

**CBXD**



## Instalação Dicotomia de Camelô e FLUQ Exposição coletiva Travessias

### Curso de Extensão Universidade das Quebradas da UFRJ

Através da troca de saberes entre periferia e academia, o curso Curadoria, Conceito e Prática do ano de 2023 abordou sobre Literatura, Cinema e Artes sob um olhar nordestino-negro-indígena no período de abril a novembro de 2023.

A formação foi realizada na Escolha do Olhar (Educativo do Museu de Arte do Rio) e durante o período foram concedidas duas entregas provenientes de laboratórios. No território Baixada/Periferia, Costa apresentou a instalação "Dicotomia de Camelô" com o acervo de fotografia e vídeo arte da Cena BXD e na exposição coletiva expôs duas fotografias inéditas da sua série mais recente chamada de "Brejar e Trabalhar".

**Abr/Nov 2023**

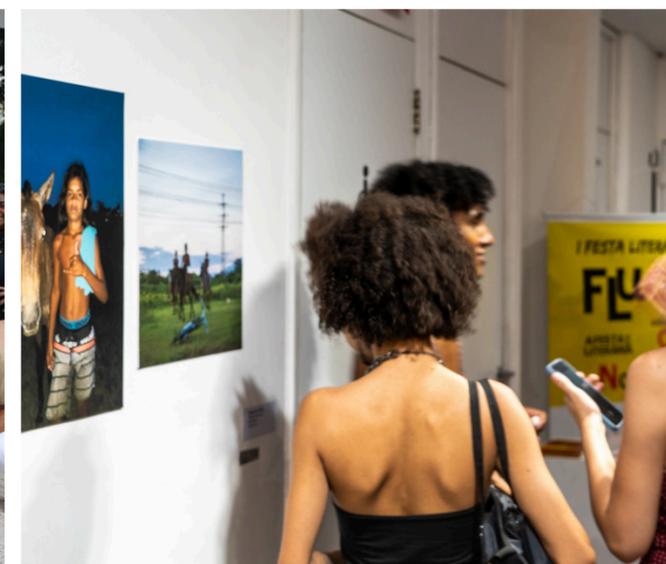
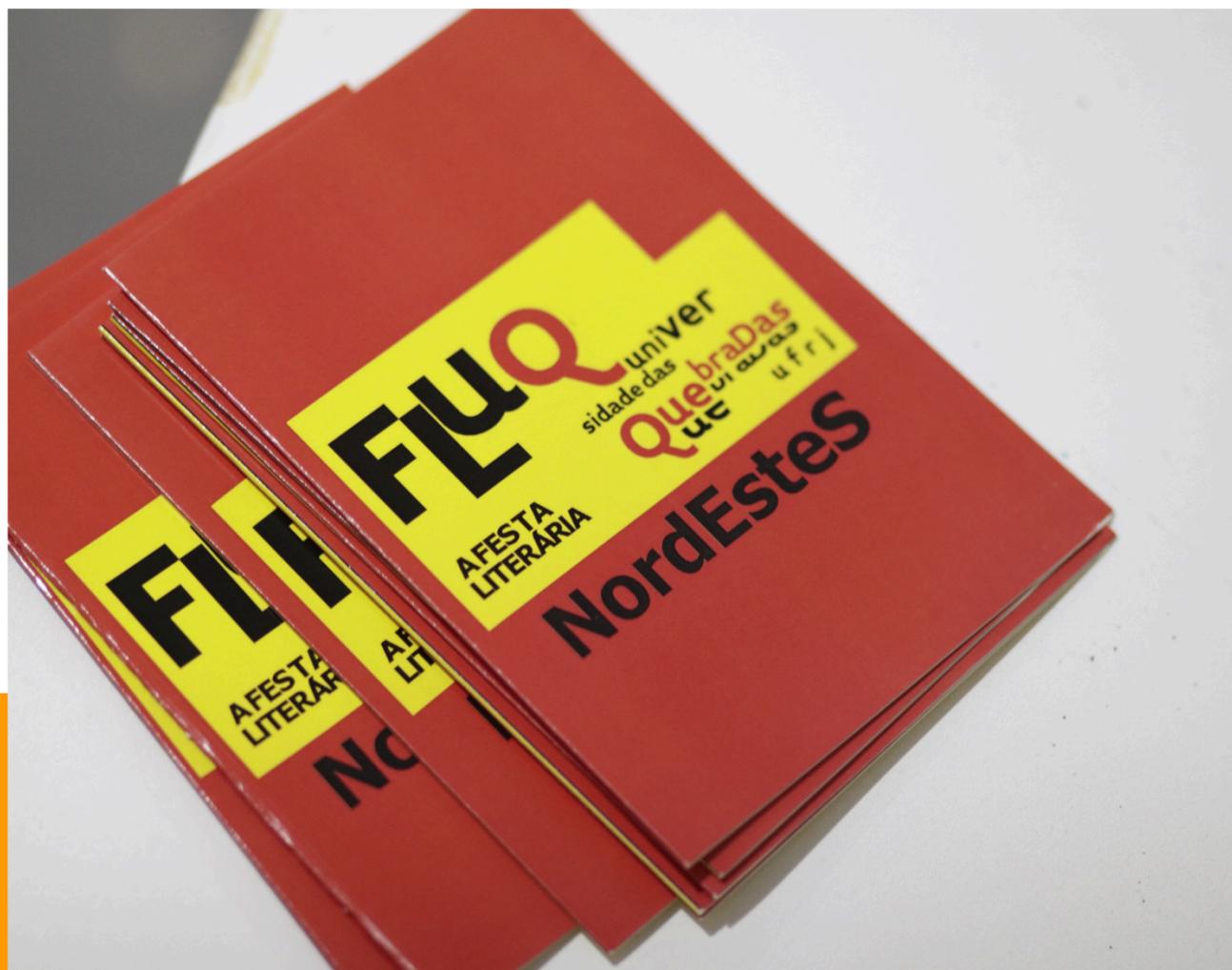
Instalação Dicotomia de Camelô



**Museu de arte do Rio,  
Rio de Janeiro, Brasil**

**Abr/Nov 2023**

FLUQ Exposição coletiva Travessias



**Museu de arte do Rio,  
Rio de Janeiro, Brasil**

**Abr/Nov 2023**



## **Curso: Game Design Transformador Repensando Territórios Periféricos**

O curso desenvolvido em parceria com Sesc São João de Meriti visou a aplicação do Software livre Roblox Studio não só como ferramenta para criação de jogos na plataforma, mas também como forma de repensar a realidade de territórios periféricos através da representação de ambientes cotidianos aos alunos dentro do ambiente do jogo e a possibilidade de explorar suas dificuldades e buscar soluções para problemas como: saneamento básico, expansão territorial descontrolada, acesso a água potável, entre outros. Aplicando conceitos de modelagem 3D e programação básica em linguagem LUA, aliados ao conjunto de saberes que abrangem a metodologia STEAM.



**Set/Nov 2023**



**Sesc São João de Meriti, RJ**  
**Game Design Transformador**  
**Repensando Territórios Periféricos**

**Set/Dez 2023**



## LABIC - UFRJ

### LABORATÓRIO DE INOVAÇÃO CIDADÃ

O Laboratório de Inovação Cidadã da UFRJ é uma rede de ações, pesquisa e formação com objetivo de mapear e sistematizar experiências de referência em tecnologias sociais e inovação no estado do Rio de Janeiro.

São espaços criados para desenvolver, apoiar e acelerar propostas que surgem e têm potencial para serem replicadas ou ativar outras iniciativas.

A iniciativa é realizada pelo Laboratório de Inovação da UFRJ e coordenado pela professora Ivana Bentes desde 2017. O Labic já foi realizado no Rio de Janeiro (2017, 2018, 2019), em Salvador/BA (2019) e Lisboa/PT (2019) e, agora, chega a Brasília. Desde 2020, realizamos edições virtuais e híbridas.

**Set/Dez 2023**



**LABIC UFRJ - 2023**

**Set/Dez 2023**

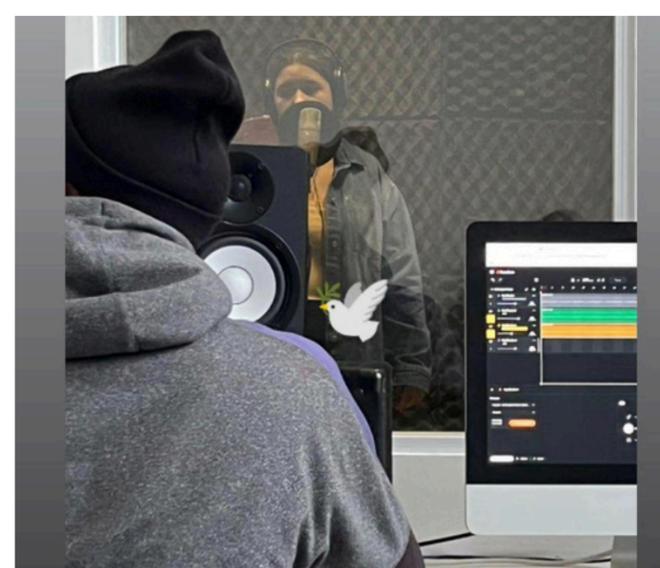


## A Casa Sonolenta

### Áudio book - Áudio Descrição - Impressão 3D

Acessibilidade é algo fundamental em tempos de Novas Tecnologias, visando compreender e auxiliar no processo de transporte de informação, nosso Colaborador Ed Martins participou do processo de gravação de Áudio Descrição e Audiobook voltado para pessoas com deficiências visuais, visando ao máximo transportar toda energia do livro em suas narrativas e ilustrações. O Livro escolhido para essa tarefa foi "A Casa Sonolenta" escrito por Audrey Wood, em uma parceria entre as instituições Nave do Conhecimento e IHA (Instituto Helena Antipoff), foram feitas 200 cópias de pequenas "casinhas" modeladas e impressas por Ed que continham códigos QR com link direto para o Audiobook ou a Áudio Descrição. Todo o processo de gravação foi acompanhado por especialistas na área de acessibilidade da equipe IHA e o lançamento ocorreu durante a Bienal do Livro de 2023 no stand da Secretaria de Educação - MultiRio.

**Set 2023**



A Casa Sonolenta  
Acessibilidade Criativa

**Bienal do Livro - 2023**  
**Stand MultiRio (Sec. de Educação)**

**Set 2023**

# OBRA PRAÇA DA MATRIZ INVERSA

3D Model: Eduardo Lucas / Game Design: Ed Martins  
Curadoria: Rodrigo Costa / Produção: Rapha Sancho



### Exposição Cena Bxd

#### "Gamificação de Territórios da Baixada Fluminense I"

Nossa exposição é uma maneira de celebrar nossa região e as histórias que a tornam única. Apresentamos de uma forma divertida e interativa, diversas informações sobre a história, a vida cotidiana e também sobre nosso ecossistema da Baixada Fluminense (BXD). Através da gamificação, estamos unindo gerações e enriquecendo o entendimento sobre nosso próprio território. Com o uso dos óculos de realidade virtual fazemos o uso da acessibilidade de novas tecnologias que possibilitam o desenvolvimento de games com cenários e temáticas cada vez mais comuns à nossa realidade BXD.

**Out 2023**

Exposição  
Praça da Matriz Inversa



**Obra**

**Praça da Matriz Inversa**

**Praça da Matriz, São João de Mariti - RJ**

**Out 2023**



## Exposição itinerante Meu lugar

### Educativo Escola do Olhar, Museu de arte do Rio

Foram realizadas visitas educativas em Escolas Públicas da Rede Municipal, atendimentos para diferentes perfis de público, buscando o diálogo a partir de distintos eixos de discussão, com base no território de Duque de Caxias que sempre foi uma região de estudo do Estúdio Criativo Cena BXD; Colaboramos no processo criativo das ações educativas para realização das visitas e atividades junto a Gerência de Educação e Escola do Olhar; Planejamos e desenvolvemos propostas de visitas e atividades educativas que promoveram a integração entre equipamentos culturais da cidade do Rio de Janeiro com o Museu de Arte do Rio (MAR); Realizada também uma etapa de capacitação e formação de educadores formais e não formais, propondo conteúdos e ações em diálogo com a metodologia da mediação cultural desenvolvida pela Escola do Olhar.

(MAR)

Projeto Itinerância  
Exposição Meu Lugar



# Projeto Itinerância MAR - Exposição Meu Lugar

**Out/Nov 2023**



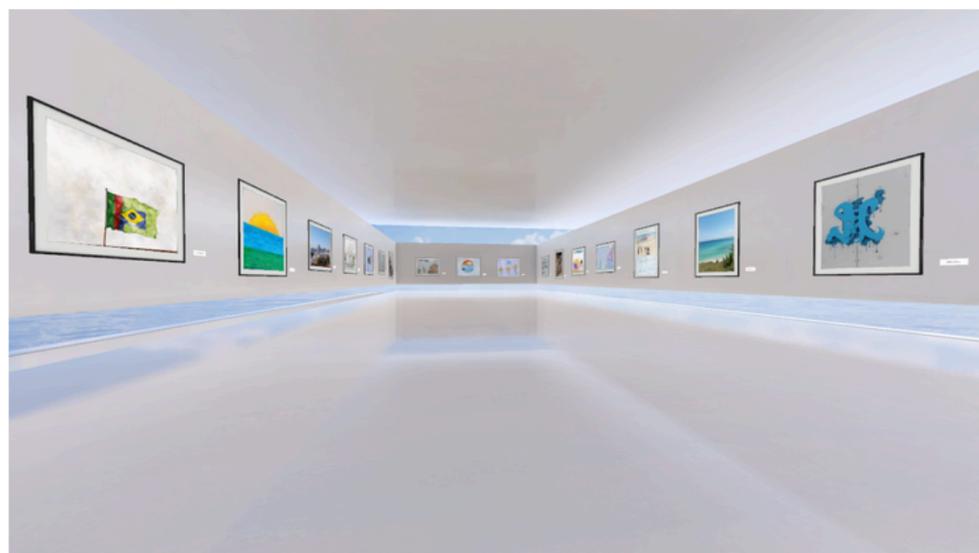
## Olhares Cariocas 2023

### Edição Mangueira

O curso, que contou com coordenação educativa do nosso colaborador Ed Martins e participação de Rodrigo Costa como Educador, marcou a terceira edição deste programa que abriu portas para jovens da Mangueira e Triagem. A iniciativa incentiva o uso de smartphones como ferramenta criativa e transformadora de realidades, a partir de uma visão sobre artes e novas tecnologias, gerando acessibilidade através de ensinamentos técnicos e expressivos através do domínio das mais recentes ferramentas de criação, mídias sociais, realidade aumentada e virtual, criação de NFT's, Web3 e inteligência artificial, entre outros.

**Nov/Dez 2023**

Olhares Cariocas 2023  
Estação Primeira de Mangueira



**Exposição Virtual**  
**Olhares Cariocas 2023**

**Nov/Dez 2023**



## 1º Prêmio Pretas Potências

### Preta Hub

O PRÊMIO PRETAS POTÊNCIAS reconheceu histórias, artistas e profissionais do campo da economia criativa. Nos premiou como coletivo de artes visuais e vários outros artistas que resistiram ao momento de pandemia, fortalecendo a coletividade negra, artes e representatividade da nossa cultura. Com realização do PRETA HUB, o prêmio tem como objetivo difundir o conhecimento a respeito da nossa história em um momento em que a sociedade tem despertado, cada vez mais, para a importância da afirmação e do resgate positivo da identidade negra no Brasil. Foram premiados artistas, grupos e coletivos negros que tenham se destacado nos últimos anos e, ainda assim, estejam impedidos (total ou parcialmente) de realizarem as suas atividades profissionais nos moldes "tradicionais" do mercado.

1º Prêmio Pretas Potências  
Preta Hub



**Museu das Favelas,  
São Paulo, Brasil**

**Dez 2023**



## Exposição "Gamificação de Territórios da Baixada Fluminense

### Dia do Brincar | Sesc - Nova Iguaçu

Nossa exposição foi uma maneira de celebrar nossa região e as histórias que a tornam única. Apresentamos de uma forma divertida e interativa 02 obras que expressam diversas informações sobre a história, a vida cotidiana e também sobre nosso ecossistema da Baixada Fluminense (BXD). Através da gamificação de dois territórios muito conhecidos pelos moradores da Baixada (Praça da Matriz e Trens do Ramal Japeri), estamos unindo gerações e enriquecendo o entendimento sobre nosso próprio território. Com o uso do óculos de realidade virtual podemos também demonstrar a acessibilidade de novas tecnologias que possibilitam o desenvolvimento de games com cenários e temáticas cada vez mais comuns a nossa realidade.

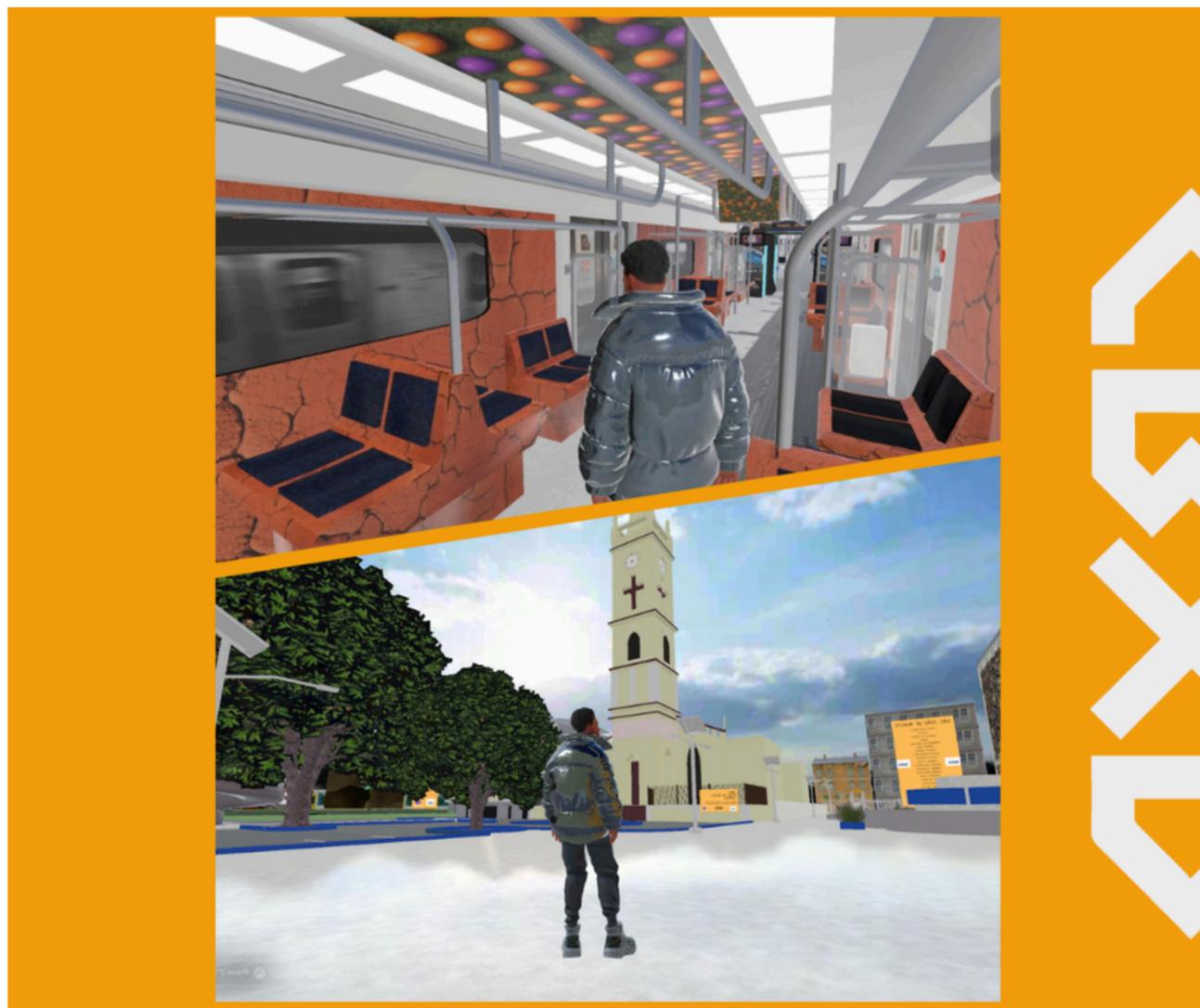
**M a i o 2 0 2 4**



**Dia do Brincar**  
**Sesc - Nova Iguaçu**

**Expo "Gamificação de Territórios da Baixada Fluminense II"**

**Mai 2024**



## Exposição "Gamificação de Territórios da Baixada Fluminense"

### Apresentação Pública do Comitê de Cultura do Estado do Rio de Janeiro.

Durante a exposição a equipe de mediadores iniciam diálogos fascinantes sobre os bastidores do projeto de Gamificação de Territórios da Baixada Fluminense! Neste bate-papo, exploramos os processos criativos e educativos que impulsionam essa iniciativa inovadora, que combina elementos de jogos com questões sociais e culturais. Atráves da imersão com o uso do óculos de Realidade Virtual (VR) a gamificação está sendo utilizada como uma poderosa ferramenta para engajar comunidades, promover a educação e incentivar a transformação em áreas da Baixada Fluminense.



**CIEMH2**  
NÚCLEO CULTURAL



**ICR** INSTITUTO  
CAMINHO  
DA ROCHA



MINISTÉRIO DA  
CULTURA



GOVERNO FEDERAL  
**BRASIL**  
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

**Mai 2024**



**Dia do Brincar**  
**Sesc - Nova Iguaçu**

**Expo "Gamificação de Territórios da Baixada Fluminense II"**

**Mai 2024**



## Performance Dicotomia de Camelô Exposição Imagem e Semelhança

Performance para a primeira exposição individual do artista Lucas Finonho no Museu de Arte do Rio.

DICOTOMIA DE CAMELÔ nasce a partir de uma pesquisa sobre trabalho informal e/ou autonomia com recorte para camelôs e feirantes. “Eu poderia tá... mas tô” A série se estabelece a partir desta emblemática frase como uma reflexão sobre as complexidades da realidade nas periferias e favelas, onde as escolhas entre seguir uma “intuição profissional/artística” e o trabalho informal se apresenta como um dilema constante em diferentes faixas etárias. A performance proposta utiliza um objeto artístico e uma obra viva como interpretação cênica não literal sobre as dicotomias que atravessam essas comunidades. A dicotomia de camelô é uma pesquisa do Rodrigo Costa [@costabxd](#) que conta com Ed Martins [@daltonicobxd](#) e Zulu Gregório [@ghostzulu](#) como colaboração artística

Finonho

MUSEU DE ARTE DO RIO

THE  
LIFE OF  
BAIXADA

Julho 2024

Dicotomia de Camelô na Exposição:  
Imagem e Semelhança



**Dicotomia de Camelô na Exposição:  
Imagem e Semelhança**

**Julho 2024**



Portfólio Cena BXD

## Performance Dicotomia de Camelô Exposição: Tecno-Raízes: Temporalidades Ancestrais

**Espaço expositivo Sesc RJ - Rio Innovation Week 2024**

A partir do conceito importante da curadoria, que faz uma reflexão sobre "raízes" em um contexto ancestral, criamos um objeto artístico que transita entre passado e futuro com intuito de reconstruir um imaginário territorial que esteja conectada a realidade dos movimentos identitários da Baixada Fluminense.

O gancho do camelô teve as canoas impressas na instalação travessias, fotografias no formato polaroid, chaveiro retrato com QR CODEs e bonés THE LIFE OF BAIXADA como dispositivo para acessar memórias (imagem\áudio\vídeo\texto) sobre a curadoria e o The Life Of Baixada.

**Agosto 2024**

Dicotomia de Camelô na Exposição:  
Tecno-Raízes: Temporalidades Ancestrais



**Camelô na Exposição:  
Tecno-Raízes: Temporalidades Ancestrais**

**Agosto 2024**



## Oficina A fotografia como dispositivo de memória

### Espaço expositivo Sesc RJ - Rio Innovation Week 2024

A fotografia sempre foi mais do que apenas capturar um momento. Ela é um portal para o passado e/ou uma janela para o futuro em um registro tangível da nossa história. Mas como a fotografia, essa poderosa ferramenta de preservação da memória, se transforma diante dos avanços da inteligência artificial?

A oficina propõe uma jornada pela fotografia, desde seus primórdios até as fronteiras da tecnologia. Exploraremos como a imagem fotográfica, tanto analógica quanto digital, molda nossa percepção do mundo e como a inteligência artificial está redefinindo os limites da criação visual.

**Agosto 2024**

Fotografia como dispositivo de memória  
Educativo exposição Tecno-Raízes

# Portfólio Cena BXD



**Oficina:  
Fotografia como dispositivo de memória**

**Agosto 2024**



## Palestra Visibilidade das Ruas #VzDasRuas

### Spectaculu - Escola de arte e tecnologia

Palestra para a turma de Fotografia e Games do projeto [@spetaculu](#), nessa atividades foi explorada o processo criativo da Cena BXD nos projetos "Gamificação de Territórios da Baixada Fluminense" e "Dicotomia de Camelô" como forma de inclusão artística e digital. Dividimos conhecimento sobre audiovisual e novas tecnologias atrelados a processos criativos funcionais.

A sigla "vz" é uma abreviação da gíria "pegar a visão", que significa "entender". O projeto é um ecossistema focado no estilo de vida dos artistas visuais do Estúdio Criativo Cena BXD que se conectam através de encontros criativos e viagens artísticas produzindo um conhecimento e material artístico personalizado.

**Agosto 2024**

Palestra Visibilidade das Ruas  
Spectaculu - Escola de arte e tecnologia



**Palestra:  
Visibilidade das Ruas #VzDasRuas**

**Agosto 2024**