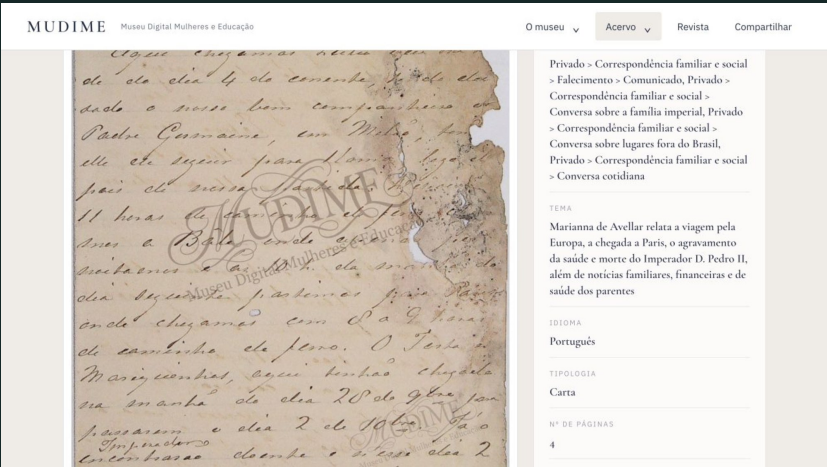


Arte, acervos e experiências interativas.



Artista visual, tecnólogo criativo e educador · WeSense · MEMOrIA XR

Xingu Ensemble · MoodSynth · MUDIME. Créditos nas páginas dos projetos.

Criar, experimentar, compartilhar.

Arte, tecnologia e educação

Fui gestor de inovação do Laboratório de Atividades do Amanhã, no Museu do Amanhã, trabalhando com exposições, protótipos e experimentação.



Clelio de Paula.

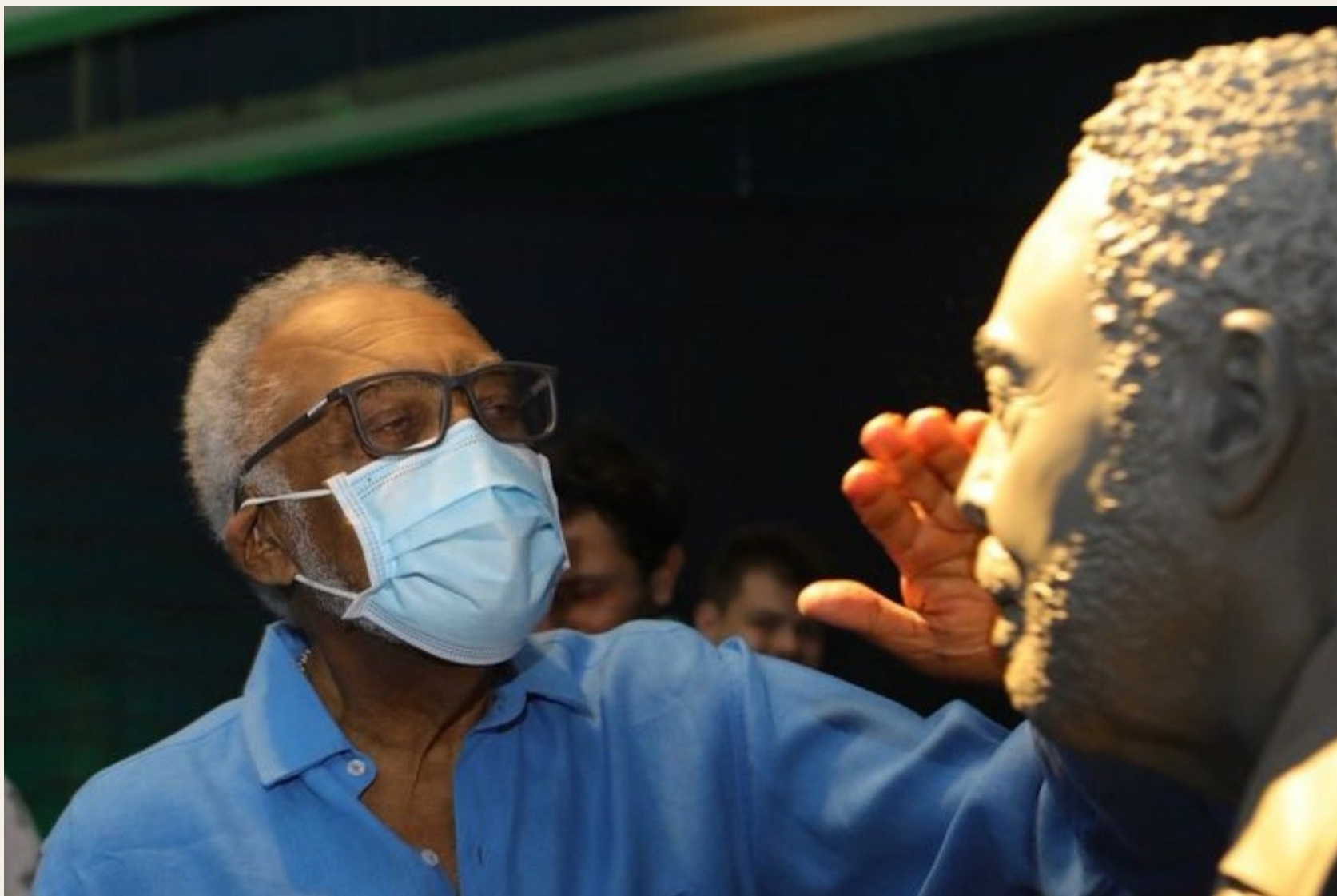
Clelio de Paula · artista visual, tecnólogo criativo e educador.

Gil Futurível

Um encontro com Gilberto Gil em realidade virtual.

A captura do artista dá origem a uma experiência em que música, imagem e presença se encontram. Assino a concepção e a direção criativa do projeto.

Gil Futurível · Prata no Latin American Design Awards



Gilberto Gil diante de sua representação tridimensional.

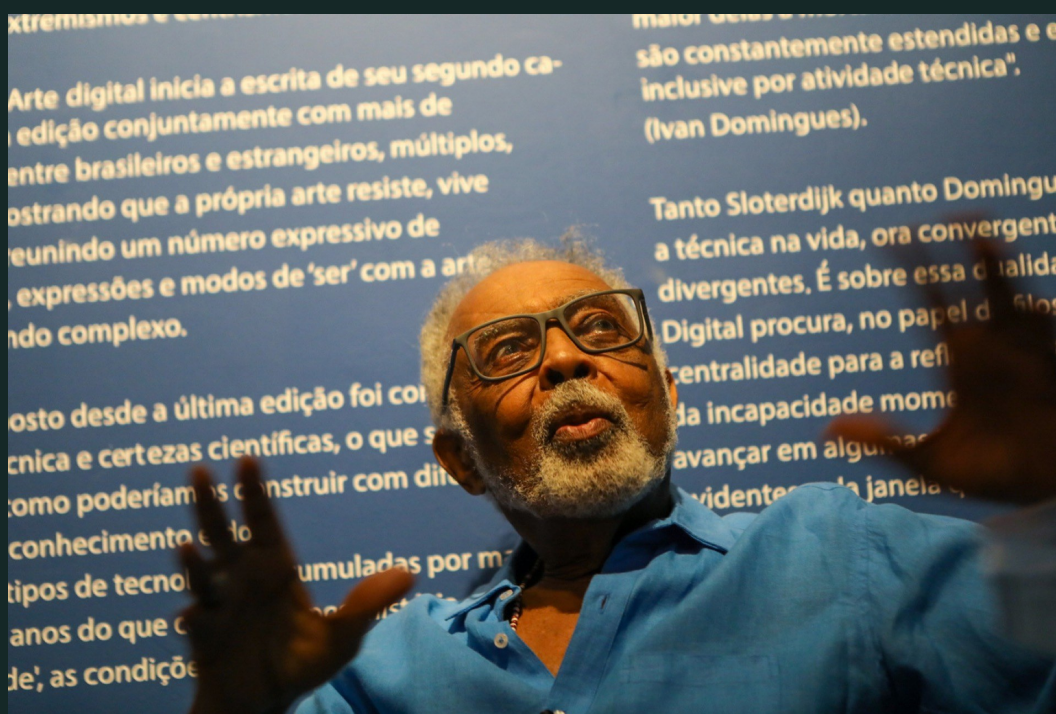
Com Azimove Labs, Rastro e Gege Produções. Apoio: Kusama Society.

O artista experimenta a obra.

O registro aproxima a representação digital da pessoa que lhe dá origem.



Gilberto Gil experimenta a obra em realidade virtual.



Gilberto Gil no contexto da apresentação de Gil Futurível.

Gil Futurível · Azimove Labs · Rastro · Gege Produções. Apoio: Kusama Society.

Xingu Ensemble

O encontro começa com quem vive a história.

Em coautoria com o povo Kuikuro, participei da criação digital e da documentação que deu forma à experiência em realidade virtual. A obra nasceu no Alto Xingu e chegou ao público da Tate Modern.

Tate Modern Exchange Week · Londres, 2018

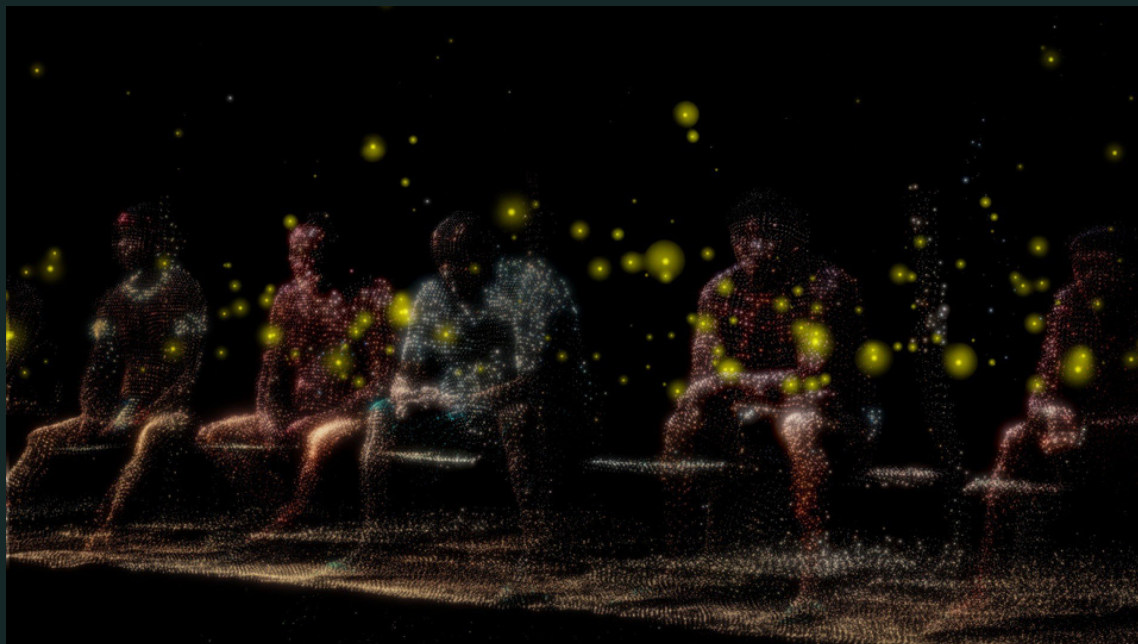


Xingu Ensemble · imagem da obra em realidade virtual.

Povo Kuikuro · Takuma Kuikuro · Clelio de Paula · People's Palace Projects · Queen Mary University of London · Factum Foundation.

Presença, canto e território.

Corpos e paisagens tornam-se pontos luminosos. O espaço virtual aproxima quem visita das presenças e do território registrados no Alto Xingu.



Xingu Ensemble · figuras e pontos luminosos no espaço virtual.



Xingu Ensemble · ambiente digital em nuvem de pontos.

Povo Kuikuro · Takuma Kuikuro · Clelio de Paula · People's Palace Projects · Queen Mary University of London · Factum Foundation.

Outra escala de encontro.

No Horniman Museum, a projeção e o espaço expositivo reúnem visitantes em torno do universo Kuikuro.



Projeção e público no percurso Xingu Village, no Horniman Museum.

Povo Kuikuro · Horniman Museum · People's Palace Projects · Clelio de Paula e colaboradores.

Um acervo que se pode ler.

MUDIME · Museu Digital Mulheres e Educação

Encontrar uma fotografia, examinar seu verso, abrir uma carta e acompanhar a transcrição. Desenvolvi a plataforma para dar acesso ao trabalho de pesquisa, curadoria e documentação das equipes do projeto.

mudime.uerj.br

MUDIME

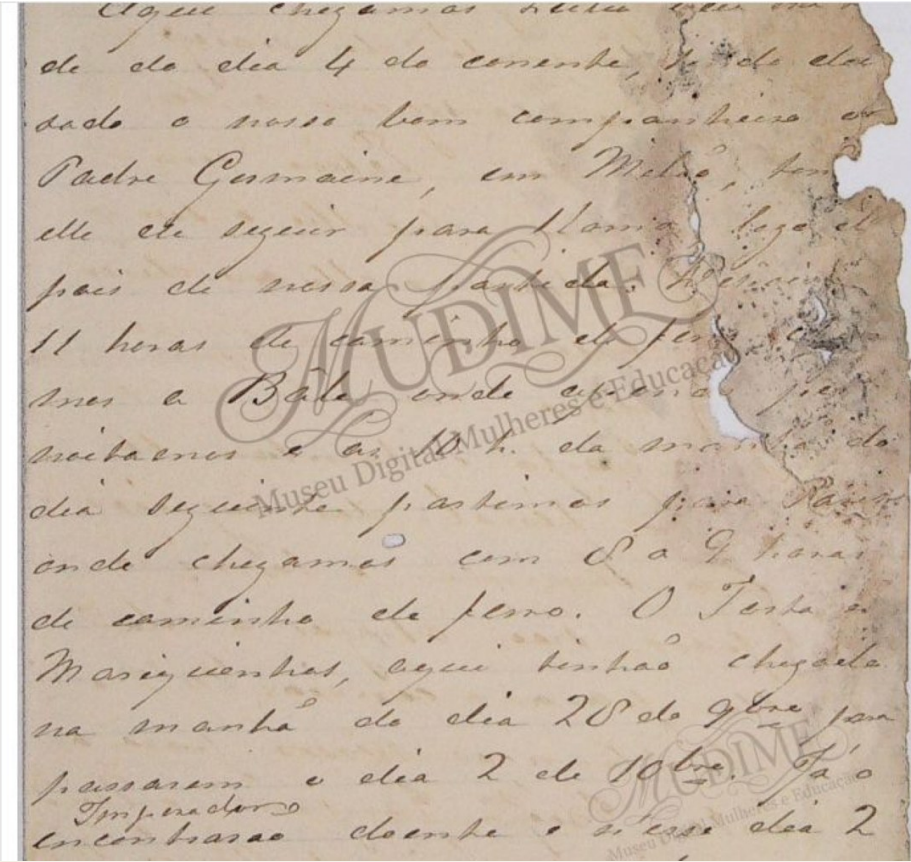
Museu Digital Mulheres e Educação

O museu

Acervo

Revista

Compartilhar



Privado > Correspondência familiar e social
> Falecimento > Comunicado, Privado >
Correspondência familiar e social >
Conversa sobre a família imperial, Privado
> Correspondência familiar e social >
Conversa sobre lugares fora do Brasil,
Privado > Correspondência familiar e social
> Conversa cotidiana

TEMA

Marianna de Avellar relata a viagem pela Europa, a chegada a Paris, o agravamento da saúde e morte do Imperador D. Pedro II, além de notícias familiares, financeiras e de saúde dos parentes

IDIOMA

Português

TIPOLOGIA

Carta

Nº DE PÁGINAS

4

Carta D000.898, fac-símile e informações de contexto no MUDIME.

Plataforma: Clelio de Paula/WeSense. Pesquisa e curadoria: Maria Celi Chaves Vasconcelos, NHEMPE/UERJ. Conservação, catalogação, digitalização e paleografia: MUSAS.

O documento acompanha a leitura.

Percurso de consulta

O percurso de consulta chega ao celular: documentos e informações de contexto permanecem juntos, em uma interface de leitura.



Percurso de consulta no celular.

MUDIME · NHEMPE/UERJ · MUSAS · plataforma Clelio de Paula/WeSense.

Sementes do Rei do Candomblé

Pesquisa e criação digital



O projeto apresenta a trajetória de Joãozinho da Gomeia por meio de cenas em realidade virtual e atividades educativas.

A imagem mostra o registro de uma escultura de Oséias Casanova, no Museu Vivo do São Bento.

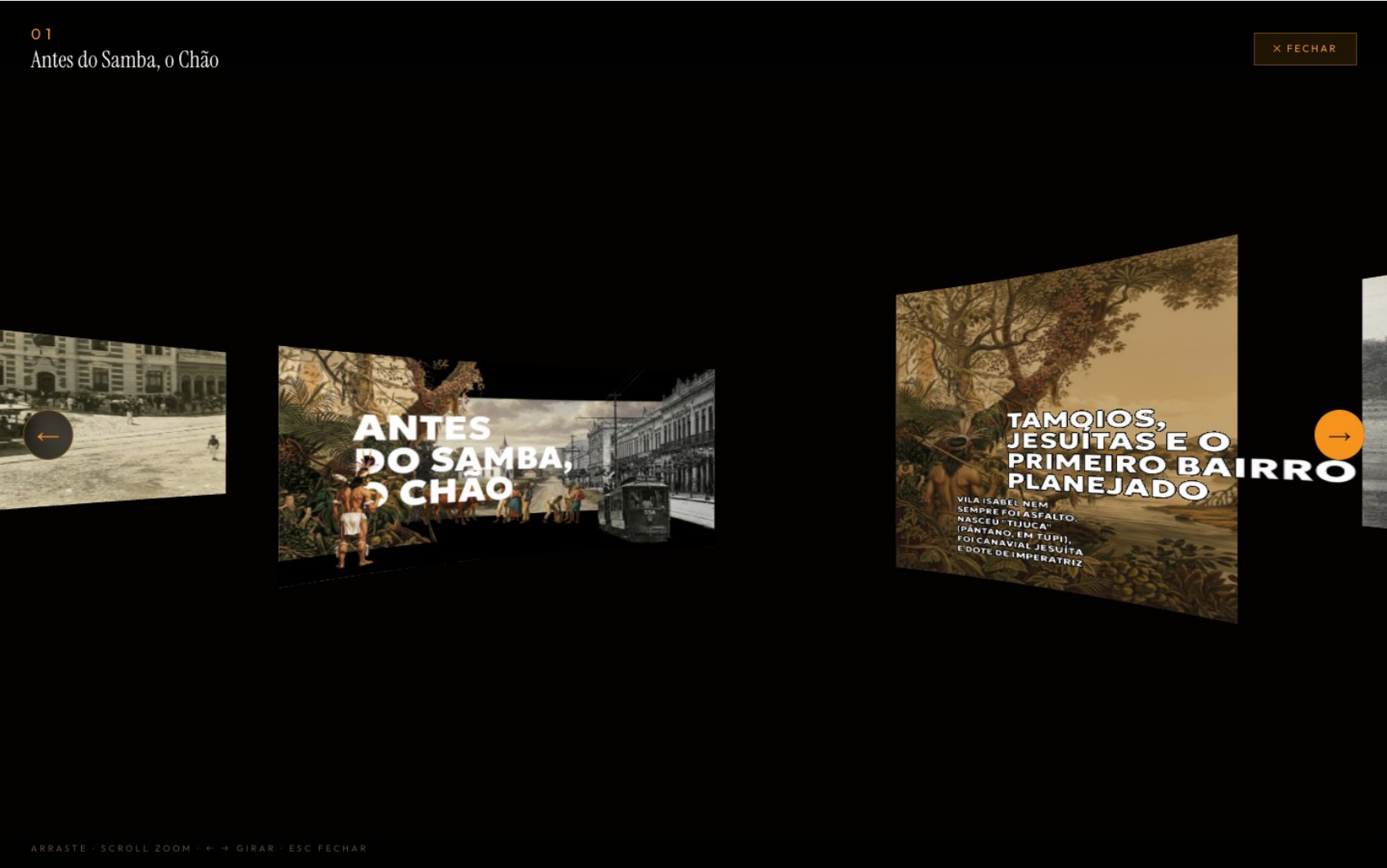
Registro tridimensional da escultura de Joãozinho da Gomeia, de Oséias Casanova.

Escultura: Oséias Casanova · Museu Vivo do São Bento. Projeto: Clelio de Paula, Emanuelle Rosa, Fernanda Bouzan, George Abreu e João Vittor Pedroza; interlocução com Mãe Seci.

Rota do Samba XR

Vila Isabel · memória do samba

Vila Isabel reúne histórias, lugares e objetos da memória do samba. A exposição digital e o acervo conectam o percurso pelo bairro às trajetórias de seus artistas.



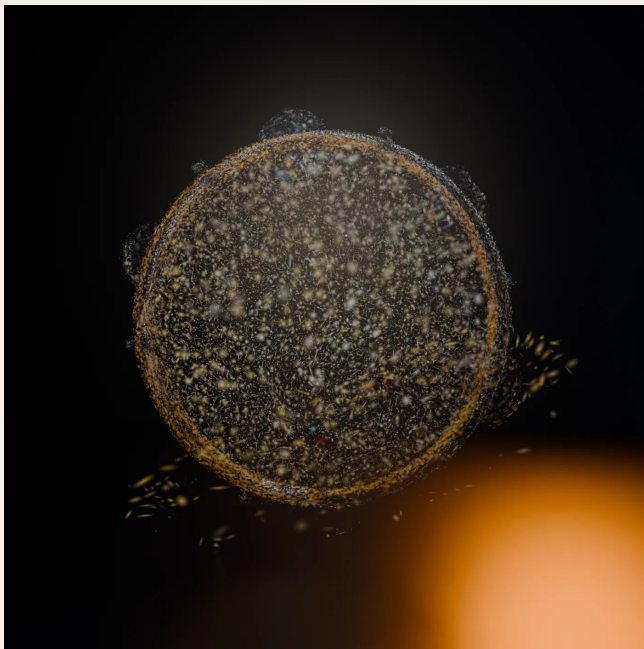
Vista da exposição digital: Antes do Samba, o Chão.

Iniciativa: Embratur/EmbraturLAB. Curadoria: Etnias Turismo e Cultura. Roteiro da rota: Emily Borges. Concepção, direção e tecnologia XR: Clelio de Paula/WeSense/MEMOrIA XR. Parceria: Diáspora Black. Apoio: G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel.

Objetos que abrem histórias.

Objetos e indumentária de Martinho da Vila

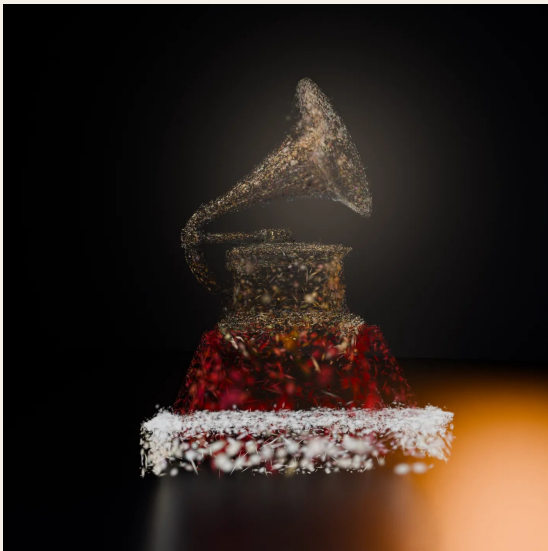
O pandeiro, a indumentária e o gramofone são entradas visuais para conhecer o acervo digital de Martinho da Vila.



PANDEIRO



INDUMENTÁRIA



GRAMOFONE

Iniciativa: Embratur/EmbraturLAB. Curadoria: Etnias Turismo e Cultura. Roteiro da rota: Emily Borges. Concepção, direção e tecnologia XR: Clelio de Paula/WeSense/MEMOrIA XR. Parceria: Diáspora Black. Apoio: G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel.

Encontro de Gigantes

Três Apitos

Martinho da Vila registrado em 3D, Noel Rosa reconstruído digitalmente e a história da Unidos de Vila Isabel compõem o projeto.

Imagem de divulgação com personagens digitais.



Imagem de divulgação de Encontro de Gigantes.

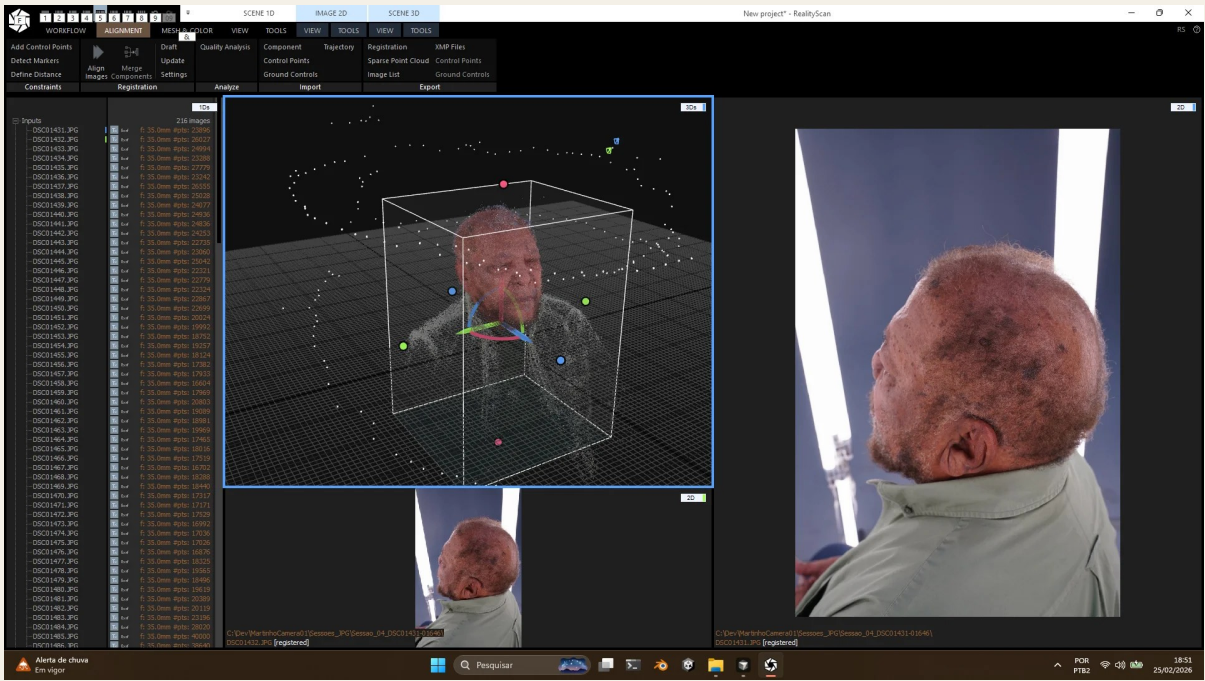
Iniciativa: Embratur/EmbraturLAB. Curadoria: Etnias Turismo e Cultura. Roteiro da rota: Emily Borges. Concepção, direção e tecnologia XR: Clelio de Paula/WeSense/MEMOrIA XR. Parceria: Diáspora Black. Apoio: G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel.

Presença e reconstrução.

A fotogrametria de Martinho da Vila encontra a reconstrução digital de Noel Rosa em uma criação para realidade virtual.



Composição de divulgação: personagens digitais na fotografia da quadra.



Fotografias e nuvem de pontos no processo de reconstrução.

Iniciativa: Embratur/EmbraturLAB. Curadoria: Etnias Turismo e Cultura. Roteiro da rota: Emily Borges. Concepção, direção e tecnologia XR: Clelio de Paula/WeSense/MEMOrIA XR. Parceria: Diáspora Black. Apoio: G.R.E.S. Unidos de Vila Isabel.

De onde vem o livro que você lê?

Firjan/SESI · Casa Firjan

A exposição apresenta a cadeia do livro por meio de cenas e recursos interativos sobre criação, produção, impressão e leitura.



Elementos expográficos e uma camada de realidade aumentada.

Firjan/SESI · Casa Firjan · desenvolvimento WeSense/MEMORIA XR.

O gesto compõe som e imagem.

MoodSynth · Desperados · Sónar+D 2015

Ao girar e tocar as garrafas, o público controla som, luz e projeção em tempo real. Sensores transformam os movimentos em uma composição audiovisual compartilhada.

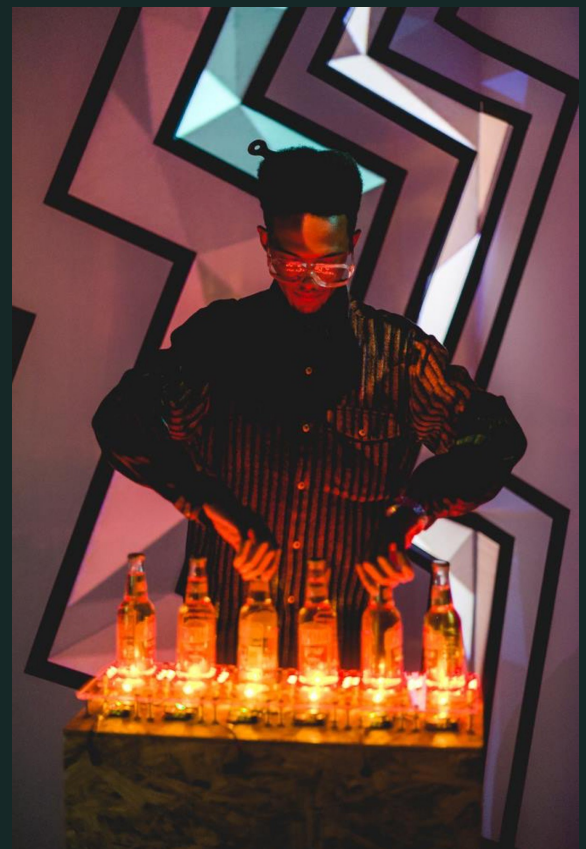


Mãos nas garrafas: o gesto modifica som e projeção.

Criação artística: Clelio de Paula e Julio Parente. Parceria: Dreamfactory. Projeto WeSense para Desperados.

Uma composição compartilhada.

Garrafas, sensores e projeção tornam visível a relação entre gesto individual e ambiente coletivo.



O gesto individual encontra
a participação compartilhada.

Garrafas como interface.
Som, luz e imagem em resposta.

Clelio de Paula e Julio Parente · Dreamfactory · WeSense para Desperados.

Um retrato. Milhares de encontros.

Photo Booth AI · Shell · Bienal do Livro 2025



O visitante se vê transformado em ilustração e leva uma lembrança impressa. A WeSense desenvolveu a aplicação com IA processada no próprio equipamento, em parceria com a HASTRO.

Mais de 7.000 sessões nesta ativação da Bienal. A contagem se refere a sessões, não a visitantes únicos.

Retrato ilustrado e participação na Bienal do Livro Rio 2025.

Shell · HASTRO · desenvolvimento WeSense, estúdio dirigido por Clelio de Paula. Registro da ativação na Bienal do Livro Rio 2025.

Pensar com a tecnologia.

E questionar o que ela devolve.

Ensino IA generativa e criação de experiências digitais em aulas, oficinas e palestras. Na Domestika, sou instrutor do curso Introduction to Design for the Metaverse.

O futuro da memória: quem controla o que lembramos?

Palestra · HackTown 2026

Anatomia de um acervo

Workshop-show · HackTown 2026

Aulas, oficinas e palestras para artistas, educadores e equipes.

Clelio de Paula · artista visual, tecnólogo criativo e educador.

Como podemos trabalhar juntos.

Da criação artística ao desenvolvimento de uma experiência pública.

Conte a ideia, o público e as condições do projeto.

Clelio de Paula

Obras, direção criativa, aulas e palestras.

WeSense

Instalações interativas, ativações de marca, IA aplicada e software sob medida.

MEMOrIA XR

Exposições, plataformas de consulta e experiências para pôr acervos em circulação.

go@wesense.us

WeSense é a empresa fundada e dirigida por Clelio de Paula. MEMOrIA XR é seu estúdio dedicado a memória, patrimônio e cultura.