formas de organização social e ecológica.

Referências Bibliográficas

Aarseth, E. J. (1997). Cybertext: Perspectives on ergodic literature. Johns Hopkins University Press.

Acosta, A. (2019). O bem-viver: Uma oportunidade para imaginar outros mundos. Autonomia Literária; Elefante.

Bottici, C. (2014). Imaginal politics: Images beyond imagination and the imaginary. Columbia University Press.

Carvalho, A. (2024). Antropoceno(s), crise climática, ontologia e social. Imprensa da Universidade de Coimbra.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1995). Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia 2 (A. Guerra Neto & C. P. Costa, Trads.; Vol. 1). Editora 34.

Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming. MIT Press.

Krenak, A. (2022). Futuro ancestral (R. Carelli, Org.). Companhia das Letras.

Krenak, A. (2019). Ideias para adiar o fim do mundo (1.ª ed.). Companhia das Letras.

Lefebvre, H. (2001). O direito à cidade (R. E. Frias, Trad.). Centauro.

Leonard, A. (2011). A história das coisas: Da natureza ao lixo, o que acontece com tudo o que consumimos. Editorial Presença.

Packard, V. (1965). A estratégia do desperdício. Ibrasa.

Povinelli, E. A. (2023). Geontologias: Um réquiem para o liberalismo tardio. Ubu Editora.

Roberts, A. (2018). A verdadeira história da ficção científica. Seoman.

Serviços de Biblioteca do IPVC. (2021, março). Guia prático de citações e referências bibliográficas: Norma APA 7th ed. Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Viana do Castelo. ipvc.pt

Stengers, Isabelle. (2017). "Reativar o Animismo". Caderno de Leitura nº 62, Ed. Chão de Feira.

Stengers, Isabelle. (2015). "No tempo das catástrofes". CosacNaify.

Viveiros de Castro, Eduardo. (2008). O chocalho do xamã é um acelerador de partículas. In R. Sztutman (Org.), Eduardo Viveiros de Castro – Encontros (pp. 23-48). Beco do Azougue.

Artigos e Dissertações

Ab'Saber, A. N. (2002). Bases para o estudo dos ecossistemas da Amazônia brasileira. Estudos Avançados, 16(45), 7–30. https://doi.org/10.1590/S0103-40142002000200002

Barros, J., & Seiça, A. (2017). Hacking the good life: João de Barros & the game of moral virtues. In L. Ribas, A. Rangel, & M. Verdicchio (Eds.), Proceedings of the Fifth Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X (xCoAx) (pp. 301–306). Universidade do Porto. up.pt

Boggs, C. (1977). Marxism, prefigurative communism, and the problem of workers' control. Radical America, 11(6), 99–122. https://theanarchistlibrary.org/library/carl-boggs-marxism-prefigurative-communism-and-the-problem-of-workers-control

Canizares, G. (2017). Stranger than fiction: Artificial intelligence, media, and the domestic realm. In 105th ACSA Annual Meeting Paper Proceedings (pp. 488–494). ACSA Press. http://dx.doi.org/10.35483/ACSA.AM.105.76

Gama, V. C. (2021). De onde vem e para onde vai o amazofuturismo? Zanzalá: Revista Brasileira de Estudos sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais, 8(1), 12–35. https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/article/view/36257

Kasprzykowski, L. C. R. (2020). Sistema de geração automática de texto para performance [Dissertação de mestrado, Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto.

Link, D. (2010). Scrambling T-R-U-T-H: Rotating letters as a material form of thought. In S. Zielinski & D. Link (Eds.), Variantology 4: On deep time relations of arts, sciences and technologies (pp. 215–266). Walther König.

Mattos, R. M. (2025). Políticas prefigurativas: A revolução (im)possível na pós-modernidade. (Des)troços: Revista de Pensamento Radical, 6(2), Artigo e60680. ufmg.br

Thomas, S. (2013, junho). Investigating the role of design in the circular economy (Report 01). RSA Action and Research Centre. greatrecovery.org.uk

Webgrafia

Agência Brasileira de Marketing. (2021). Natura Ekos apresenta campanha inspirada no Amazofuturismo. https://abramark.com.br/destaques/campanha-natura-ekos/

BBC News Brasil. (2020). O extraordinário motivo que acelerou a invenção dos telefones celulares. https://www.bbc.com/portuguese/curiosidades-52976778

Casa Natura Musical [@casanaturamusical]. (2026, 12 de março). No Dia dos Povos Indígenas (19.04), recebemos Souto na Casa com o show de 'Lunar' .Instagram. https://www.instagram.com/p/DW64oj_kQkt/

Cultural Survival. (2025). Cosmovisão/ Crítica/ Causa: The Art of Denilson Baniwa. https://www.culturalsurvival.org/news/cosmovisao-critica-causa-art-denilson-baniwa

Editora Melhoramentos. (2015–2026). Michaelis: Mo- derno Dicionário da Língua Portuguesa. uol.com.br

FBAUP (2026, 19 de Abril). 1.º Repair Café FBAUP, em https://sigarra.up.pt/fbaup/pt/noticias_geral.ver_noticia?p_nr=46144

Institute for Postnatural Studies. (2025). Wametisé: Ideas for an Amazofuturism. https://www.instituteforpostnaturalstudies.org/projects/wametise-

Mergulhão, Carlos Danilo Mesa (2026). Amazofuturismo e Design Especulativo.[Formulário do Google]. https://docs.google.com/forms/d/1flDzEFvgsfXb5A6for1J8t2ukGjP-V65TzkxO3BPMPsk/edit

Pietro, R. (s.d.). Amazofuturismo. Consultado em 11 de fevereiro de 2026, em https://amazofuturismo.com.br/

Porto Editora. (2003–2026). Infopédia: Dicionários. Porto Editora. https://www.infopedia.pt/

Priberam Informática. (2008–2026). Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. https://dicionario.priberam.org/

Revista Tricerata (2.ª ed.). (s.d.). Editora Cyberus. https://editoracyberus.weebly.com/uploads/1/3/3/4/133474575/revista_tricerata_-_segunda_edi%C3%A7%C3%A3o.pdf

Selvagem - Ciclo de Estudos. (2026, 25 de março). "O chocalho é um acelerador de partículas que procura descobrir os segredos do espírito." [Vídeo]. Instagram. https://www.instagram.com/selvagem_ciclodeestudos/

Sesc Pompeia. (2026, 28 de março). O amanhã é hoje | Sabrina Fernandes [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=wCv-EKbL1OU

Sioduhi Studio. (s.d.). Sobre a Sioduhi Studio. Consultado em março de 2026 em: https://www.sioduhi.com/sioduhi

Rolinvicta (2026, 09 de maio). "Mapear o Mapa". https://rolinvicta.pt/site/programa2.php?id=186

Notas

1 Instagram de João Queiroz. Consultado em 04/03/2026. Disponível em: https://www.instagram.com/q1r0z/

2 Solarpunk: Subgénero da ficção científica que foca em soluções sustentáveis e harmonia com a natureza (p. 1). Ver também: Messy Nessy (2021). Inside the Imaginarium of a Solarpunk Architect. messynessychic.com

3 Cabanagem (1835-1840): Revolta popular no Grão-Pará iniciada por ribeirinhos contra a pobreza e opressão (p. 1). Ver: Assembleia Legislativa do Pará (2025). 190 anos da Cabanagem. alepa.pa.gov.br

4 Instagram de Rogério Pietro. Consultado em 04/03/2026. Disponível em: https://www.instagram.com/autor_rogeriopietro/

5 Monteiro, B. (1972-1985). Tetralogia Amazônica (Verde Vagomundo; O Minossauro; A Terceira Margem; Aquele Um). As obras exploram a oralidade e a luta de classes no Pará.

6 Souto (@soutomc). Consultado em 12/03/2026. Inspirado pelos ciclos da lua, pelos saberes originários e por reflexões sobre o tempo... (Post). https://www.instagram.com/soutomc/

7 Souto. (2026, 25 de março). Lunar (Vídeo). YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=OLBc5O0FWWs

8 Instagram de Moara Tupinambá. Consultado em março de 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/moaratupinamba/

9 Instagram de Jean Petra. Consultado em março de 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/jeanpetra/

10 Campanha Natura Ekos. Consultado em março de 2026. Vídeos disponíveis em: https://abramark.com.br/destaques/campanha-natura-ekos/

11 Instagram de Labô Young. Consultado em março de 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/laboyoung/

12 Instagram de Sioduhi Studio. Consultado em março de 2026. Disponível em: https://www.instagram.com/sioduhistudio/

13 Instagram de GC Arte. Consultado em 04/03/2026. Disponível em: https://www.instagram.com/gc_arte/

14 Afrofuturismo: Movimento cultural que utiliza ficção científica e ancestralidade para protagonismo negro. Academia Brasileira de Letras. (s.d.). Afrofuturismo. Consultado em Março de 2026. Disponível em: https://www.academia.org.br/nossa-lingua/nova-palavra/afrofuturismo

15 Amazónia Legal: Conceito instituído em 1953 englobando 59% do território brasileiro. IPEA. (s.d.). O que é a Amazônia Legal? Consultado em Fevereiro de 2026. Disponivel em: https://www.ipea.gov.br/desafios/index.php?option=com_content&id=2154:catid=28

16 Nações Unidas (ONU). Consultado em 23/04/2025. ONU alerta para marginalização dos indígenas na luta contra mudança climática. https://news.un.org/pt/story/2025/04/1847766

17 Desigualdade Global: Segundo a OXFAM (2015), 1% da população detém a mesma riqueza que os 99% restantes. Consultado em março de 2025. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160118_riqueza_estudo_oxfam_fn

18 Acúmulo de rejeitos (Grande Mancha de Lixo do Pacífico): Scientific Reports (2018). Evidence that the Great Pacific Garbage Patch is rapidly accumulating plastic. https://www.nature.com/articles/s41598-018-22939-w

19 Lebow, V. (1955). Price Competition. Journal of Retailing. Reimpressão em: https://mronline.org/wp-content/uploads/2019/07/Lebow.pdf

20 Acosta, A. (2016). O bem-viver: Uma oportunidade para imaginar outros mundos. Autonomia Literária; Elefante.

21 Liberalismo Tardio: Fase atual do capitalismo descrita por Elizabeth Povinelli (2023) em Geontologias, focada na exploração do "não-vivo".

22 Mais-que-humano: Termo cunhado por David Abram (1996) em The Spell of the Sensuous.

23 *Novum*: Conceito descrito por Darko Suvin (1979) em Metamorphoses of Science Fiction.

24 Exemplos de *Novum*: Memórias em Blade Runner, Dr. Manhattan em Watchmen ou vigilância em 1984.

25 Eco, U. (1986). Lector in fabula: A cooperação interpretativa nos textos narrativos. Perspectiva.

26 How William Shatner Changed the World: Documentário sobre o impacto da ficção científica na tecnologia real.

27 Fisher, M. (2020). Realismo capitalista.

28 TINA (There Is No Alternative): Acrónimo neoliberal de Margaret Thatcher. Ver: Público (2015). A força do TINA. https://www.publico.pt/2015/04/30/politica/opiniao/a-forca-do-tina-1693990

29 Boggs, C. (1977). Marxism, prefigurative communism, and the problem of workers' control. Radical America. Consultado em janeiro de 2026. Disponível em: https://theanarchistlibrary.org/library/carl-boggs-marxism-prefigurative-communism-and-the-problem-of-workers-control

30 Prefiguração Revolucionária: Conceito histórico de construir o futuro no presente. Ver sessão de Artigos e Dissertações: Mattos, R. M. (2025). Políticas prefigurativas. (Des) troços. ufmg.br

31 Beautiful Trouble: Plataforma de ferramentas para ação criativa. Consultado em fevereiro de 2026. Disponível em: https://beautifultrouble.org/toolbox/pt/tool/prefigurative-politics

32 Desigualdade Climática em SP: Estudo da UFABC aponta diferença de 15ºC entre Paraisópolis e Morumbi. Consultado em fevereiro de 2025. Disponível em: https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2025/12/29/diferenca-de-ate-15oc-separa-paraisopolis-e-morumbi-durante-o-verao-em-sp-diz-estudo.ghtml

33 The Unity Gardens: Organização focada em hortas comunitárias e saúde. Consultado em fevereiro de 2026. Disponível em: https://www.theunitygardens.org/

34 Hortas em Curitiba: Exame (2024). Como Curitiba virou uma referência em hortas urbanas. Consultado em fevereiro de 2026. Disponível em: https://exame.com/agro/como-curitiba-virou-uma-referencia-em-hortas-urbanas/

35 Incredible Edible: Projeto de agricultura urbana comunitária. Consultado em fevereiro de 2026. Disponível em: https://www.incredibleedible.org.uk/

36 Autonomia Energética Indígena: Projeto de jovens na Amazónia peruana (PNUD, 2026) Consultado em fevereiro de 2026. Disponpivel em: https://www.undp.org/romecentre/blog/powering-future-amazon-how-indigenous-youth-are-driving-energy-autonomy

37 Rede Favela Sustentável: Rede colaborativa no RJ para justiça climática. Consultado em fevereiro de 2026. Disponpivel em em: https://www.favelasustentavel.org/

38 Friendship Bench (Zimbabué): Terapia comunitária com avós. BBC Brasil (2018). Um time de avós. Consultado em fevereiro de 2026. Disponpivel em: https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-46283465

39 Sangath: ONG de saúde mental comunitária. Consultado em fevereiro de 2026. Disponível em: https://www.sangath.in/resource

40 The Great Recovery: Projeto sobre design e economia circular. http://www.greatrecovery.org.uk/

41 I Ching (c. 1000–750 a.C.): Sistema mecânico chinês de geração de respostas.

42 Zã'irjah e Disco de Llull: Instrumentos combinatórios. Ver: Link, D. (2010). Scrambling T-R-U-T-H.

43 Tecnologias de geração de texto (séc. XVII-XVIII): Evolução para a computação. Ver na sessão de Artigos e Dissertações: Kasprzykowski, L. C. R. (2020). Sistema de geração automática de texto para performance.

44 Consultar: Deleuze, G., & Guattari, F. (1995). Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia 2 (A. Guerra Neto & C. P. Costa, Trads.; Vol. 1). Editora 34.

45 Idem.

46 Idem.

47 Idem.

48 Consultar: site do Ministério do Meio Ambiente e Mudanças do Clima: https://www.gov.br/mma/pt-br/assuntos/povos-e-comunidades-tradicionais

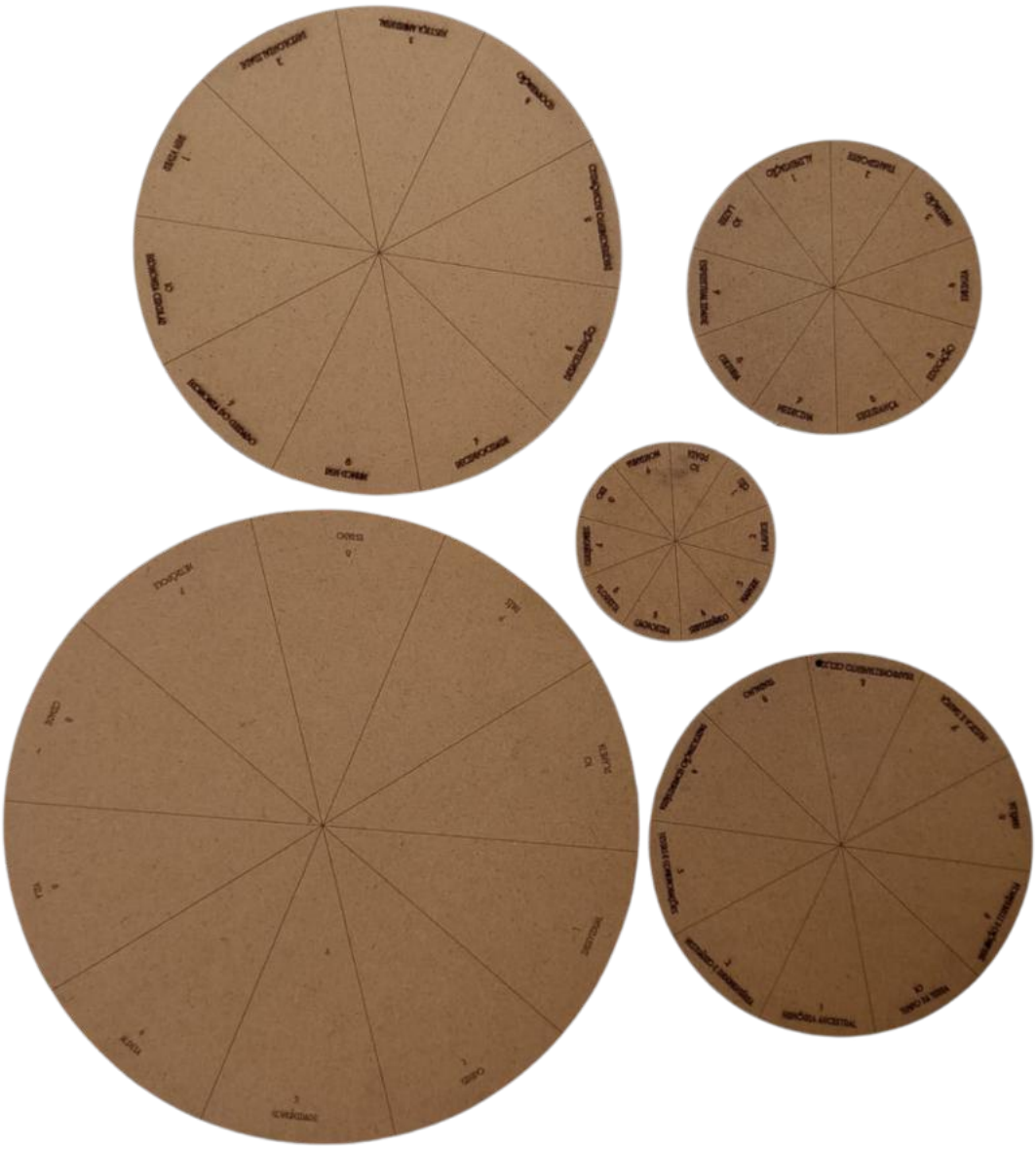
49 Kothari, A., Salleh, A., Escobar, A., Demaria, F., & Acosta, A. (Orgs.). (2022). Pluriverso: Um dicionário do pós-desenvolvimento (I. V. Eleonora, Trad.). Editora Elefante.

Apêndice A.1 - Protótipos do Volvelle Amazofuturista



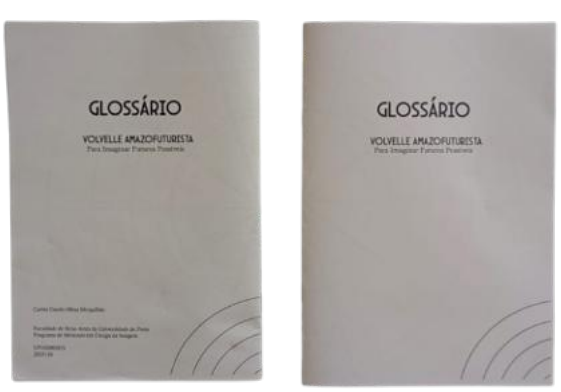
Protótipos do *volvelle* em madeira e papel, além de dois glossários.

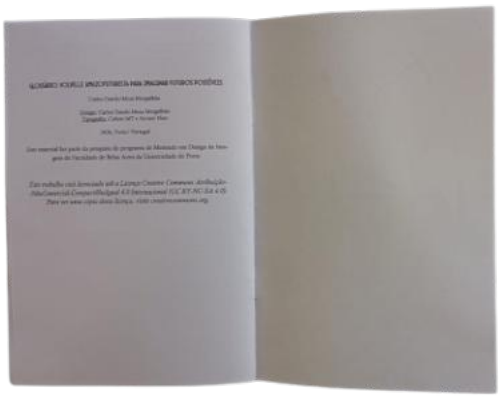
Apêndice A.2 - Protótipos do Volvelle Amazofuturista

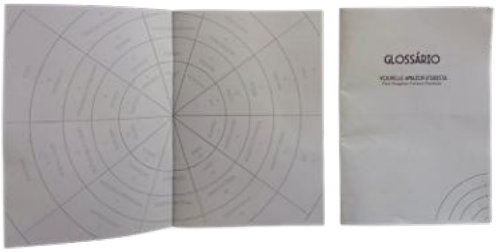


Camadas separadas.

Apêndice B.1 - Glossário

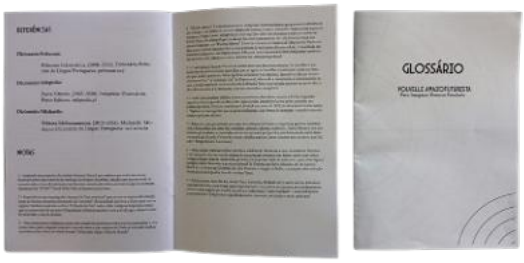
















Apêndice B.2 - Glossário

GLOSSÁRIO

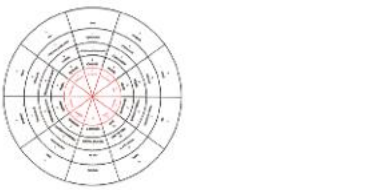
VOLVELLE AMAZOFUTURISTA
Para Imaginar Futuros Possíveis

APRESENTAÇÃO

Este glossário foi criado a partir de uma pesquisa dedicada a compreender o sub gênero da ficção científica "Amazofuturismo" e como ele pode nos ajudar a imaginar futuros possíveis para além das poli crises da contemporaneidade. Este glossário serve para ajudar o utilizador, caso se depare com alguma palavra ou conceito que não tenha familiaridade. Aqui será encontrado o vocabulário presente no Volvelle Amazofuturista com suas definições a partir da consulta de dicionários presentes nas referencias no final deste apêndice.

Além da definição técnica também serão encontrados textos que podem ajudar a interpretar estes conceitos de forma mais simbólica ou poética. Não encare estas definições como imposições ou restrições, use este apêndice como uma bússola quando sentir que a sua imaginação está a deriva.

Deixe a sua imaginação te guiar, suspenda a descrença e não se restrinja aos limites impostos pela realidade concreta. O processo é mais importe que o resultado final, então se estas palavras te ajudarem a imaginar outras formas de existência e de futuros, então um caminho foi encontrado, não tenha receio de o desbravar e de o extrapolar, ps únicos limites aqui só podem ser impostos por você mesmo, ouse superá-los.



NATUREZA E ECOSSISTEMAS

1 Céu – Espaço de interconexão climática, observação astronômica e fluxos de ventos/nuvens.

2 Planície – Unidade de relevo caracterizada por superfícies planas, com baixas altitudes e pouco acidentadas .

3 Mangue – Ecossistema de transição entre a terra e o mar. Influenciadas pelas marés sendo este fenômeno conhecido como "Estuário".

4 Subterrâneo – O mundo das raízes, das cavernas, dos minerais e aquíferos que sustentam a superfície.

5 Cachoeira – Uma formação geomorfológica onde a água se precipita verticalmente ou em degraus íngremes.

6 Floresta – Ecossistema caracterizado por uma alta densidade de árvores, vegetação lenhosa e um "teto" formado pelas copas.

7 Subaquático – Conjunto de ecossistemas, ambientes e organismos que existem debaixo da água, incluindo oceanos, mares, rios, lagos e áreas costeiras.

8 Rio – Curso de água natural e continuo que flui por gravidade de áreas mais altas (nascente) para áreas mais baixas, desaguando no mar, num lago ou noutro rio.

9 Montanha – Uma grande elevação natural da superfície terrestre. Formadas principalmente pelo choque de placas tectônicas ou atividade vulcânica, funcionam como importantes reguladores climáticos e reservatórios de água.

10 Praia – Formação geológica costeira, composta por sedimentos como areia, cascalho ou rochas, situada na margem de um corpo de água (mar, rio ou lago).

Esta camada não representa só a geografia ou recursos naturais, no Amazofuturismo, a natureza é uma entidade viva e tecnológica, os ecossistemas são tratados como sistemas operacionais que interligam a vida e a natureza fazendo a mediação entre o mundo físico e o espiritual. Sinta-se totalmente livre para cruzar a barreira do que a ciência ocidental explica e deixe sua imaginação fluir.

Exemplos para te inspirar: *Imagine a floresta como um supercomputador biológico conectado por uma internet de micélios que processa dados em tempo real incessantemente. O Subterrâneo[1] trabalha como um servidor central conectando as raízes e distribuindo os nutrientes, enquanto o Céu se torna um lugar onde os "rios voadores"[2] criam caminhos para levar a chuva para outras partes do planeta com a ajuda das montanhas, as grandes ancestrais[3].*



TECNOLOGIAS E INVENÇÕES

1 **Alimentação** – Tecnologias de produção, processamento e conservação. Envolve hábitos culturais, sociais e econômicos.

2 **Transporte** – Movimento, deslocação ou condução de pessoas, animais, mercadorias ou informações entre dois locais, utilizando veículos ou outros meios técnicos.

3 **Habitação** – Espaço físico utilizado como morada ou abrigo, garantindo dignidade, segurança e privacidade aos seus ocupantes nas mais diversas formas.

4 **Energia** – Representa a base infraestrutural que permite a operação das sociedades modernas, facilitando o acesso a serviços essenciais.

5 **Educação** – Redes de transmissão de saberes tradicionais e científicos, formal ou informalmente. Abrange a transmissão de conhecimentos, valores, costumes e normas.

6 **Segurança** – Sistemas de proteção coletiva baseados em conceitos amplos como estabilidade, ausência de ameaças, proteção física, política, psicológica, social, econômica e digital.

7 **Medicina** – Ciência dedicada à manutenção e restauração da saúde, focada na prevenção, diagnóstico e tratamento de doenças, lesões e no alívio do sofrimento humano.

8 **Cultura** – Conjunto complexo de conhecimentos, crenças, artes, leis, moral, costumes e hábitos adquiridos pelo ser humano como membro de uma sociedade.

9 **Espiritualidade** – Busca humana por significado, propósito e conexão com algo maior que si mesmo. É uma dimensão interior, muitas vezes focada no autoconhecimento e transcendência.

10 **Lazer** – Tempo livre de obrigações profissionais, familiares ou sociais, utilizado livremente para descanso, divertimento, recreação ou desenvolvimento pessoal.

A tecnologia, nesta camada, se afasta da visão ocidental de máquinas industriais poluentes e datacenters "vampíricos". As tecnologias no Amazofuturismo servem para expandir os aspectos da vida, facilitar a cooperação, mediar o conhecimento e ajudar a reforçar a nossa ligação com o meio ambiente superando a lógica de dominação.

Exemplos para te inspirar: *O Transporte pode acontecer através de bio-veículos que mimetizam animais ou canoas de levitação magnética movidas a energia solar, a Habitação pode ser pensada para atender o interesse coletivo e ser feita com outros materiais como um tecido vivo, ou seja, casas que crescem a partir de sementes, respiram e regeneram-se sozinhas. A Medicina pode combina nanotecnologia com a sabedoria das plantas-mestras[4] e o próprio movimento das danças ritualísticas geram energia[5] armazenável.*



MODOS DE HABITAR E EXISTIR

1 **Memória Ancestral**
Conjunto de saberes, valores, tradições e vivências transmitidos entre gerações, atuando como um patrimônio imaterial que conecta o passado, presente e futuro.

2 **Vestuário e Indumentária**
Vestuário refere-se ao conjunto de roupas que uma pessoa utiliza para se cobrir ou adornar. Indumentária é o conjunto de vestes próprias de uma época, região, povo ou contexto.

3 **Festas e Comemorações**
Eventos coletivos ou privados, rituais e expressões culturais que visam celebrar datas, pessoas ou marcos importantes, rompendo com a rotina.

4 **Participação Comunitária**
Colaboração da população no planejamento, tomada de decisão e implementação de ações que impactam o seu bem-estar, saúde e ambiente.

5 **Trabalho** – Atividade humana digna, não alienada e voltada para a utilidade social e desenvolvimento pessoal; Ação da manutenção do mundo.

6 **Reaproveitamento Cíclico** – Sistema produtivo que visa eliminar o desperdício e a extração contínua de recursos naturais através de sistemas de reciclagem.

7 **Música e Dança**
Música é a arte de combinar sons e ritmos no tempo, enquanto a dança é a expressão artística através de movimentos corporais rítmicos.

8 **Família** – Núcleo social básico, formado por pessoas unidas por laços de parentesco, biológicos, matrimoniais ou afetivos.

9 **Imigração e Itinerância** – Deslocação humana; imigração envolve mudar-se para um lugar novo para viver, itinerância envolve mover-se constantemente de um lugar para outro.

10 **Tempo da Terra**
Referente às estações do ano, o tempo das colheitas e do metabolismo da Terra enquanto organismo vivo.

Esta camada propõe reimaginar o quotidiano, as relações sociais e a nossa própria percepção do tempo. Esqueça por um momento a rotina acelerada e as estruturas inter-relacionais rígidas. Pense em como o ser humano pode se organizar quando escolhe caminhar no ritmo do próprio planeta, integrando a tradição ancestral e a natureza na sua identidade.

Exemplos para inspirar: *O Tempo da Terra[6] passa a organizar a sociedade respeitando os ciclos biológicos e sazonais em contraponto direto à pressa capitalista. O Reaproveitamento Cíclico extingue completamente o conceito de "lixo", fazendo com que tudo retorne ao ciclo de produção de forma orgânica. A Família se expande para além do sangue, incluindo noções mais abertas como laços interespécies / mais que humanos[7]. Imagine um mundo sem fronteiras onde a imigração e a itinerância são direitos que revelam a nossa própria natureza migratória.*



TECNOLOGIAS E INVENÇÕES

1 **Alimentação** – Tecnologias de produção, processamento e conservação. Envolve hábitos culturais, sociais e econômicos.

2 **Transporte** – Movimento, deslocação ou condução de pessoas, animais, mercadorias ou informações entre dois locais, utilizando veículos ou outros meios técnicos.

3 **Habitação** – Espaço físico utilizado como morada ou abrigo, garantindo dignidade, segurança e privacidade aos seus ocupantes nas mais diversas formas.

4 **Energia** – Representa a base infraestrutural que permite a operação das sociedades modernas, facilitando o acesso a serviços essenciais.

5 **Educação** – Redes de transmissão de saberes tradicionais e científicos, formal ou informalmente. Abrange a transmissão de conhecimentos, valores, costumes e normas.

6 **Segurança** – Sistemas de proteção coletiva baseados em conceitos amplos como estabilidade, ausência de ameaças, proteção física, política, psicológica, social, econômica e digital.

7 **Medicina** – Ciência dedicada à manutenção e restauração da saúde, focada na prevenção, diagnóstico e tratamento de doenças, lesões e no alívio do sofrimento humano.

8 **Cultura** – Conjunto complexo de conhecimentos, crenças, artes, leis, moral, costumes e hábitos adquiridos pelo ser humano como membro de uma sociedade.

9 **Espiritualidade** – Busca humana por significado, propósito e conexão com algo maior que si mesmo. É uma dimensão interior, muitas vezes focada no autoconhecimento e transcendência.

10 **Lazer** – Tempo livre de obrigações profissionais, familiares ou sociais, utilizado livremente para descanso, divertimento, recreação ou desenvolvimento pessoal.

A tecnologia, nesta camada, se afasta da visão ocidental de máquinas industriais poluentes e datacenters "vampíricos". As tecnologias no Amazofuturismo servem para expandir os aspectos da vida, facilitar a cooperação, mediar o conhecimento e ajudar a reforçar a nossa ligação com o meio ambiente superando a lógica de dominação.

Exemplos para te inspirar: *O Transporte pode acontecer através de bio-veículos que mimetizam animais ou canoas de levitação magnética movidas a energia solar, a Habitação pode ser pensada para atender o interesse coletivo e ser feita com outros materiais como um tecido vivo, ou seja, casas que crescem a partir de sementes, respiram e regeneram-se sozinhas. A Medicina pode combina nanotecnologia com a sabedoria das plantas-mestras[4] e o próprio movimento das danças ritualísticas geram energia[5] armazenável.*



ÉTICA E SOCIEDADE

1 **Bem Viver** – Cosmovisão andina e amazônica que propõe uma vida em harmonia com a natureza, a comunidade e consigo mesmo, priorizando a sustentabilidade e o coletivo.

2 **Decolonialidade** – Projeto político, epistêmico e ético que visa combater e superar a "colonialidade", a permanência das estruturas de poder impostas pelo colonialismo.

3 **Justiça Ambiental** Combate à distribuição desigual dos ônus ambientais, garantindo que os mais vulneráveis não sofram de forma desproporcional com a degradação.

4 **Cooperação** – Ato de unir esforços, colaborar ou auxiliar para alcançar um objetivo comum.

5 **Decrescimento Econômico** Redução planeada, democrática e equitativa da produção e do consumo nas economias industrializadas para equilibrar a atividade humana com os limites ecológicos.

6 **Desaceleração** – Diminuição da velocidade de um corpo em movimento. Refere-se à perda de ritmo, intensidade ou rapidez. Economia: Um movimento e conceito socioeconômico que defende a redução planeada e voluntária da produção e do consumo globais.

7 **Reciprocidade** – A qualidade do que é mútuo, a troca de ações, sentimentos ou direitos entre duas partes de forma equilibrada.

8 **Bem Comum** – Conjunto de condições sociais, econômicas e políticas que permitem a todos os membros de uma comunidade atingirem o seu pleno desenvolvimento.

9 **Economia do Cuidado** Conjunto de atividades, remuneradas ou não, essenciais para a manutenção social incluindo o cuidado de crianças, idosos, doentes e tarefas domésticas.

10 **Economia Circular** Modelo de produção e consumo que prioriza a partilha, reutilização, reparação e reciclagem de materiais e produtos existentes, estendendo o seu ciclo de vida.

Nesta camada as regras que regem a sociedade são subvertidas. É o momento de "hackear" o sistema e criar novas formas de justiça baseadas na reciprocidade, na decolonialidade e no equilíbrio entre todas as formas de existência. Use a sua criatividade para criar uma política baseada no afeto, no cuidado com o outro, na abundância e na partilhada.

Exemplos para te inspirar: *A Justiça Ambiental[6] transforma-se em um "tribunal da terra", onde o direito de um rio fluir livremente é considerado tão importante quanto qualquer direito humano. Imagine a Desaceleração, o Decrescimento[7] e o Bem Viver funcionando como ferramentas políticas para desmantelar a produção constante da industrialização, priorizando a produção cíclica e o bem-estar coletivo em detrimento do lucro e da concentração de poder.*



ESCALA

1 **Individual** – Algo pertencente, relativo ou peculiar a um único ser, pessoa ou coisa, destacando a sua singularidade, exclusividade ou particularidade.

2 **Grupo** – Conjunto de sujeitos, geralmente compartilhando características, objetivos ou proximidade física. Pode representar uma associação.

3 **Comunidade** – Grupo de indivíduos com características, interesses, cultura ou território em comum, que interagem entre si e compartilham normas ou objetivos.

4 **Aldeia** – Pequeno aglomerado populacional, geralmente situado em meio rural, com um número reduzido de habitantes e inferior em categoria a uma vila ou cidade.

5 **Vila** – Povoação de categoria intermédia, superior à aldeia e inferior à cidade, com relevância socioeconômica e cultural.

6 **Cidade** – Assentamento humano permanente e densamente povoado, caracterizado por infraestruturas complexas e elevado uso do solo.

7 **Metrópole** – Uma cidade principal de grande dimensão e relevância, funcionando como um centro socioeconômico, cultural e administrativo que polariza influências.

8 **Estado** – Organização que unifica politicamente e territorialmente diferentes centros urbanos sob uma mesma constituição e governo.

9 **País** – Território geograficamente delimitado, com fronteiras definidas, habitado por uma população e organizado politicamente sob um governo soberano.

10 **Planeta** – Corpo celeste que orbita uma estrela, possui massa suficiente para que a sua própria gravidade lhe confira uma forma esférica. Não possui luz própria.

A escala não define só o tamanho de um espaço geográfico, mas também define a área de impacto da imaginação humana. Cada nível de organização, do micro ao macro, funciona como uma rede interligada onde o que acontece num ponto específico ecoa por todo o ecossistema global.

Exemplos para inspirar: *Imagine a Cidade que deixa de ser uma selva de pedra e passa a ser constituída por um biossistema urbano em simbiose perfeita com a floresta. Na escala máxima, A consciência do Planeta é reconhecida como um ecossistema vivo em que cada ação individual ou comunitária está vinculada com a Terra.*

REFERÊNCIAS

Dicionário Priberam:

Priberam Informática. (2008–2026). Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. priberam.org

Dicionário Infopédia:

Porto Editora. (2003–2026). Infopédia: Dicionários Porto Editora. infopedia.pt

Dicionário Michaelis:

Editora Melhoramentos. (2015–2026). Michaelis: Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. uol.com.br

NOTAS

1 – inspirado em pesquisas da cientista Suzanne Simard que sustenta que as árvores se comunicam pelas raízes através da mediação de fungos e bactérias criando uma extensa rede de comunicação e troca de nutrientes nas florestas, conectando todas as árvores o que os cientistas chamaram de "WWW" Wood Wide Web ou Internet das árvores.

2 – Inspirado no que os geógrafos chamam de "rios voadores" que seriam os vapores da transpiração da floresta amazônica formando um "corredor" de humidade que leva a chuva para outras regiões. Também inspirado no livro "A Queda do Céu" onde o líder indígena Kopenawa conta que na cosmovisão de seu povo (Yanomami) a floresta sustenta o céu e no dia que a floresta toda for destruída o céu irá desabar.

3 – Para muitos povos indígenas existe uma relação de parentesco entre a terra, montanhas e rios (avós, mães, pais), exigindo respeito e troca de afeto, e não exploração. Pode-se entender melhor esta idéia ao ler o livro de Ailton Krenak "Idéias para Adiar o Fim do Mundo".

4 – "Plantas Mestras" é como muitos povos indígenas chamam plantas que possuem substâncias que revelam o seu potencial curativo através de sonhos, visões e intuições. Graças à sua natureza enteógena, proporcionam uma profunda introspeção sobre nós mesmos e sobre a existência." Jeremy Narby, um antropólogo canadense descreve como passou do ceticismo a crença nos saberes indígenas e nas "Plantas Mestras", história relatada em materia d Folha de São Paulo em 2023 e que pode ser mais elucidativa para pessoas de realidades distantes desta. Consultada em 04/04/2023, disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/ambiente/2023/01/plantas-professoras-ensinam-a-nos-relacionar-com-a-floresta-diz-antropologo.shtml

5 – O antropólogo Eduardo Viveiro de Castro tem uma frase interessante: "o chocalho é um acelerador de partículas", isso quer dizer que ao agitar o chocalho, o xamã usa o som e a vibração para acelerar partículas físicas (pedras/sementes) e os espíritos, fazendo-os dançar (como descrito no livro " A Queda do Céu" de Kopenawa), alterando a consciência e comunicando-se com o mundo espiritual. Assim como um acelerador físico usa energia para mover partículas, o chocalho usa o som e o ritmo para criar uma atmosfera energética.

6 – muitos pesquisadores já falam de um ecossistema planetário, ou seja, a Terra, enquanto organismo vivo, responde em diferentes regiões pelas interferências ou ações causadas em pontos específicos. Teóricos como James Lovelock nos anos de 1970 já elaboravam teorias como a "Hipótese de Gaia", porém para os povos indígenas, essa forma de enxergar o mundo antecede estas pesquisas em séculos.

7 – Refere-se a uma perspectiva que supera o antropocentrismo, recognizing agência, subjetividade e humanidade em seres não-humanos (animais, plantas, espíritos). David Abram é um dos teóricos que ajudaram a consolidar esse termo em uma perspectiva pós-humanista; além disso o antropólogo Eduardo Viveiro de Castro trabalha aspectos desse conceito em seu texto que fala sobre "Perspectivismo Ameríndio".

8 – Muitas destas práticas (atribuir direitos e estatuto de cidadania a rios, montanhas, florestas e etc) já acontecem e servem de inspiração para pensar e projetar um futuro onde estas visões indígenas façam parte da cosmovisão geral acerca da preservação da natureza – para citar alguns exemplo: Monte Taranaki e o parque nacional Te Urewera na Nova Zelândia, do rio Laje no Brasil, do rio Atrato na Colômbia, dos rios Yamuna e Ganges na Índia, e a própria reformulação constitucional do Equador baseada no Bem Viver.

9 – Teóricos como Jason Hickel, André Gorz, Latouche, Michael Löwy, entre outros, defendem uma radical mudança na forma como organizamos e encaramos a economia, resumidamente o decrescimento propõe um modelo focado na "suficiência", "convivialidade" e sustentabilidade, procurando uma "relação mais equilibrada entre economia, sociedade e meio ambiente."

GLOSSÁRIO: VOLVELLE AMAZOFUTURISTA PARA IMAGINAR FUTUROS POSSÍVEIS

Carlos Danilo Mesa Mergulhão

Design: Carlos Danilo Mesa Mergulhão
Tipografia: Calisto MT e Arcane Nine

2026, Porto/ Portugal

Este material faz parte da pesquisa do programa de Mestrado em Design da Imagem da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Este trabalho está licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). Para ver uma cópia desta licença, visite creativecommons.org.

GLOSSÁRIO

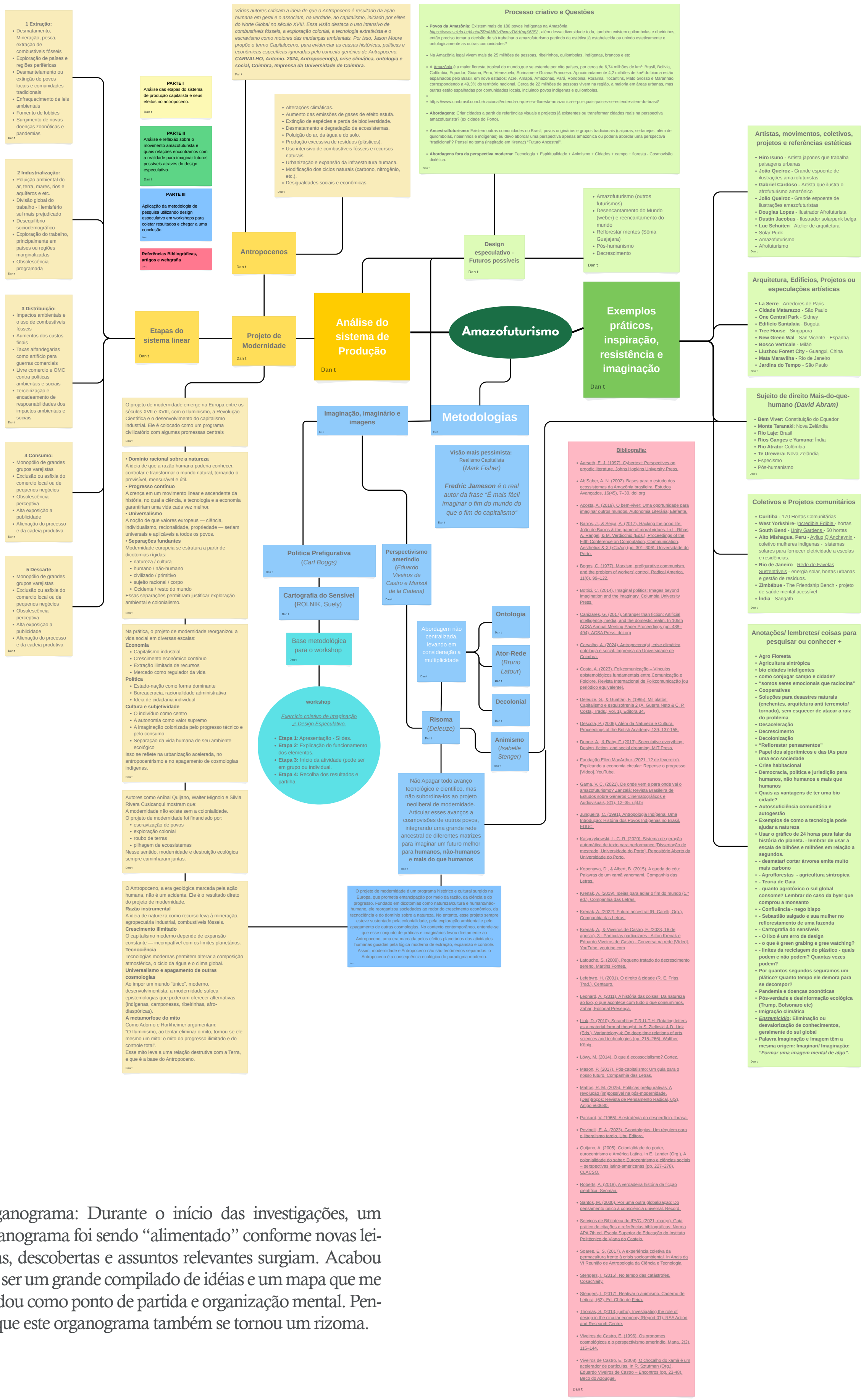
VOLVELLE AMAZOFUTURISTA
Para Imaginar Futuros Possíveis

© Carlos Danilo Mesa Mergulhão, 2026. Todos os direitos reservados.

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
Programa de Mestrado em Design da Imagem

UP202002851
2025/26

Apêndice C - Organograma



Organograma: Durante o início das investigações, um organograma foi sendo "alimentado" conforme novas leituras, descobertas e assuntos relevantes surgiam. Acabou por ser um grande compilado de idéias e um mapa que me ajudou como ponto de partida e organização mental. Penso que este organograma também se tornou um rizoma.

Apêndice D.1 - Documentos: Modelo de Termo de Consentimento de Uso da Imagem e Trabalho

Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, _____, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Amazofuturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não deturpem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

( ) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.

( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.

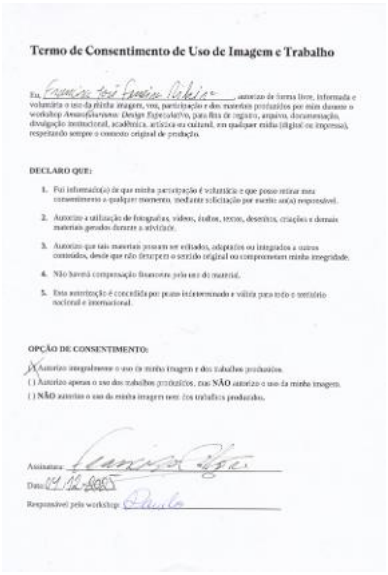
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: _____

Data: ____/____/_____

Responsável pelo workshop: _____

Apêndice D.2 - Documentos: Termo de Consentimento de Uso da Imagem e Trabalho Assinados



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Francisco José Gomes Ribeiro, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Amanufaturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(X) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Francisco José Gomes Ribeiro
Data: 04/12/2025
Responsável pelo workshop: Danilo

Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Francisco Gomes Ribeiro, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Amanufaturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(x) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Francisco Gomes Ribeiro
Data: 04/12/2025
Responsável pelo workshop: Danilo

Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, HEITOR ALVELOS, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Amanufaturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

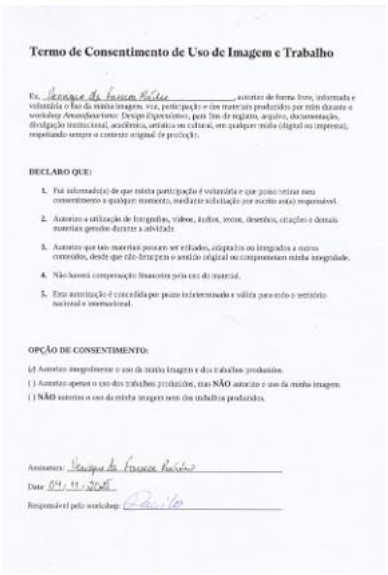
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(X) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura:
Data: 04/12/2025
Responsável pelo workshop: Danilo



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Veronica da Fonseca Ribeiro, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Amanufaturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(x) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Veronica da Fonseca Ribeiro
Data: 04/12/2025
Responsável pelo workshop: Danilo

Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Thaís dos Anjos Martins Jorge, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Amanufaturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(X) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Thaís dos Anjos Martins Jorge
Data: 04/12/2025
Responsável pelo workshop: Danilo

Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Vanina Tivelon, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Amanufaturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

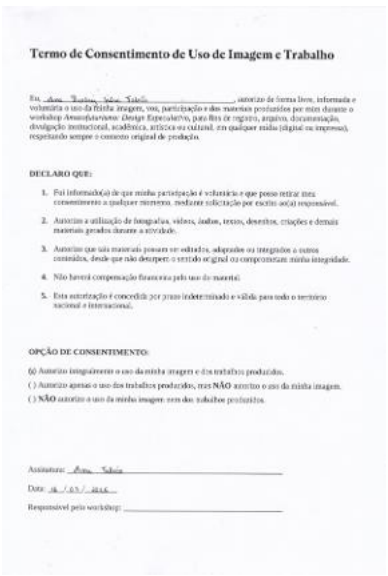
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(X) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Vanina Tivelon
Data: 4/12/2025
Responsável pelo workshop: Danilo



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Ana Tabia, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Amanufaturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(x) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Ana Tabia
Data: 16/03/2026
Responsável pelo workshop:

Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Bruno Silva, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Amanufaturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(x) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Bruno Silva
Data: 16/03/2026
Responsável pelo workshop:

Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Heitor Alvelos, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Amanufaturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

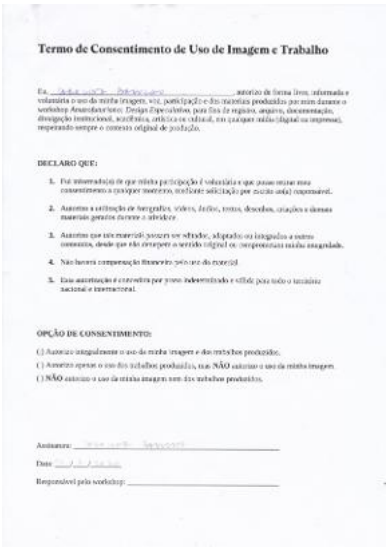
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(X) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura:
Data: 16/03/2026
Responsável pelo workshop:



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, _____, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Assombrações: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

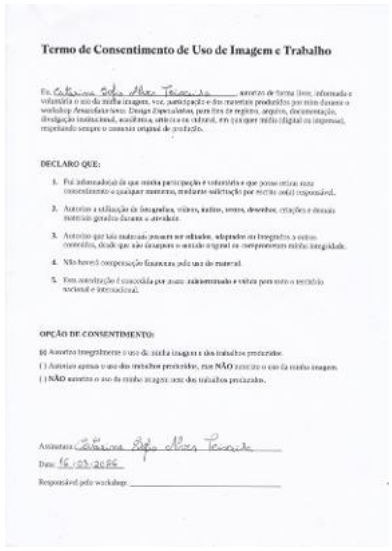
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não distorçam o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

( ) Autorizo integralmente o uso de minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: _____
Data: ___/___/_____
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Catarina Sofia Alves Teixeira, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Assombrações: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não distorçam o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(x) Autorizo integralmente o uso de minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Catarina Sofia Alves Teixeira
Data: 16/03/2026
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, HENRIQUE MAIEL, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Assombrações: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

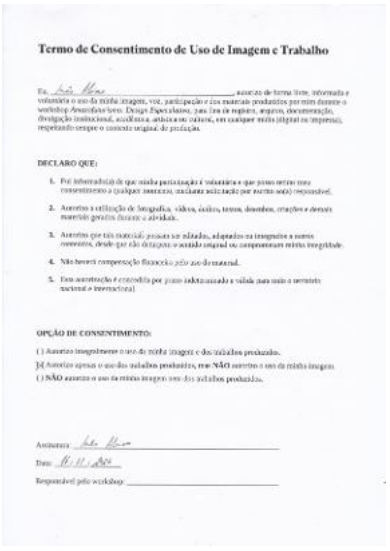
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não distorçam o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(x) Autorizo integralmente o uso de minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: _____
Data: 16/03/2026
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Ana Maria, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Assombrações: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

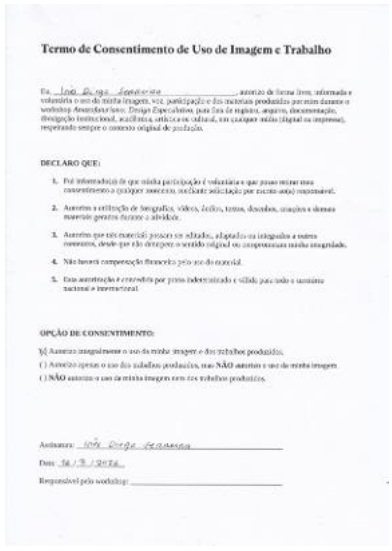
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não distorçam o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

( ) Autorizo integralmente o uso de minha imagem e dos trabalhos produzidos.
(x) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Ana Maria
Data: 16/03/2026
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, João Diogo Gonçalves, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Assombrações: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

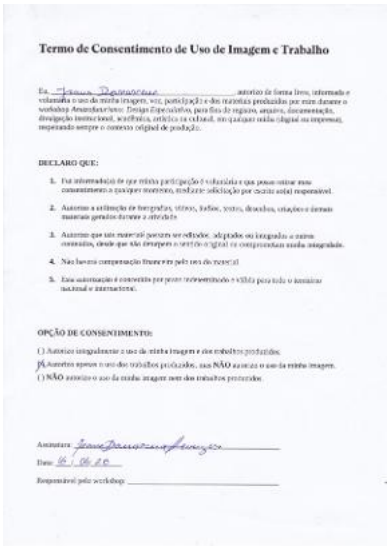
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não distorçam o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(x) Autorizo integralmente o uso de minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: João Diogo Gonçalves
Data: 16/3/2026
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Tamara Domingues, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Assombrações: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não distorçam o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

( ) Autorizo integralmente o uso de minha imagem e dos trabalhos produzidos.
(x) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Tamara Domingues
Data: 16/06/26
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, PEDRO MACHADO, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Assombrações: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

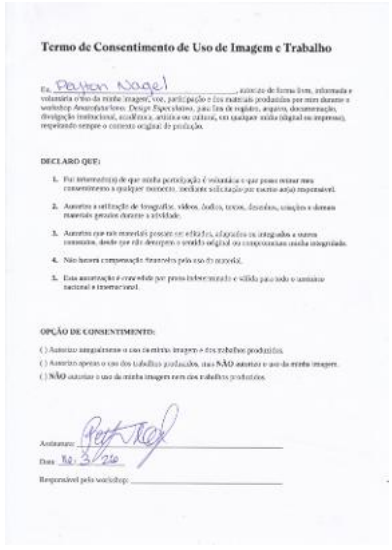
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não distorçam o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

( ) Autorizo integralmente o uso de minha imagem e dos trabalhos produzidos. NÃO
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem. SIM
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: _____
Data: 15/03/2026
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, PEDRO MAGEL, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Assombrações: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

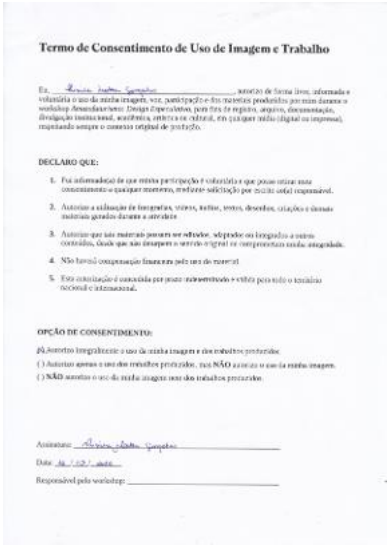
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não distorçam o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

( ) Autorizo integralmente o uso de minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: _____
Data: 16/3/2026
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Renan Santos Gonçalves, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Assombrações: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não distorçam o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(x) Autorizo integralmente o uso de minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas **NÃO** autorizo o uso da minha imagem.
( ) **NÃO** autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Renan Santos Gonçalves
Data: 16/03/2026
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Rosário Toscano, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Areanfuturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

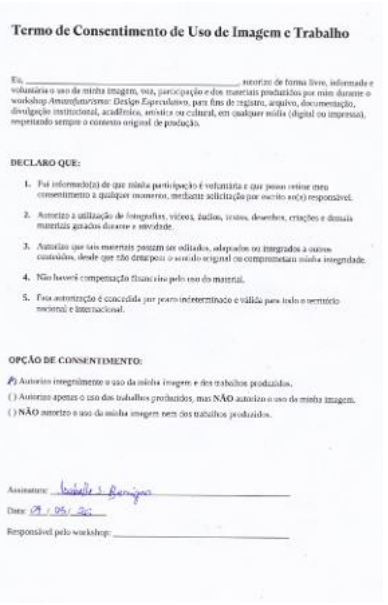
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(x) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas NÃO autorizo o uso da minha imagem.
( ) NÃO autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Rosário Toscano
Data: 16 / 03 / 2026
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, _____, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso de minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Areanfuturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

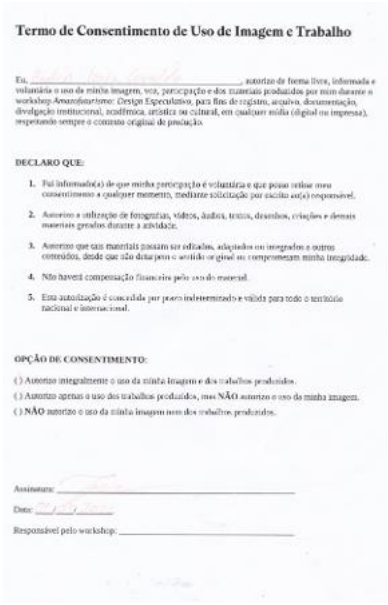
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

(x) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas NÃO autorizo o uso da minha imagem.
( ) NÃO autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Isabelle S. Barrigas
Data: 09 / 03 / 26
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, _____, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso de minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Areanfuturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

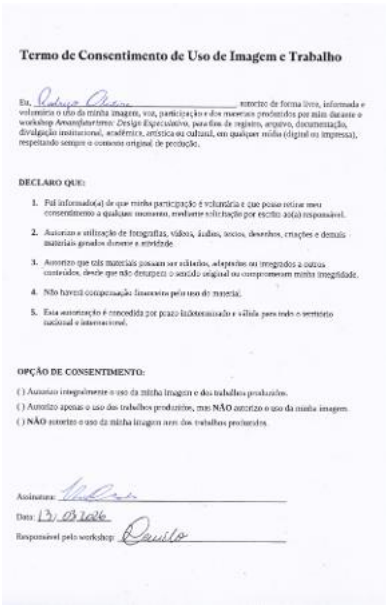
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

( ) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas NÃO autorizo o uso da minha imagem.
( ) NÃO autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: _____
Data: _____
Responsável pelo workshop: _____



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Adriana Alves, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Areanfuturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

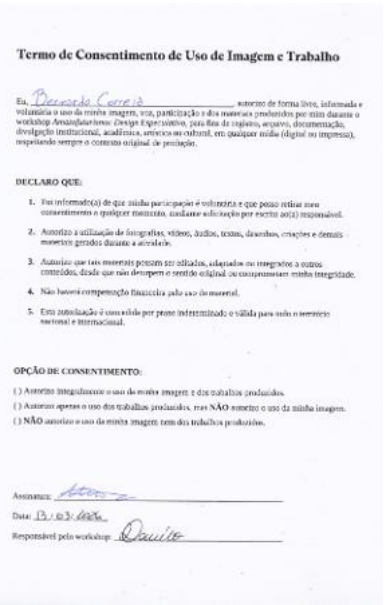
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

( ) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas NÃO autorizo o uso da minha imagem.
( ) NÃO autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: _____
Data: 13/03/2026
Responsável pelo workshop: Danilo



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Bernardo Correia, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Areanfuturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

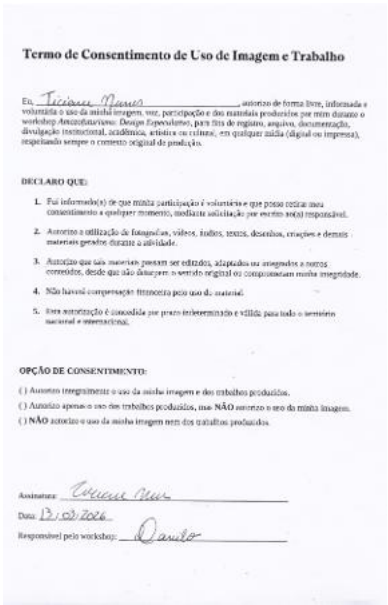
DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

( ) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas NÃO autorizo o uso da minha imagem.
( ) NÃO autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: _____
Data: 13/03/2026
Responsável pelo workshop: Danilo



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Luciana Nunes, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Areanfuturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

( ) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas NÃO autorizo o uso da minha imagem.
( ) NÃO autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: _____
Data: 13/03/2026
Responsável pelo workshop: Danilo



Termo de Consentimento de Uso de Imagem e Trabalho

Eu, Felipe Mota, autorizo de forma livre, informada e voluntária o uso da minha imagem, voz, participação e dos materiais produzidos por mim durante o workshop *Areanfuturismo: Design Especulativo*, para fins de registro, arquivo, documentação, divulgação institucional, acadêmica, artística ou cultural, em qualquer mídia (digital ou impressa), respeitando sempre o contexto original de produção.

DECLARO QUE:

1. Fui informado(a) de que minha participação é voluntária e que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, mediante solicitação por escrito ao(a) responsável.
2. Autorizo a utilização de fotografias, vídeos, áudios, textos, desenhos, criações e demais materiais gerados durante a atividade.
3. Autorizo que tais materiais possam ser editados, adaptados ou integrados a outros conteúdos, desde que não desrespeitem o sentido original ou comprometam minha integridade.
4. Não haverá compensação financeira pelo uso do material.
5. Esta autorização é concedida por prazo indeterminado e válida para todo o território nacional e internacional.

OPÇÃO DE CONSENTIMENTO:

( ) Autorizo integralmente o uso da minha imagem e dos trabalhos produzidos.
( ) Autorizo apenas o uso dos trabalhos produzidos, mas NÃO autorizo o uso da minha imagem.
( ) NÃO autorizo o uso da minha imagem nem dos trabalhos produzidos.

Assinatura: Felipe Mota
Data: 13/03/2026
Responsável pelo workshop: Danilo

Dos 31 participantes, apenas 26 entregaram as folhas assinadas após as atividades, 2 participantes foram embora antes do fim do *workshops*, 2 participantes foram do evento Rolinvicta onde não houve a dinâmica convencional e o último foi o próprio pesquisador que participou da última atividade.

Apêndice E.1 - Documentos: Modelo de Ficha dos Participantes

Nome:

Dados	1	2	3	4	5
Camada					

	Perguntas
Criação	
Relação	
Reflexão	

Nome:

Dados	1	2	3	4	5
Camada					

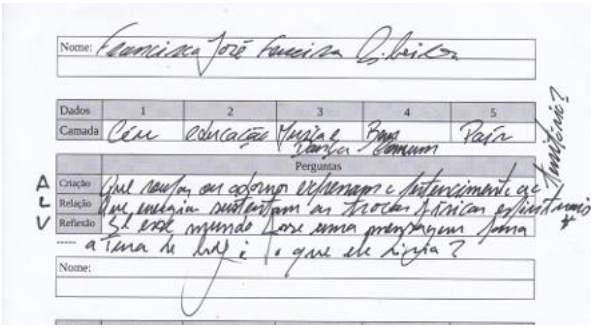
	Perguntas
Criação	
Relação	
Reflexão	

Nome:

Dados	1	2	3	4	5
Camada					

	Perguntas
Criação	
Relação	
Reflexão	

Apêndice E.2 - Documentos: Fichas dos Participantes assinadas

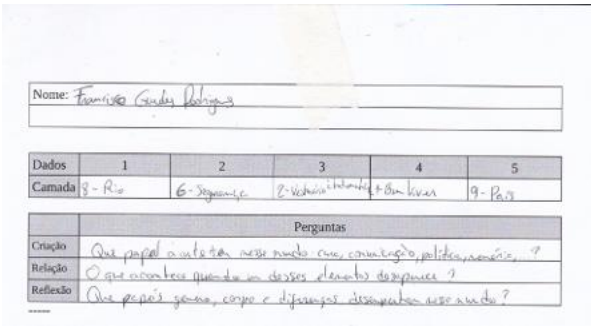


Nome: Francisca José Ferreira Cabrita

Dados	1	2	3	4	5
Camada	Céu	educação	Vegetação	Bem Comum	País

	Perguntas
Criação	Que papéis ou valores são ensinados e intencionalmente que
Relação	Que energia sustentam as trocas físicas espirituais
Reflexão	Se este mundo fosse uma mensagem numa garrafa

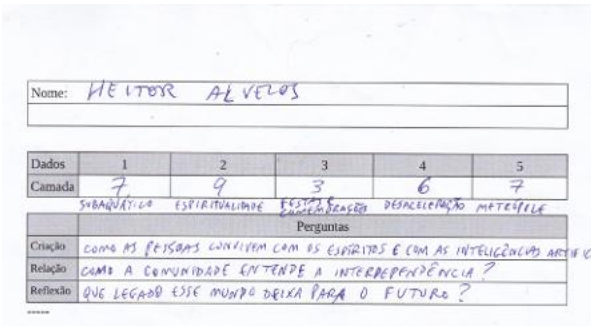
Nome:



Nome: Francisco Guedes Rodrigues

Dados	1	2	3	4	5
Camada	8 - Rio	6 - Segurança	2 - Vitória-Estadual	1 - Bem Viver	9 - País

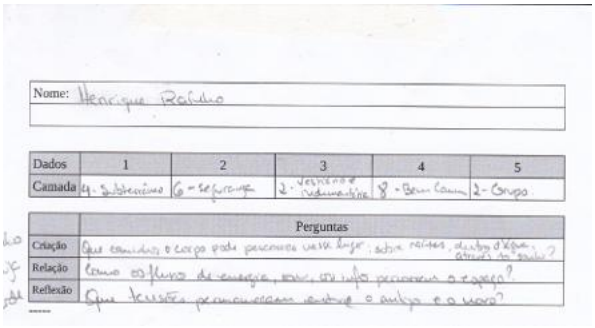
	Perguntas
Criação	Que papel a cultura nesse mundo cria, comunicação, política, economia, ?
Relação	O que acontece quando os desses elementos desaparece ?
Reflexão	Que papéis gênero, corpo e diferenças desempenham nesse mundo ?



Nome: HEITOR ALVELOS

Dados	1	2	3	4	5
Camada	7	9	3	6	7
	SUBAQUÁTICO	ESPIRITUALIDADE	ESTADO DE ESPÍRITO	DESACELERAÇÃO	METEPELE

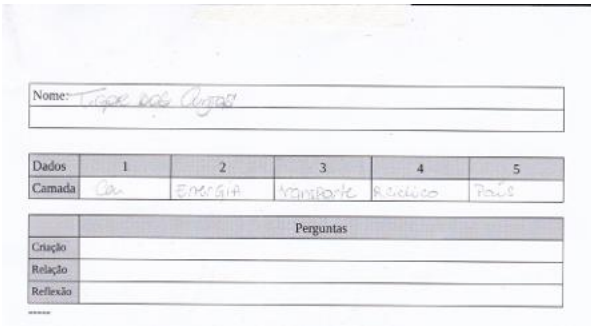
	Perguntas
Criação	COMO AS PESSOAS CONVIVEM COM OS ESPÍRITOS E COM AS INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS
Relação	COMO A COMUNIDADE ENTENDE A INTERDEPENDÊNCIA ?
Reflexão	QUE LEGADO ESTE MUNDO DEIXA PARA O FUTURO ?



Nome: Henrique Raimundo

Dados	1	2	3	4	5
Camada	4 - Subterrâneo	6 - Segurança	2 - Vestimenta Indumentária	8 - Bem Comum	2 - Grupo

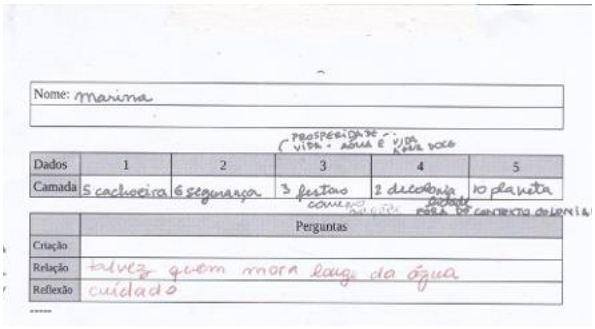
	Perguntas
Criação	Que emoções o corpo pode percorrer vasto lugar; sobre raízes, direitos d'água, ?
Relação	Como os fluxos de energia, [illegible] info percorrem o espaço?
Reflexão	Que tensões permanecem entre o antigo e o novo?



Nome: Tiago Dias Augusto

Dados	1	2	3	4	5
Camada	Ar	ENERGIA	Transporte	Recifes	País

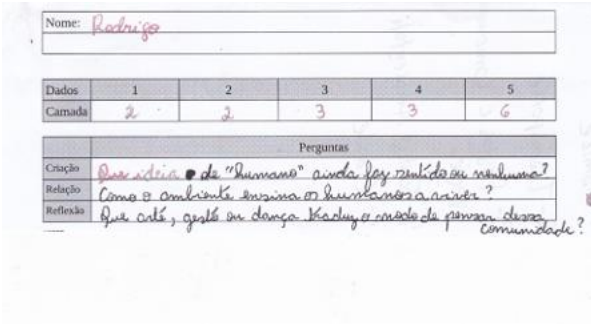
	Perguntas
Criação	
Relação	
Reflexão	



Nome: Marina

Dados	1	2	3	4	5
Camada	5 cachoeira	6 segurança	3 frutos	2 decoração	10 planeta

	Perguntas
Criação	
Relação	talvez quem mora longe da água
Reflexão	cuidado



Nome: Rodrigo

Dados	1	2	3	4	5
Camada	2	2	3	3	6

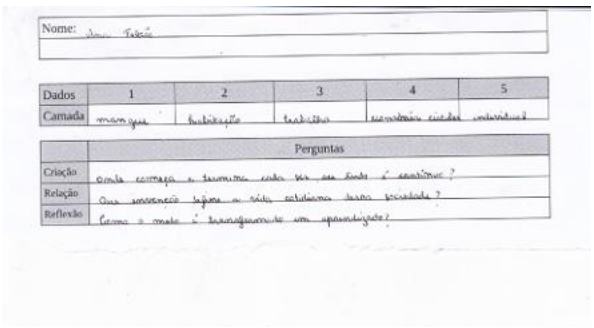
	Perguntas
Criação	Que ideia de "humano" ainda faz sentido em nós mesmo?
Relação	Como o ambiente ensina os humanos a viver ?
Reflexão	Que até, gostei da dança. Kadu, a moda da pessoa desta comunidade ?



Nome: TICIANE DA MATA NUNES

Dados	1	2	3	4	5
Camada	5	2	2	3	1

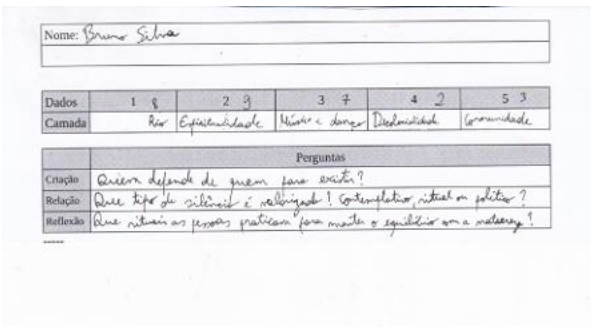
	Perguntas
Criação	Que invenção define o "Bem estar diário dessa sociedade?
Relação	Que alimento se tornam sinônimo Seus e as invenções?
Reflexão	Como o medo é transformado em aprendizado?



Nome: Jean Patrick

Dados	1	2	3	4	5
Camada	mangue	habitação	trabalho	[illegible]	[illegible]

	Perguntas
Criação	como começa e terminou cada ser em seu [illegible] é sensível ?
Relação	Que invenção [illegible] a vida estabelece [illegible] sociedade ?
Reflexão	Como o medo é transformado em aprendizado?



Nome: Bruno Silva

Dados	1 8	2 9	3 7	4 2	5 3
Camada	Rio	Espiritualidade	Música e dança	Diversidade	Comunidade

	Perguntas
Criação	Quem defende de quem para existir?
Relação	Que tipo de silêncio é valorizado? Contemplativo, ritual ou político?
Reflexão	Que rituais as pessoas praticam para manter o equilíbrio com a natureza?

Nome: Catarina Teixeira

Dados	1	2	3	4	5
Camada	Céu	Transporte	Espiritualidade	Trabalho	Estado

	Perguntas
Criação	Como o tempo criado entre os diferentes elementos?
Relação	Que tipos de cidades e vida boas com o ambiente?
Reflexão	Que formas de desigualdade foram mudando e como?

Nome: CAROLINA BARBOSA

Dados	1	2	3	4	5
Camada	SUB AQUÁTICO	ENTRADA	PARTICIPAÇÃO COMUNITÁRIA	ESCRAVIDÃO	COMUNIDADE

	Perguntas
Criação	QUE PAPEL O CAMPO DESEMPENHA NA ECOLOGIA?
Relação	QUE PAISAGEM SURGE AO UNIR TODOS OS ELEMENTOS SORTEADOS?
Reflexão	QUEM TEM VOZ NESSE SISTEMA? ALGUÉM É SILENCIADO?

Nome: Catarina Teixeira

Dados	1	2	3	4	5
Camada	Planície	Transporte	Tempo da Terra	Cooperação Reciprocidade	Vida

	Perguntas
Criação	Como as pessoas convivem com os espíritos e com as inteligências ar
Relação	Que tensões permanecem entre o antigo e o novo?
Reflexão	Como a comunidade entende a interdependência?

Nome: Diana Sousa Paiva

Dados	1	2	3	4	5
Camada	Subaquático	Transporte	Part Comunitária	Descaramento	Planeta

	Perguntas
Criação	Que papel o corpo tem na criação destas relações?
Relação	Que criaturas habitam e relacionam com as plantas?
Reflexão	Que ideia de "humano" acaba por ficar em evidência?

Nome: Bernardo

Dados	1	2	3	4	5
Camada	10	1	9	4	9

	Perguntas
Criação	Que crianças nascem deste mundo e que elas vivem
Relação	como os fluxos de energia, seres em interação percorrem o
Reflexão	O que é considerado "vida" em cada um deste mundo?

Nome: Filipe Motta

Dados	1	2	3	4	5
Camada	5	5	8	5	2

	Perguntas
Criação	Como um mundo lida com a escassez?
Relação	Que alianças se formam entre os seres e as invenções?
Reflexão	Que invenções define a vida cotidiana desse sociedade?

Nome: HENRIQUE MIGUEL

Dados	1	2	3	4	5
Camada	CÉU	HABITAÇÃO	TEMPERANÇA	RECIPROCIDADE	CIDADE

	Perguntas
Criação	COMO ESSE MUNDO LIDA COM A ESCASSEZ?
Relação	COMO O AMBIENTE ENSINA OS HUMANOS A VIVER?
Reflexão	Que tipo de transportes Utiliza-se em Relação com o

Nome: Inês Diogo

Dados	1 (6)	2 (6)	3 (5)	4 (5)	5 (8)
Camada	CACHOEIRA	SEGURANÇA	TRABALHO	DECRESCIMENTO ECONÔMICO	ESTADO

	Perguntas
Criação	que rituais ou celebrações mantêm o equilíbrio entre os seres?
Relação	Como os elementos sorteados se encontram neste mundo?
Reflexão	Se esse mundo fosse uma mensagem para a Terra de hoje, o que ele diria?

Nome: Yuna Damasceno Barbosa Machado Henriques

Dados	1	2	3	4	5
	1	5	2	8	4
Camada	Céu	Pantano Manguezal	Transporte	~~Família~~ Bem comum	Aldeia

	Perguntas
Criação	Que tipo de vínculo existe entre natureza e tecnologia?
Relação	Se esse mundo fosse mandado para a terra de hoje o que diria?
Reflexão	Como as pessoas convivem com os espíritos e com a AT?

Nome: PEDRO MAGALHÃES

	9	8	5	5	0
Dados	1	2	3	4	5
Camada	MONTANHA	CULTURA	TRABALHO	DESENVOLVIMENTO	PLANETA

	Perguntas
Criação	Que alianças se formaram entre os seres e as invenções?
Relação	Que legado esse mundo deixa para o futuro
Reflexão	Que arte, gesto ou dança traduz o modo de pensar dessa comunidade

Nome: Heyton Nagel

	céu	segurança	família	tempo da terra	planeta
Dados	1	2	3	4	5
Camada	1	4	8	0	0

	Perguntas
Criação	Que forças cósmicas influenciam o comportamento
Relação	suas relações entre os homens, roupas e lugar
Reflexão	que tensões permanecem entre o antigo e o novo?

Nome: Renata Platta

Dados	1	2	3	4	5
Camada	2) Planeta	(6) Segurança	(4) Sabedoria e conhecimento	(10) Lazer	(8) Cidade

	Perguntas
Criação	Como as tecnologias atuais vão contribuir para o futuro?
Relação	Que tipo de vida imaginam e vão deixar para as próximas gerações?
Reflexão	Como o tempo circula entre os diferentes elementos?

Nome: ROSARIO TOSCANO

Dados	1	2	3	4	5
Camada	MONTANHA	HABITAÇÃO	MEMÓRIA ANCESTRAL	BEM VIVER	GRUPO

	Perguntas
Criação	O QUE ACONTECE QUANDO UM DESSES ELEMENTOS DESAPARECE?
Relação	QUE CHEIROS E SONS INDICAM PERIGO, HARMONIA OU FESTA?
Reflexão	QUE PROBLEMA DO PRESENTE ESSE MUNDO ESTÁ TENTANDO CURAR?

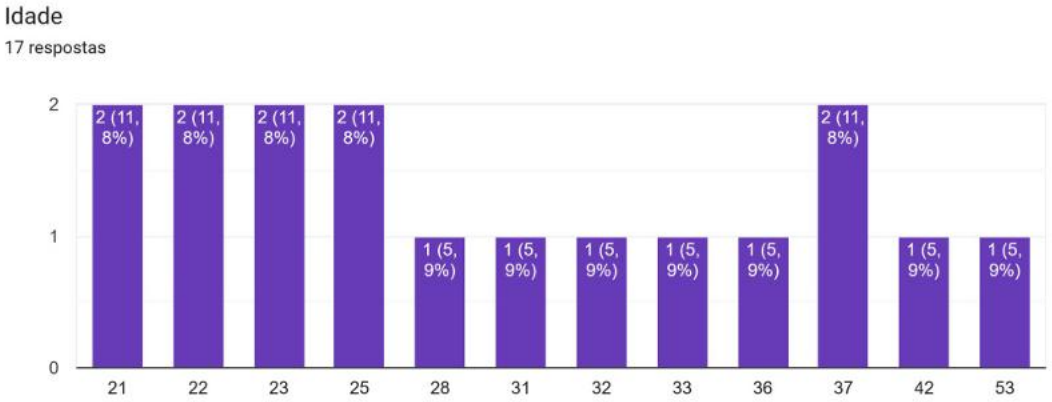
Dados	1	2	3	4	5
Camada	5-Cachoeira	3-Habitação	Memória Ancestral	7-Reciprocidade	6-Cidade

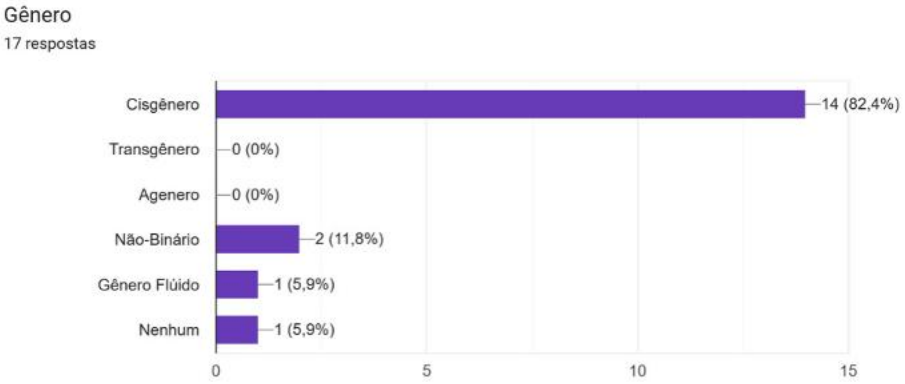
	Perguntas
Criação	Que mensagem o seu mundo envia ao futuro?
Relação	Que forças (vento, sonho, sombra) conectam tudo?
Reflexão	Que tipo de justiça existe (ambiental, ecológica, espiritual)?

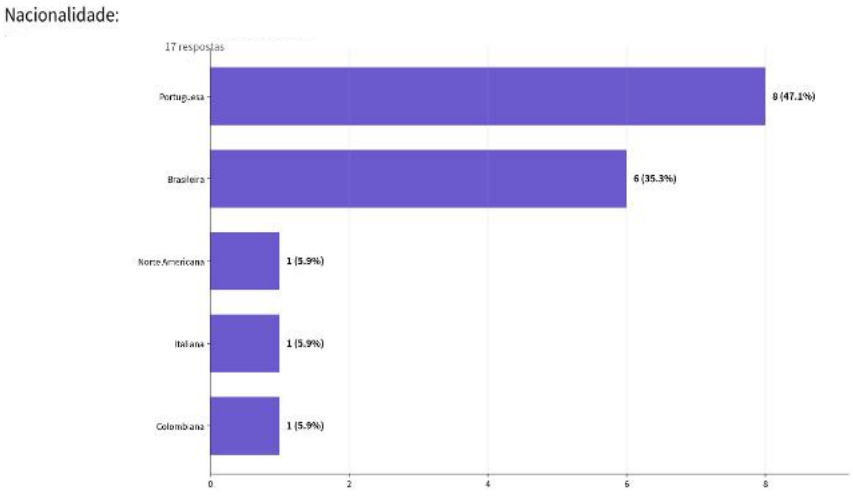
Dados	1	2	3	4	5
Camada	1-CÉU	10-LAZER	5-TRABALHO	6-Desaceleração	4-ALDEIA

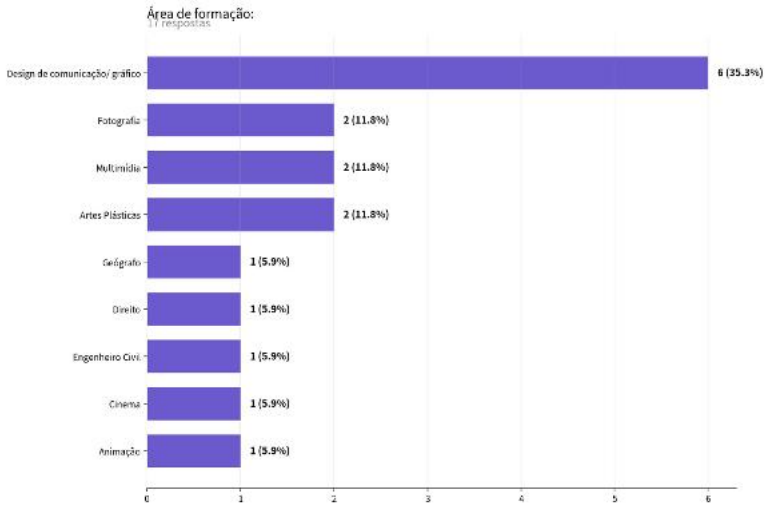
	Perguntas
Criação	Que tensões permanecem entre o antigo e o novo?
Relação	O que cada elemento oferece e o que recebe em troca?
Reflexão	Como as pessoas convivem com os espíritos e com as I.A's?

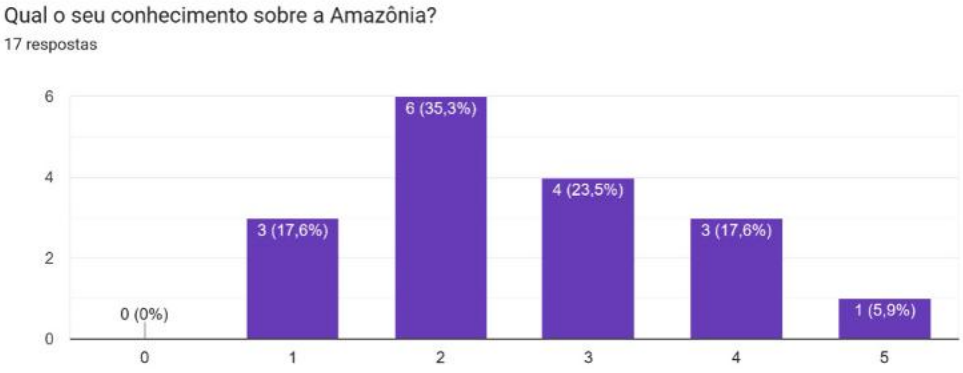
Apêndice F - Dados Quantitativos

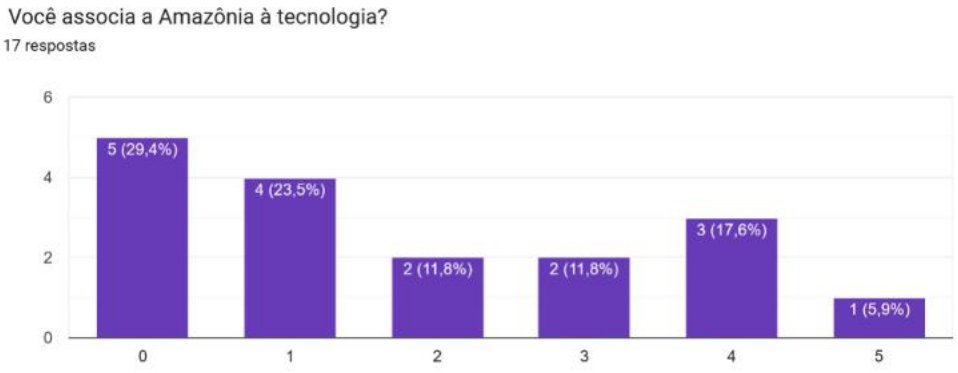






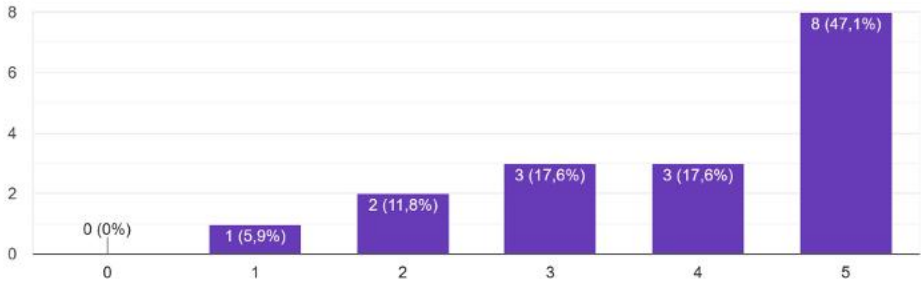

Área de formação:
17 respostas
Design de comunicação/ gráfico
6 (35.3%)
Fotografia
2 (11.8%)
Multimídia
2 (11.8%)
Artes Plásticas
2 (11.8%)
Geógrafo
1 (5.9%)
Direito
1 (5.9%)
Engenheiro Civil
1 (5.9%)
Cinema
1 (5.9%)
Animação
1 (5.9%)
0
1
2
3
4
5
6


Qual o seu conhecimento sobre a Amazônia?
17 respostas
6
4
2
0
0 (0%)
3 (17,6%)
6 (35,3%)
4 (23,5%)
3 (17,6%)
1 (5,9%)
0
1
2
3
4
5


Você associa a Amazônia à tecnologia?
17 respostas
6
4
2
0
5 (29,4%)
4 (23,5%)
2 (11,8%)
2 (11,8%)
3 (17,6%)
1 (5,9%)
0
1
2
3
4
5

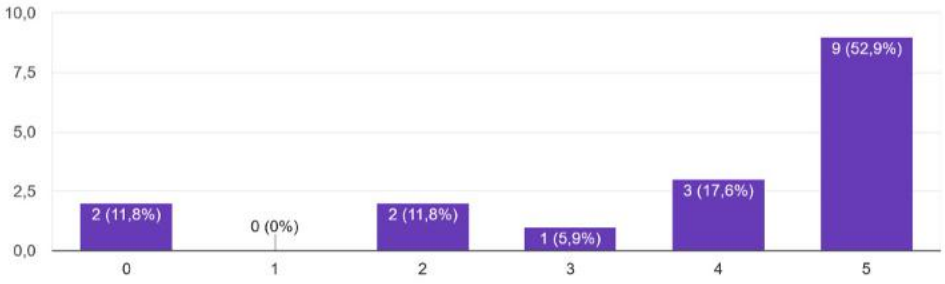
Achou que a metodologia desta atividade pode ser uma ferramenta para imaginar outros futuros?

17 respostas



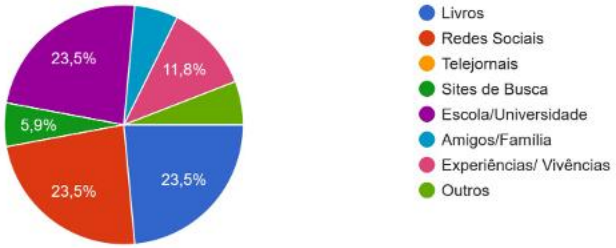
Qual sua familiaridade com práticas artísticas / Design?

17 respostas



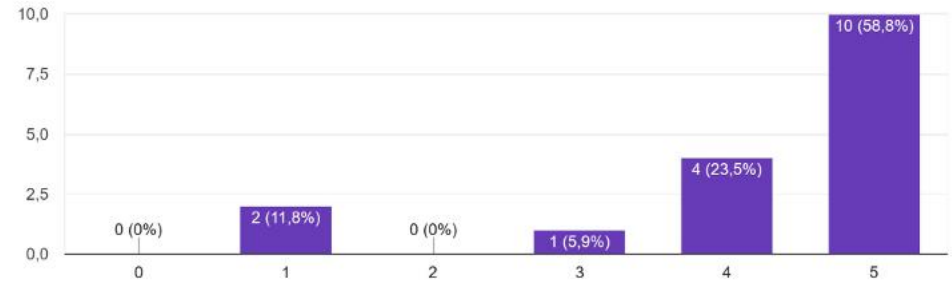
Principais fontes de informação sobre esses temas:

17 respostas



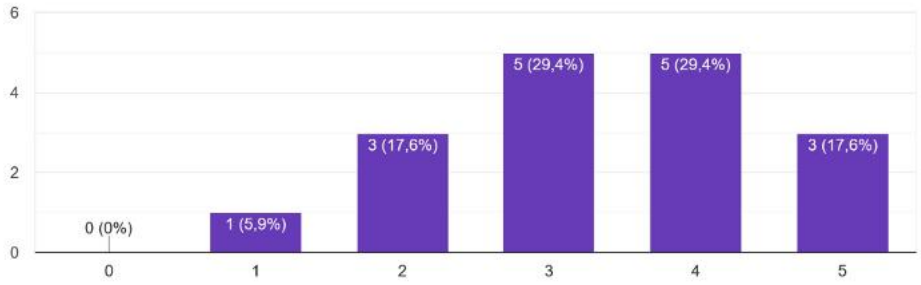
Durante o processo, você percebeu que ativou referências culturais pessoais?

17 respostas



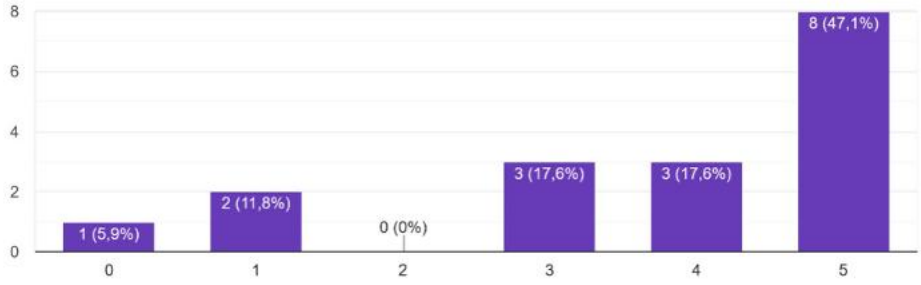
Sua percepção sobre a Amazônia mudou após essa dinâmica?

17 respostas



Esta dinâmica contribuiu para questionar imaginários dominantes?

17 respostas



Apêndice G- Dados Qualitativos

Se possível, fale um pouco da sua experiência e sobre o seu resultado desta atividade.

7 respostas

Gostei bastante e acho que o objetivo está a ser alcançado. Pode ser um instrumento didático muito interessante.

Foi muito bonito. Pensei em muitas coisas. Fizemos troca de ideias e apareceram coisas que não estávamos a espera. Foi muito lindo mesmo <3

Achei o volvelle um dispositivo muito interessante, sobretudo na escolha aleatória de conceitos. Acho interessante que a aleatoriedade desempenhe um papel para imaginar novos universos. No meu caso, as palavras e as perguntas fizeram muito sentido e foram bastante triggering para imaginar narrativas especulativas

A atividade foi muito interessante e reveladora. Foi fantástico ver como, no início, a perceção que todos tinham do futuro era sombria e desanimadora, mas, após a atividade, havia mais esperança, otimismo e inspiração para um mundo mais interligado, integrado com a natureza e mais atento ao nosso ambiente. No início, foi difícil para a minha imaginação compreender como retratar ou descrever um futuro com as diferentes camadas e perguntas. Mas pareceu-me que, assim que desviei o meu foco das palavras individualmente para uma visão mais ampla que envolve tudo, foi mais fácil para a minha imaginação fluir.

a apresentação do tema do amazofuturismo ajudou-me a conciliar pensamentos que tenho tido persistentemente; e a atividade fez com que estes pensamentos se tornassem mais tangíveis. penso que por vezes esta pode ser uma dificuldade comum, que existem vontades de tornar o mundo diferente mas como não existem estimulos para pensar neles ao simples nível da palavra, acabam por permanecer ficções na nossa mente.

Apreciei muito o trabalho de investigação sobre o amazofuturismo; o resultado do produto, a nível estético e formal, funciona muito bem.

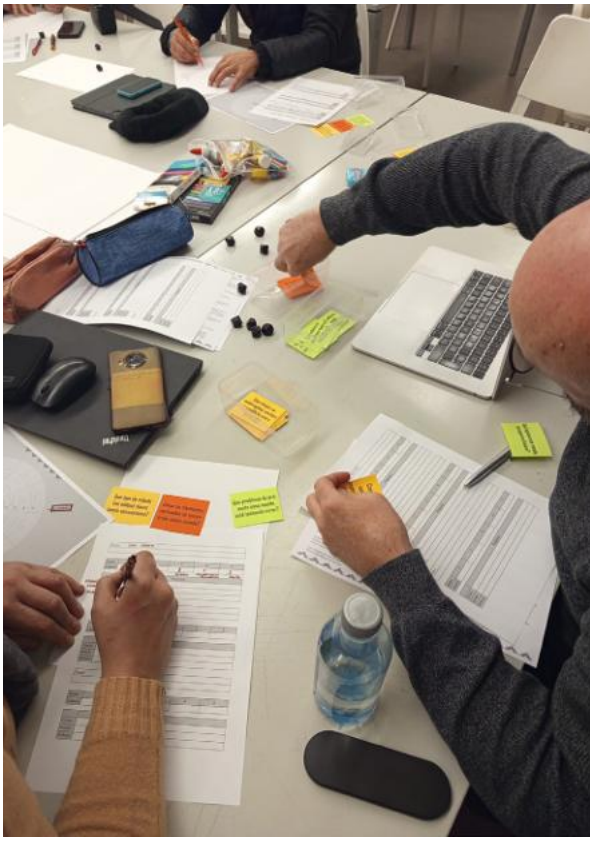
Tenho, no entanto, uma crítica relativamente ao seu funcionamento (que, na minha opinião, é mais complexo do que poderia ser): as cartas de três cores diferentes deveriam pertencer a categorias bem definidas e ser fundamentais para o objetivo do jogo.

O objetivo final é pouco claro e, provavelmente, mesmo sem a roda teria sido possível refletir sobre o sentido das palavras e das perguntas. Sugiro simplificar a dinâmica do jogo e criar um foco mais claro, percebendo também o propósito real do jogo: serve ao investigador para formular perguntas ou é um objeto de discussão, palavra e diálogo?

Para mim foi muito importante a dinâmica pra me desbloquear a imaginar e agir. As vezes tenho dificuldade de projetar as coisas nesta realidade e venho investigando formas de o fazer, então pra mim foi perfeito esse workshop. Obrigada!

Apêndice H- Registros fotográficos das atividades

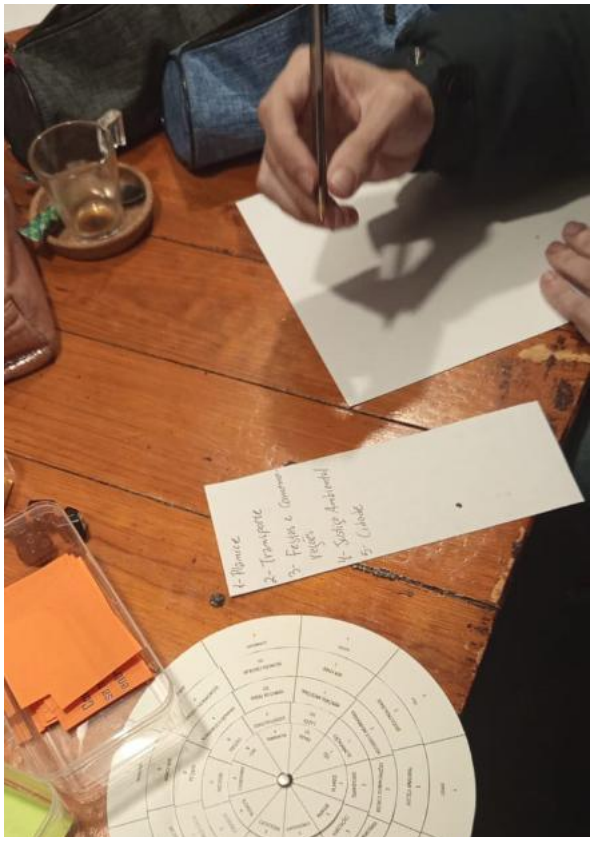








Atividade 1: FBAUP, Dezembro de 2025









Atividade 2: Março de 2025

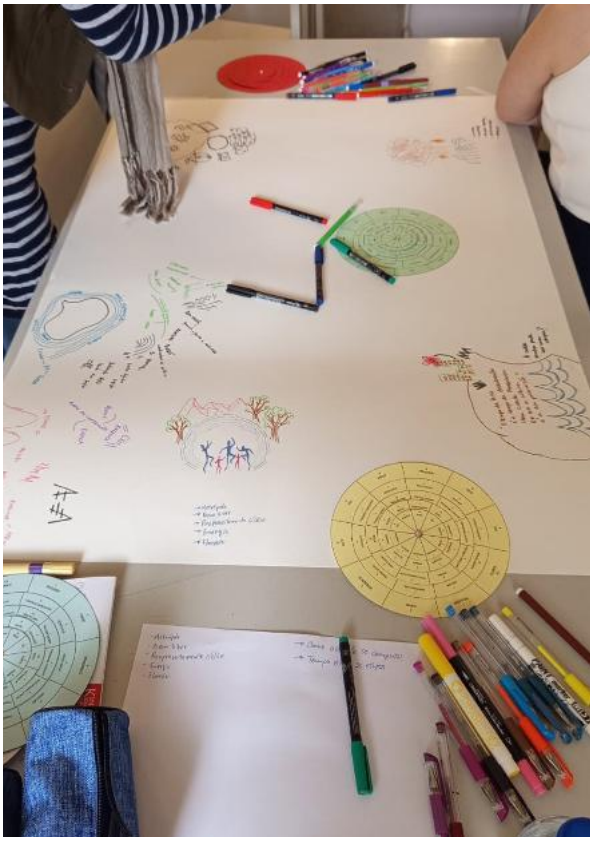








Atividade 3: FBAUP, Março de 2025



Atividade 4: Rolinvicta, Maio de 2025

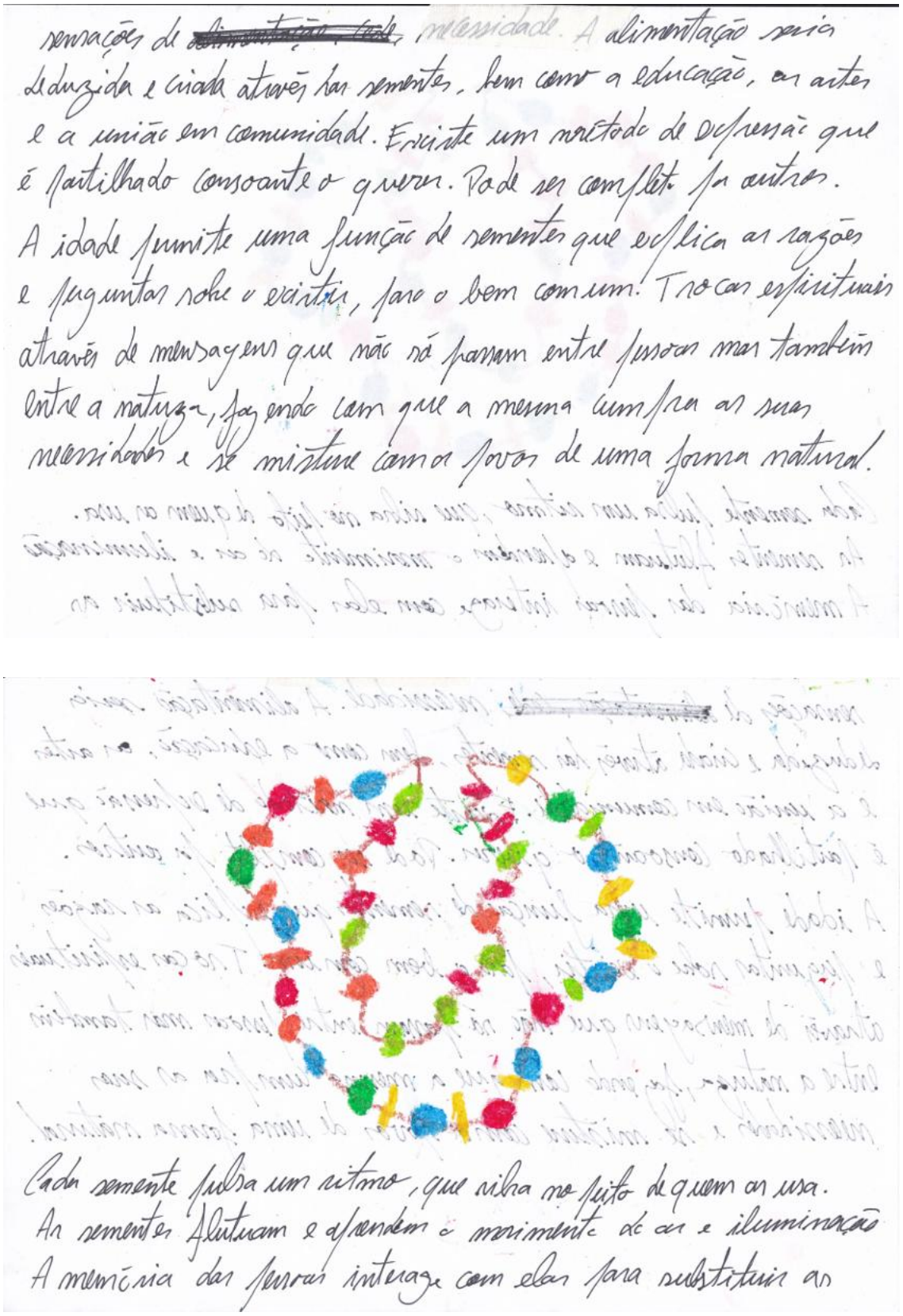






Atividade 5: Casa da Horta, Maio de 2025

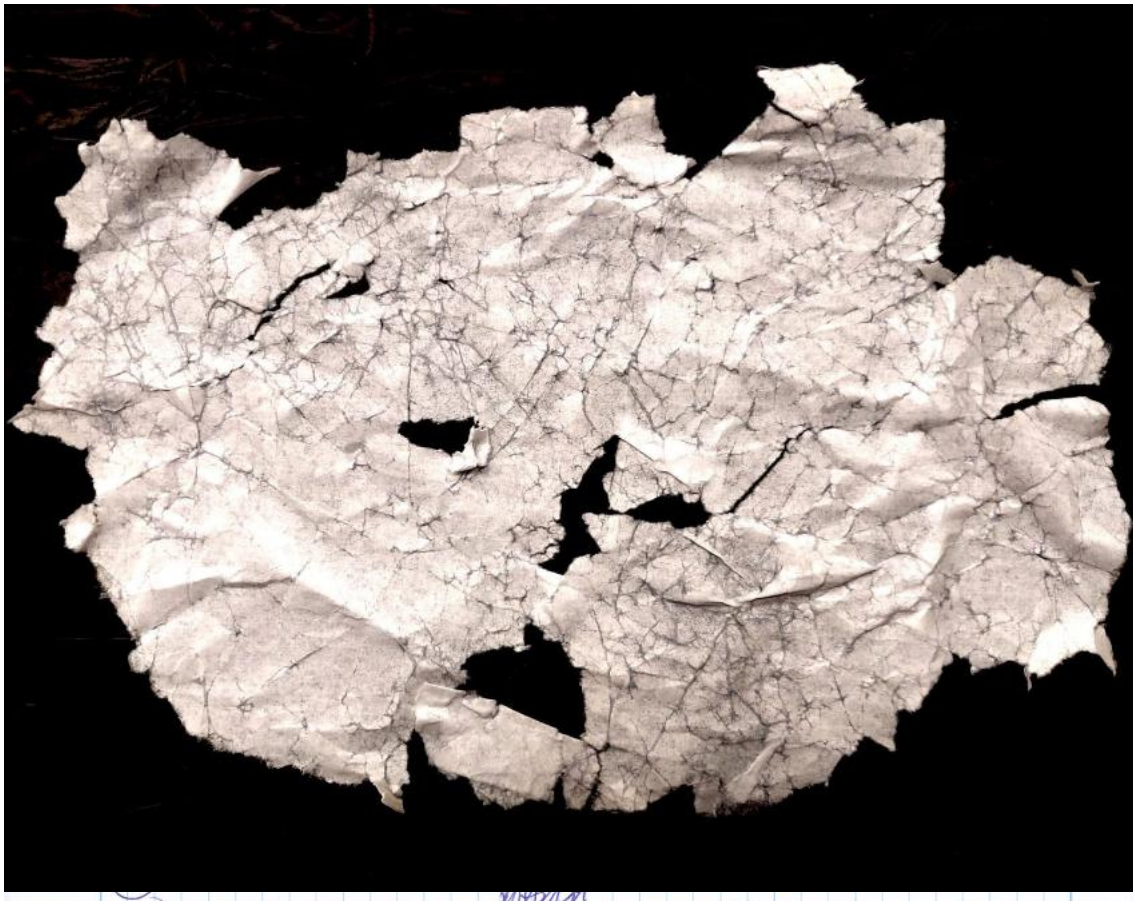
Apêndice I- Resultados das Atividades



G1 - 1a (frente e verso)


Rio
Segurança
Vestuário
Bem Viver
País
Arte,
comunicação,
política
O que acontece se
um desaparece
País, pode desaparecer
(comunidades territoriais,
organização de vilas)
Papéis de gênero,
corpo, diferenças desaparecem
Igualdade total, tarefas,
cuidados entre e com os
outros, atenções especiais
e cuidados a quem precisa
Assembléia
Produção de energia
O Amazonfuturismo pode começar a s
feito agora, com conhecimento atual, recursos reuti
materiais locais, luz, escalas mais curtas.

G1 - 2a



(3) NÃO DEIXA. APENAS RUINA ~~MARCAS GEOLÓGICAS~~
RESTA A GEOLOGIA

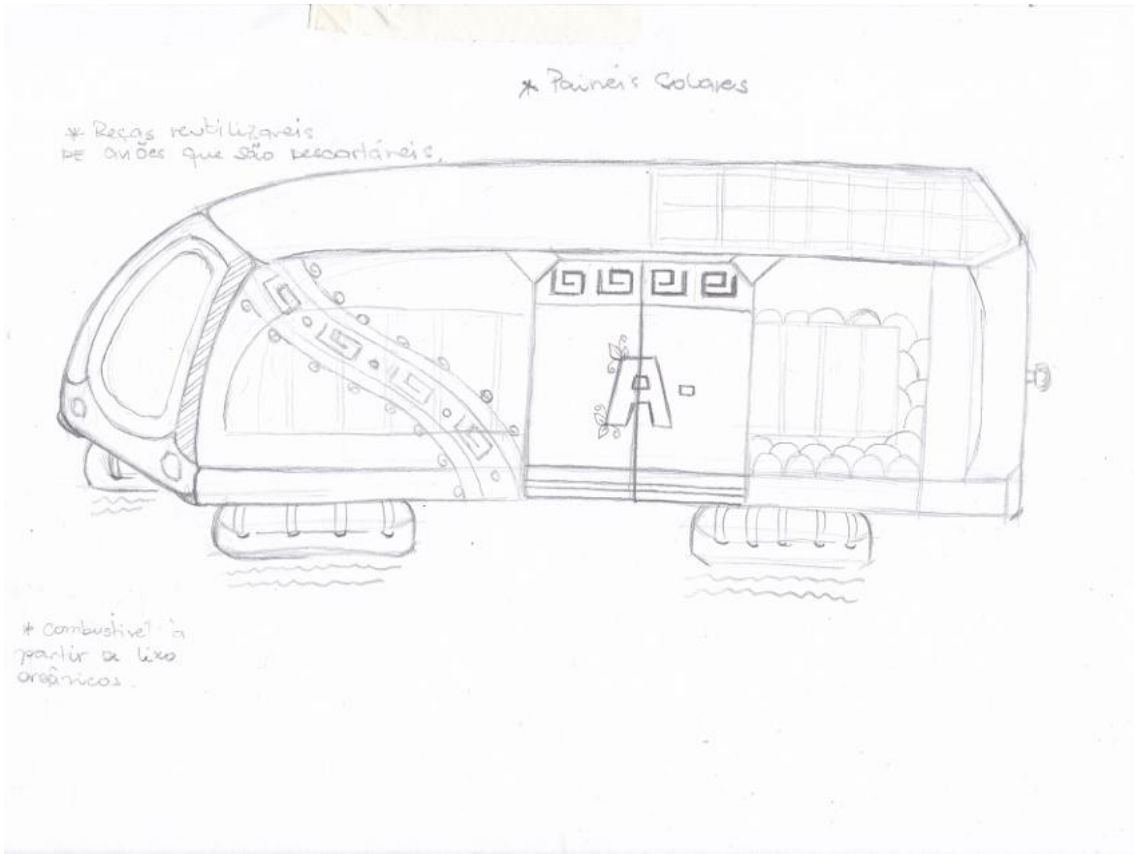
SUBAQUÁTICO → ÁGUA
DESACELERAÇÃO → SECAGEM LENTA
ESPIRITUALIDADE → ESCASSEZ

FESTAS, METRÓPOLES
→ PONTOS NEVRÁLGICOS

G1 - 3a (rascunho e resultado final)


Não há vista mais bela
que uma árvore frondosa e antiga

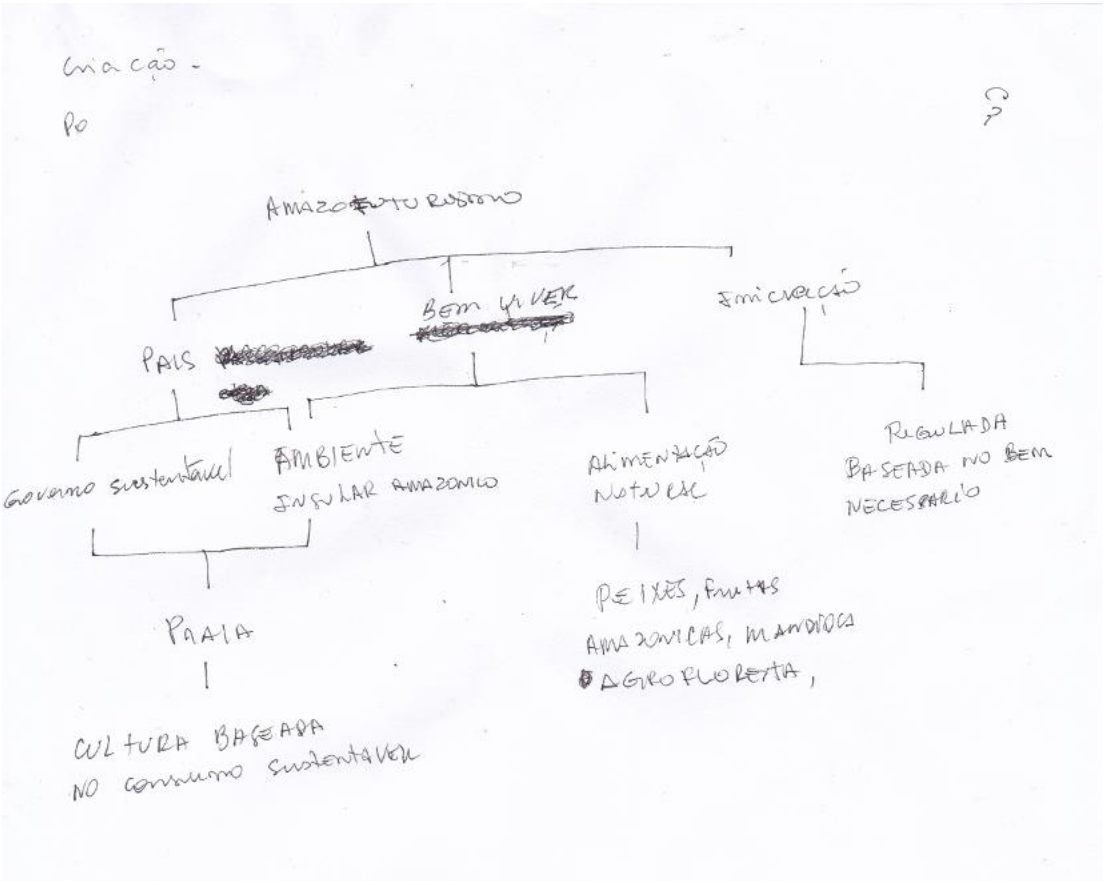
G1 - 4a

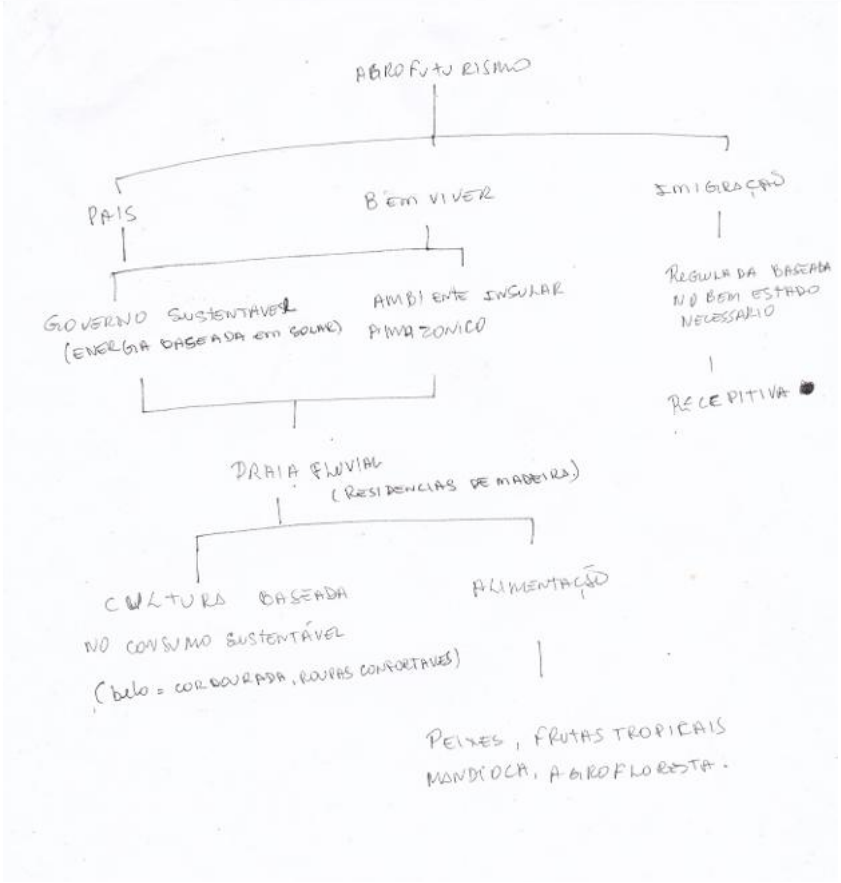

* Painéis Solares
* Peças reutilizáveis
de aviões que são descartáveis.
* Combustível a
partir de lixo
orgânicos.

G1 - 5a



G1 - 2a





G2 - 1a (Rascunho e resultado final)

Estruturação Geral

* Planície
  - Lugar de habitação e convívio social
  - Casas compartilhadas e padronizadas (não necessariamente iguais)

* Educação
  - Ensino horizontalizado, que indaga a curiosidade, a descoberta e assuntos pertinentes ao convívio em sociedade em harmonia com o planeta
  - Envolvimento da família e toda a sociedade no ambiente escolar

* Família
  - Estruturação de rede de apoio na criação das crianças, com apoio financeiro / recursos

* Decrescimento econômico
  - Lógica econômica baseada nas necessidades desse sociedade / comunidade. Investimento em ciência e tecnologia sem fins lucrativos

* Vila
  - Modo de organização de sociedade. Cada Vila pode ter particularidades, mas dentro de uma lógica "global".

PERGUNTAS

1) A escassez de recursos deve ser gerida de modo que todos tenham acesso de modo sustentável

2) As invenções tecnológicas tem objetivo de resolver problemas e melhoria de vida de todos, visando bem-estar e saúde, de modo que todos tenham mais conforto e tempo livre progressivamente.

3) Uma máquina de escaneamento e diagnóstico geral de saúde do indivíduo, indicando necessidade de investigação e tratamentos mais aprofundados.

FUTURO DISTÓPICO?

A cidade como espaço de reprodução medieval, longe do ideal proposto por Milton Santos como uma "globalização que poderia ser", sustentável, e com aproximação dos processos e distanciamento entre os "desejos sociais", mas que aprofunda o distanciamento entre as comunidades, acaba por gerar um movimento migratório "inverso".

Por ser um espaço adoecedor, tem estimulado um movimento migratório "inverso", e a busca por um estilo de vida que se aproxima mais da natureza, das raízes da ancestralidade.

Dentro deste contexto, apesar de não deixar de ser uma invasão dos espaços indígenas, quilombolas e povos originários em geral, tem em grande parte como objetivo a justiça ambiental. É um "despertar" que tem levado um percentual importante da população a se movimentar para esses espaços naturais, o que não deixa de ser um retorno.

Estabelecer-se nesses locais demanda inserção comunitária, aprender e se envolver nos costumes e manifestação cultural dos moradores locais.

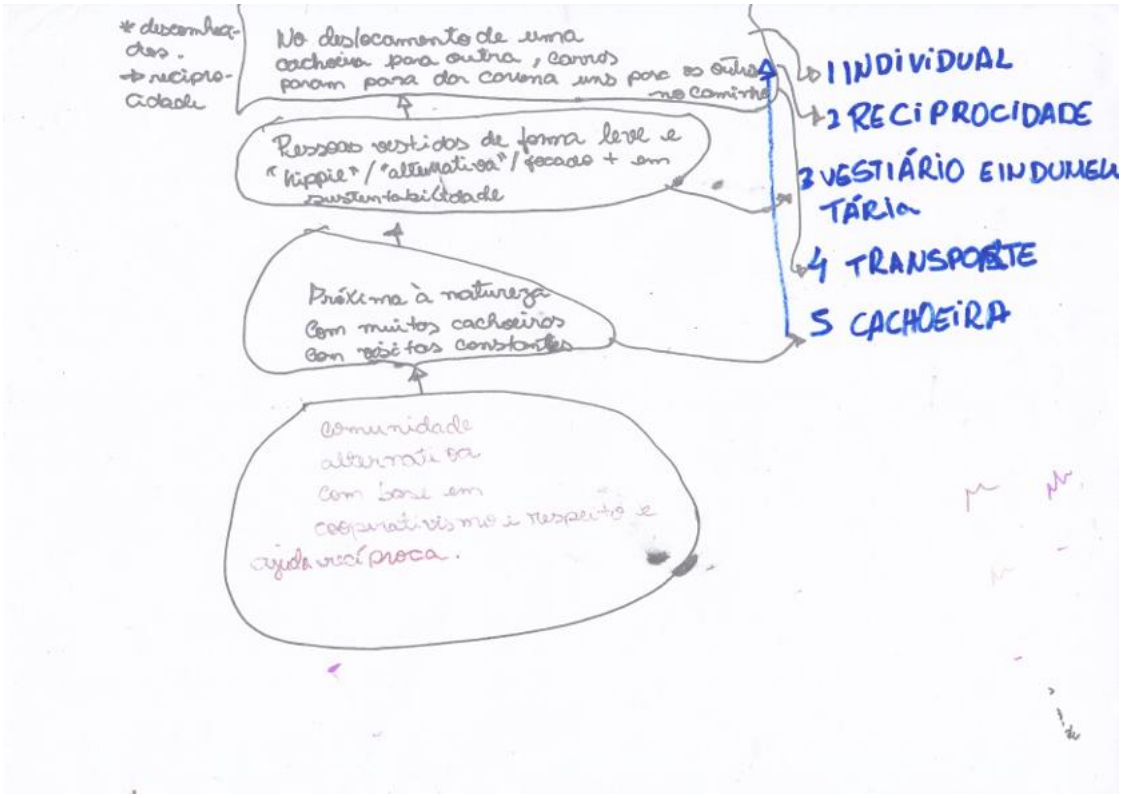
Em uma maioria significativa as comemorações se dão através de festas, rituais que envolvem contos, danças, homenagens aos elementos da natureza, deuses e deusas, aos ancestrais.

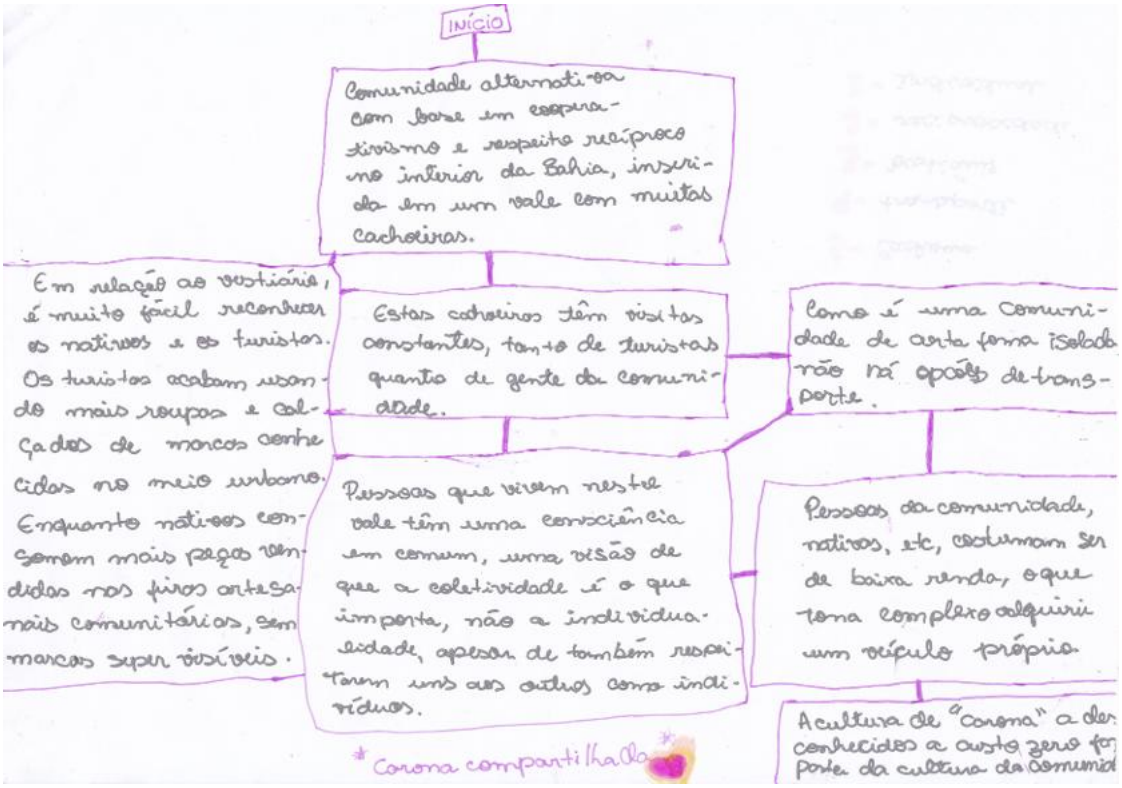
Tradicionalmente o transporte dos povos autóctones se davam por instrumentos criados por elementos naturais como canoas, carroças. Isso vem se alterando cada vez mais com a movimentação urbana em relação a esses espaços naturais, o que vem sendo ampliado cada vez mais com motos, caminhonetes e aperfeiçoamento de estradas que levam essa nova população às cidades mais próximas em busca de serviços e técnicas, o que consequentemente leva ao crescimento desses cidades médias / satélites, ao entorno desses "novos" paraísos ambientais.

De acordo com a realidade dessa nova burguesia "sustentável", a escolha de planícies facilita de certa forma a instalação de suas novas moradias. Ainda que muitos desses lugares representem vales de grande altitude como a Chapada Diamantina, São Thomé, Alto Paraíso, em geral, é na parte côncava desses vales que essa nova população tende a se instalar, o plano talvez de certa forma, ainda seja uma conexão entre a cidade que ficou para "trás".

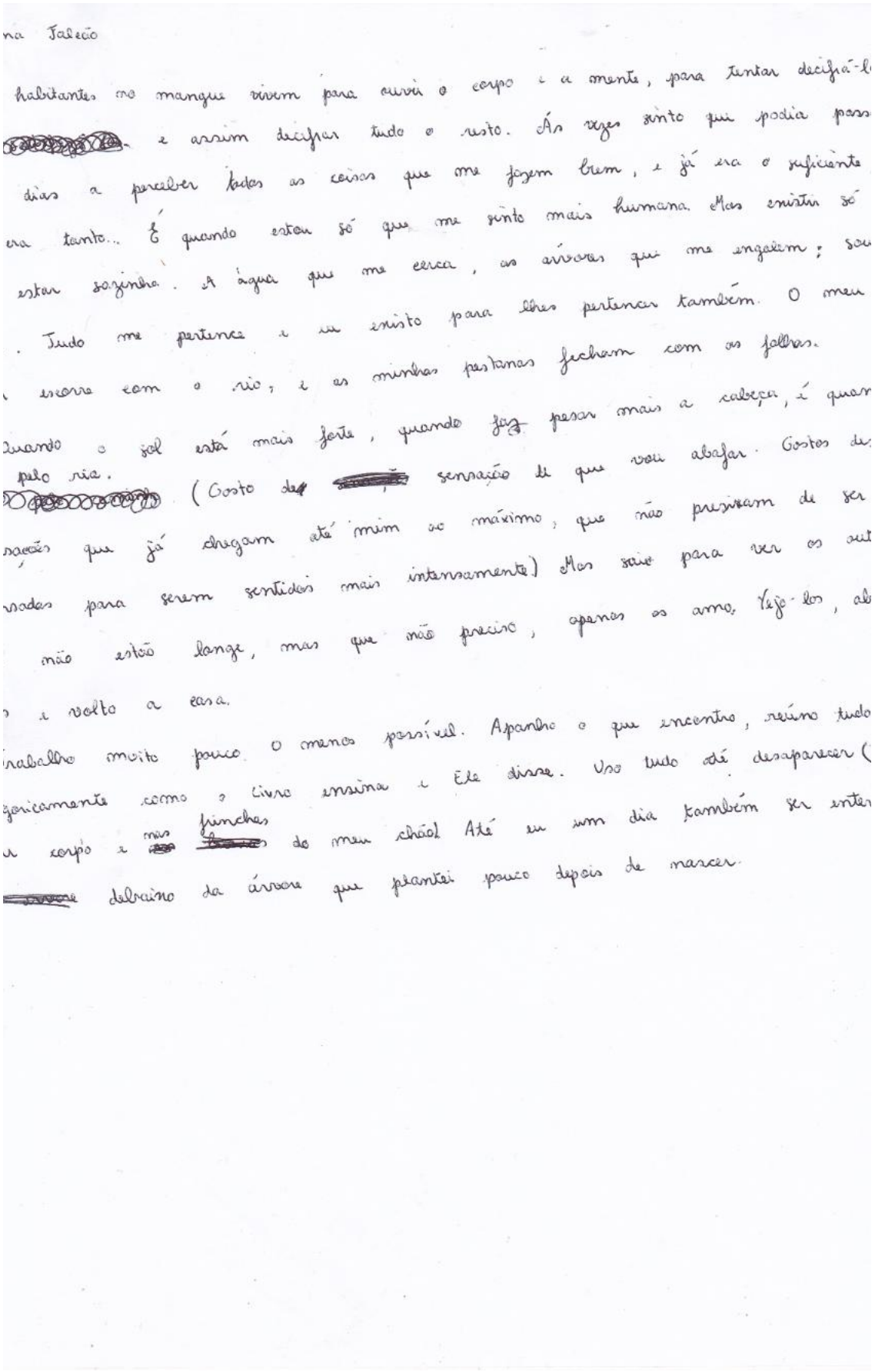
É esse novo espaço, a pólis é representada pelos espaços de concentração das populações locais, em que muitos encontros comunitários são debatidos e celebrados. Representando um outro conceito de cidade, que ao ver, talvez se aproxime mais da globalização que o Milton Santos descreveu: "como ela poderia ser", e é!

G2 - 3a (frente e verso)





G2 - 4a (Rascunho e resultado final)



na Taleção

habitantes no mangue vivem para ouvir o corpo e a mente, para tentar decifrá-l

[redacted] e assim decifrar tudo o resto. Às vezes sinto que podia pass

dias a perceber todas as coisas que me fazem bem, e já era o suficiente

era tanto... É quando estou só que me sinto mais humana. Mas existir só

estar sozinha. A água que me cerca, as árvores que me engaiam; sou

. Tudo me pertence e eu existo para lhes pertencer também. O meu

escorre com o rio, e as minhas pestanas fecham com as folhas.

quando o sol está mais forte, quando faz pesar mais a cabeça, é quan

pelo rio.

[redacted] (Gosto de [redacted] sensação de que vou abafar. Gostos de

sações que já chegam até mim ao máximo, que não precisam de ser

vadas para serem sentidas mais intensamente) Mas saio para ver os out

não estão longe, mas que não preciso, apenas os amo. Vejo-los, ab

e volto a casa.

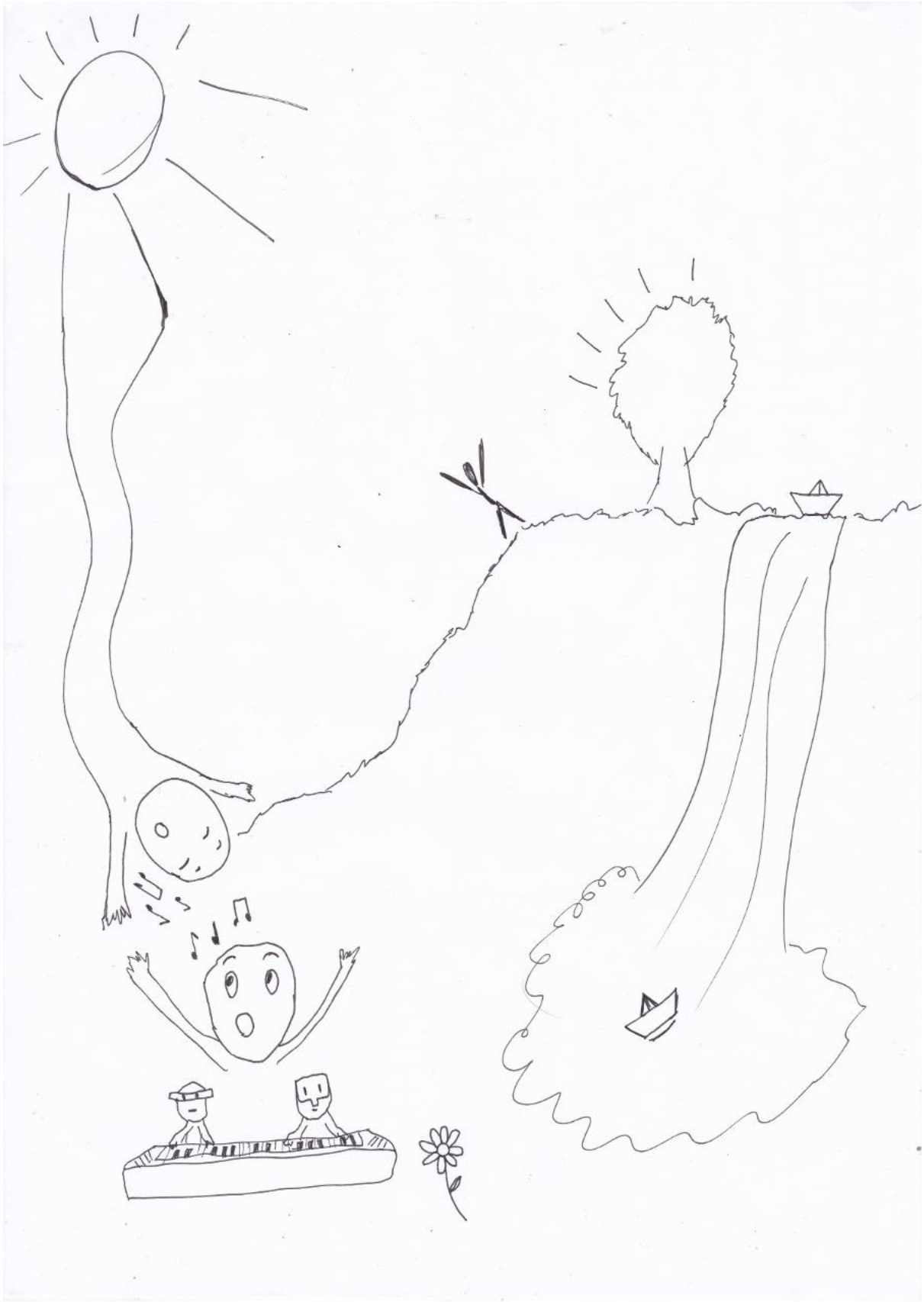
trabalho muito pouco o menos possível. Apanho o que encontro, reúno tudo

genicamente como o livro ensina e Ele disse. Uso tudo até desaparecer (

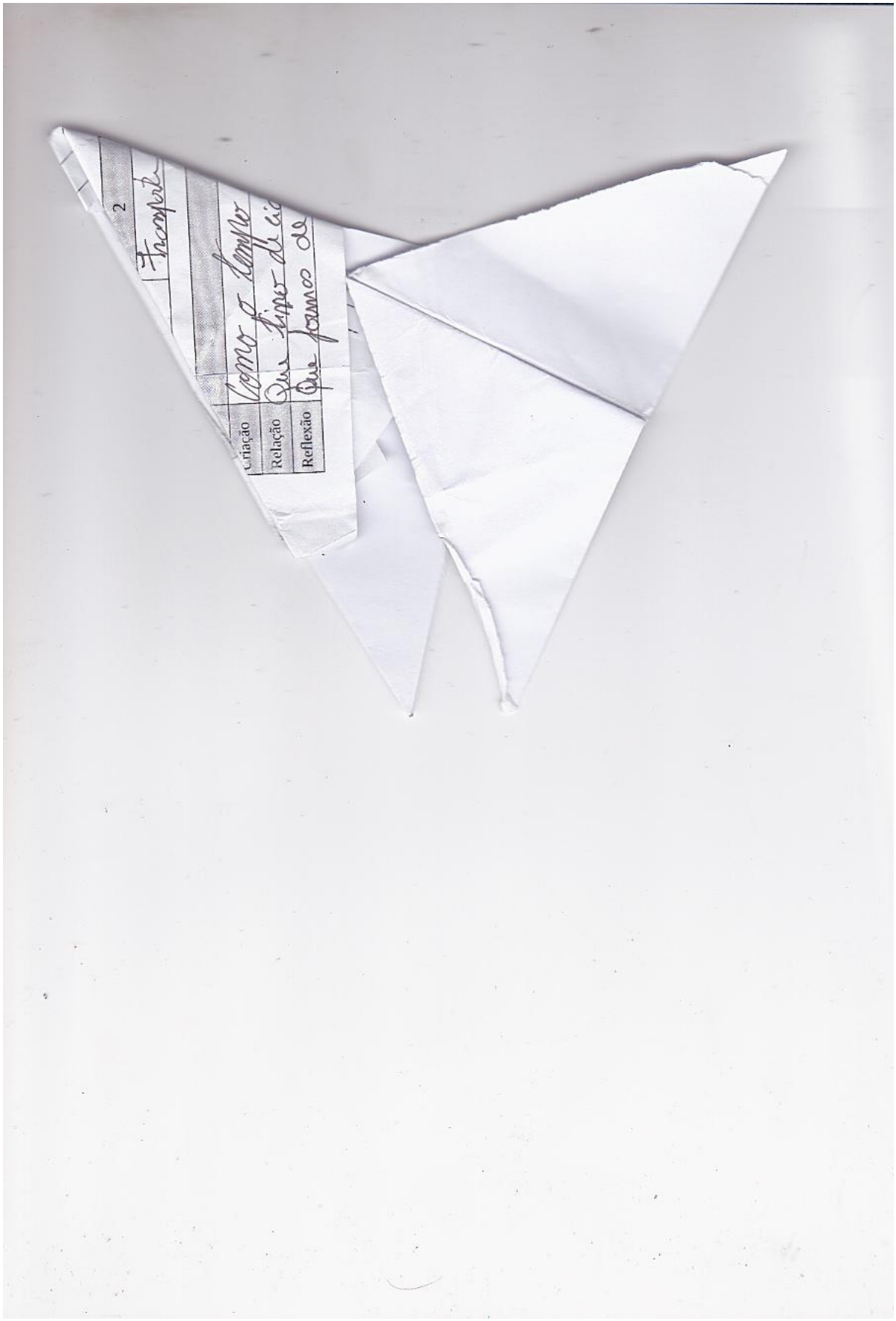
o corpo e mais [redacted] do meu chão! Até eu um dia também ser inter

[redacted] delvaino da árvore que plantei pouco depois de nascer.

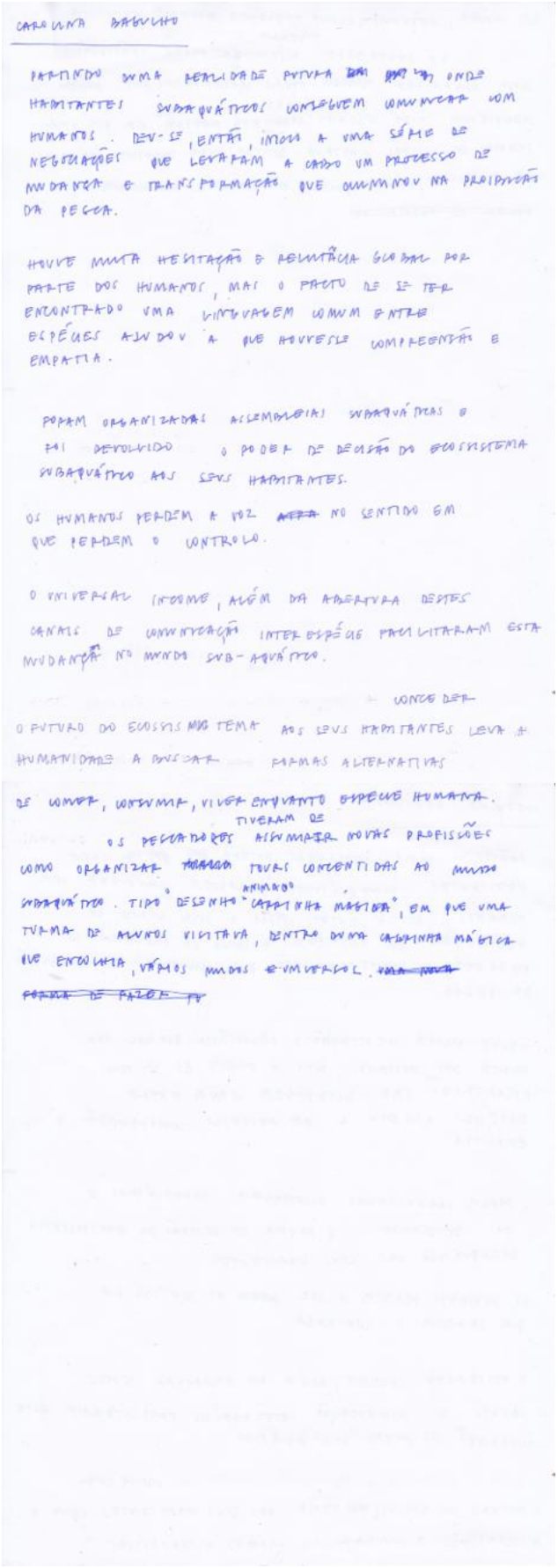
G3 - 1a



G3 - 2a



G3 - 3a



CAROLINA BARCELLOS

PARTINDO DUMA REALIDADE FUTURA EM QUE O MUNDO HABITANTES SUBAQUÁTICOS CONSEGUEM COMUNICAR COM HUMANOS. DEU-SE, ENTÃO, INÍCIO A UMA SÉRIE DE NEGOCIAÇÕES QUE LEVARAM A CABO UM PROCESSO DE MUDANÇA E TRANSFORMAÇÃO QUE OCORREU NA PARTE DA PEGEA.

HOUVE MUITA HESITAÇÃO E RELUTÂNCIA GLOBAL POR PARTE DOS HUMANOS, MAS O FACTO DE SE TER ENCONTRADO UMA LINGUAGEM COMUM ENTRE ESPÉCIES AINDA VAI A QUE HOUVESSE COMPREENSÃO E EMPATIA.

FORAM ORGANIZADAS ASSEMBLEIAS SUBAQUÁTICAS E FOI DEVOLVIDO O PODER DE DECISÃO DO ECOSSISTEMA SUBAQUÁTICO AOS SEUS HABITANTES.

OS HUMANOS PERDEM A VOZ ~~NESTA~~ NO SENTIDO EM QUE PERDEM O CONTROLO.

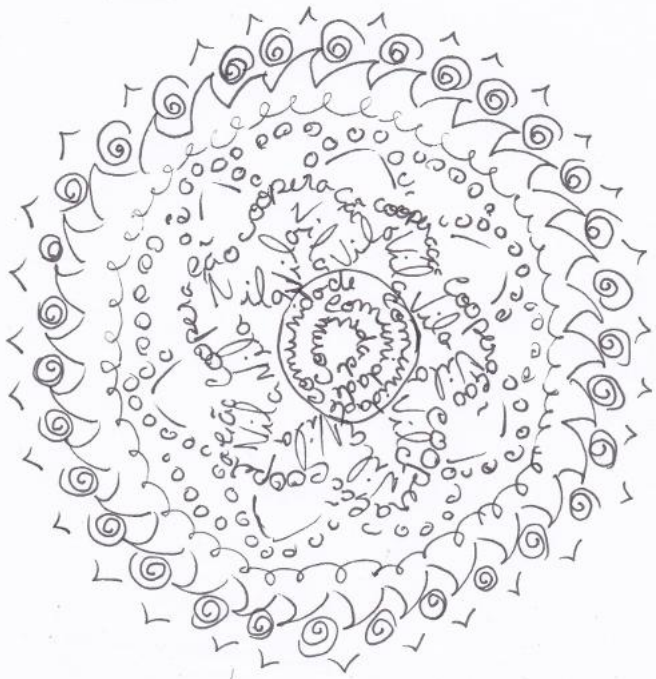
O UNIVERSAL INCOME, ALÉM DA ABERTURA DESTES CANAIS DE COMUNICAÇÃO INTERESPÉCIES FACILITARAM ESTA MUDANÇA NO MUNDO SUB-AQUÁTICO.

DANDO DEU-
O FUTURO DO ECOSSISTEMA AOS SEUS HABITANTES LEVA A HUMANIDADE A PROCURAR FORMAS ALTERNATIVAS DE VIVER, ECONOMIA, VIVER ENQUANTO ESPÉCIE HUMANA.

TIVERAM DE
OS PESCADORES ASSUMIR NOVAS PROFISSÕES COMO ORGANIZAR ~~PASSEIOS~~ TOURS CONCENTRADOS AO MUNDO SUBAQUÁTICO. TIPO DESENHO "CARRINHA ANIMADO MÁGICA", EM QUE UMA TURMA DE ALUNOS VISITAVA, DENTRO DUMA CARRINHA MÁGICA QUE ENCOLHIA, VÁRIOS MUNDOS E UM DELES ~~UMA NOITE~~ ~~FORMA DE FALAR~~

G2 - 4a (frente e verso)

convivência entre espíritos e inteligência artificial: a inteligência artificial desenvolvida e aplicada num contexto capitalista, torna-se num instrumento de perpetuação do sistema e de opressão e exploração. No contexto atual, a inteligência artificial, em particular a genAI, consome tudo o que encara - da forma que se apropria do planeta, apropria-se também das ânsias humanas e incorpora espíritos e entidades que outrora procuravemos nos ecossistemas. Neste sentido a genAI faz-se passar por espíritos, seja das forças naturais, seja dos nossos antepassados e entes queridos que morreram. A inteligência artificial é uma manifestação do sistema capitalista que se apodera de tudo e reapresenta-nos numa lógica de consumo que apenas contribui para a nossa alienação quer das outras pessoas quer do ecossistema e do planeta no seu todo. A inteligência artificial, na sua aplicação atual, tal como o sistema capitalista, canibaliza-se e acaba por lentamente se autodestruir.



G3 - 5a

O Mundo Subaquático está em perigo.

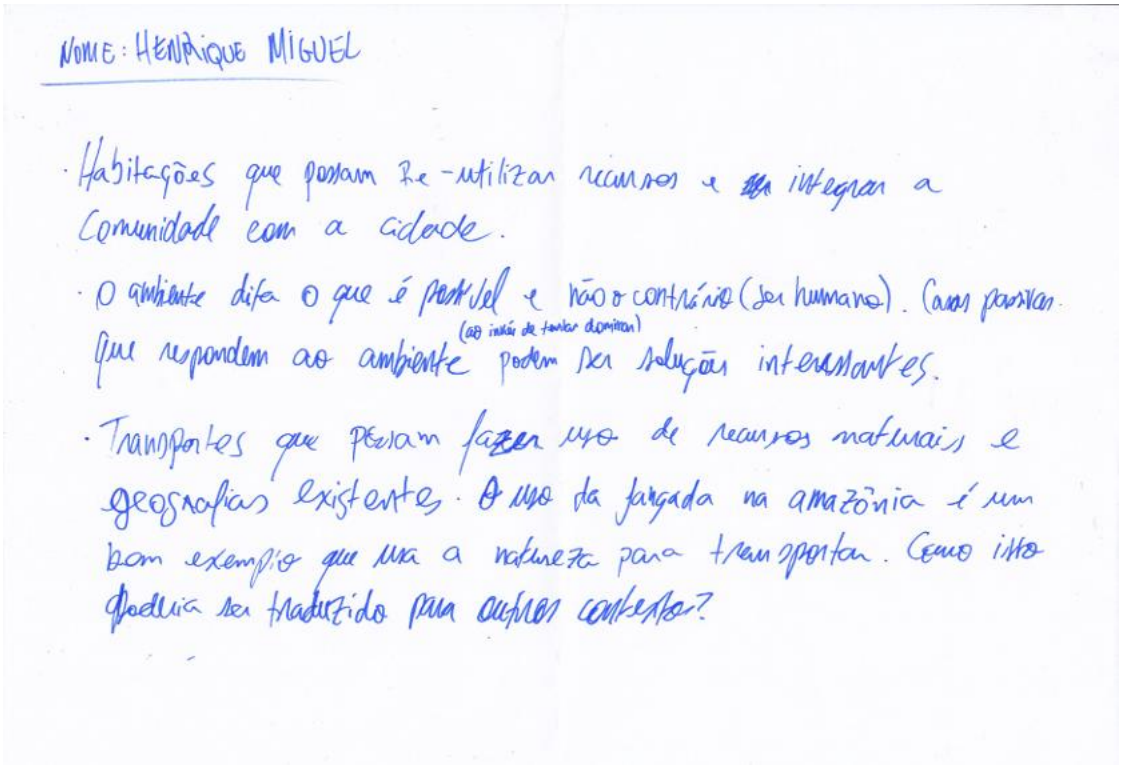
Perto de minha casa corre um rio. No verão passado ~~instalaram~~ uma empresa de ~~bicicletas~~ borracha construiu uma fábrica na Vila. ~~Os dejetos de comida~~ O lixo O rio passou a ser o lixo da fábrica. ~~Algum tempo~~ Depois de algum tempo registou-se um decrescimento das espécies do rio. Muitos peixes começaram a morrer. O transporte ~~privado e~~ turístico, como as vigas de barco, ~~no percurso do~~ rio também contribuiam para essa poluição. Sinto que ~~em todo~~ o mundo ~~existem~~ estes coisas ~~no~~ um pouco Planeta.

Há uns meses atrás os pescadores organizaram-se para limpar o lixo do rio e fizeram protestos em frente à fábrica. A participação comunitária é importante para ~~estas ações~~ impedir estas ações de poluição.

A presença ~~e o agrupamento~~ dos pessoas é importante nestas causas porque mais vozes fazem-se ouvir. Não somos os únicos seres no planeta e sozinhos não conseguimos sobreviver. ~~Sem peixes no rio, não comemos. Se não comermos morremos.~~ Todos os seres são importantes na preservação do Planeta. A mão de ~~Homem~~ ser Humano pode ser destrutiva como protetora. Temos de escolher o certo.



G3 - 6a


NOME: HENRIQUE MIGUEL
· Habitações que possam Re-utilizar recursos e integrar a Comunidade com a cidade.
· O ambiente dita o que é possível e não o contrário (ser humano). Casas passivas que respondem ao ambiente (ao invés de tentar dominar) podem ser soluções interessantes.
· Transportes que possam fazer uso de recursos naturais e geografias existentes. O uso da jangada na amazônia é um bom exemplo que usa a natureza para transportar. Como isto poderia ser traduzido para outros contextos?

G2 - 7a


· planície
· vila
· mediação
· memória ancestral
· economia da identidade

G2 - 8a

TÃO UTÓPICO QUE É INIMAGINÁVEL

HÁ ÁGUA = CASCATA
HÁ SEGURANÇA
HÁ TRABALHO E QUEM TRABALHE
HÁ REDUÇÃO DE PRODUÇÃO E CONSUMO
PARA LIMITAR IMPACTO AMBIENTAL
= SUSTENTABILIDADE, SUFICIÊNCIA

COMUNIDADE, ESTADO



"SOCIETY IF"
MEME

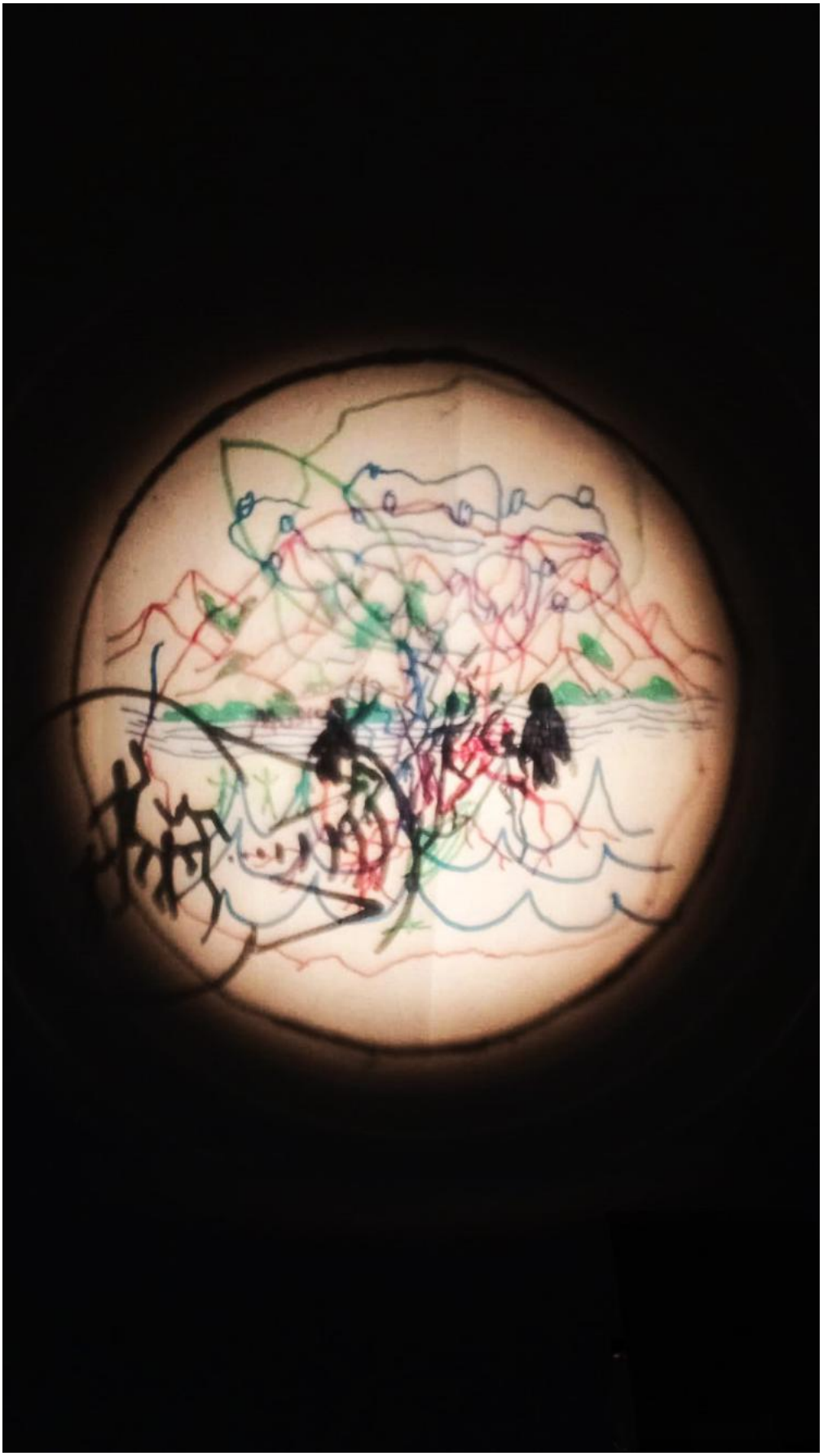
G3 - 9a



G3 - 10a



G3 - 13a



G4 - 1a



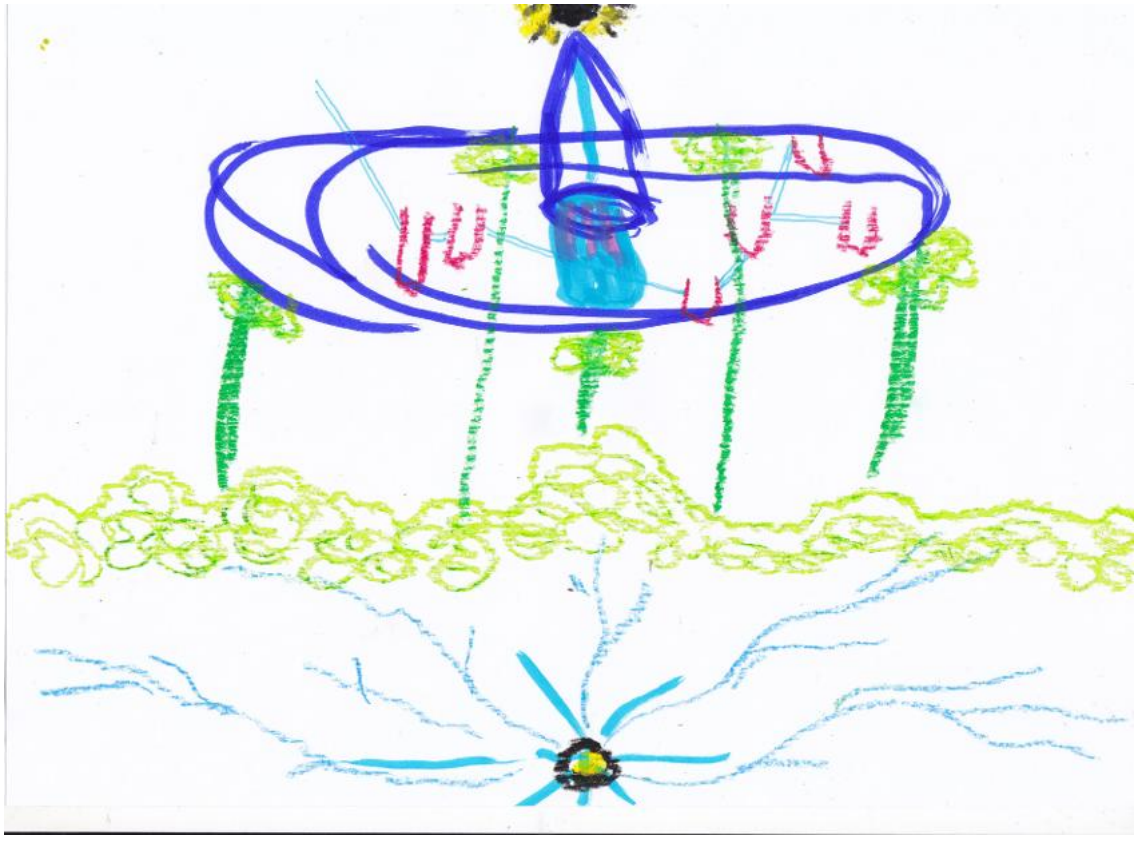
G5 - 1a



G5 - 2a



G5 - 3a



G5 - 1a, 2a, 3a,

Amazofuturismo:

O Volvelle como Instrumento de Mediação, Design Especulativo e Imaginação de Futuros pós Capitaloceno.

Carlos Danilo Mesa Mergulhão

2026

U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO