

LUCAS ELIAS GATTÁS / MR. GATTAX

PRESS KIT

Artista e desenvolvedor · imagem, código e matéria



Centopeia Cerimonial, série Delírios Febris, 2026 · cortesia do artista

Bio

Bio curta

Lucas Elias Gattás, também conhecido como Mr. Gattax, é um artista multidisciplinar e desenvolvedor ítalo-brasileiro baseado em São Paulo. Sua prática atravessa arte digital, renderização 3D, IA generativa, música eletrônica e objetos físicos, investigando zonas instáveis entre realidade, simulação, corpo e imagem. Como programador, constrói as próprias ferramentas de IA com as quais trabalha.

Bio longa

Formado em Artes Visuais pela Faculdade Paulista de Artes, com bolsa integral ProUni, e mestre em Computação e Artes pela SRH Berlin School of Popular Arts, com bolsa DAAD, desenvolve uma prática que atravessa renderização 3D, IA generativa, direção de arte, música eletrônica e produção de objetos. Sua pesquisa visual parte do vale da estranheza e da tensão entre realidade e simulação.

A trajetória começa na música eletrônica, em 2007, passa pela renderização 3D em 2014 e chega à IA generativa em 2021. Desde então, desenvolveu cerca de 50 mil imagens com modelos generativos e curou aproximadamente 5 mil delas. Publicou 300 obras como NFTs e hoje mantém um fluxo mais restrito e curado de publicação, com vendas e reconhecimento na comunidade de arte digital.

Em 2025 fundou o Egrégora Labs, plataforma própria de IA criativa nascida dos seus experimentos artísticos, e publicou cinco pacotes de nodes open source para a comunidade ComfyUI. A dupla condição de artista e desenvolvedor atravessa todo o seu trabalho: ele não apenas usa as ferramentas, constrói as ferramentas.



Cortesia do artista

BASE

São Paulo, Brasil

NACIONALIDADE

Ítalo-brasileiro

FORMAÇÃO

MA Computação e Artes, SRH Berlin (DAAD)
· BA Artes Visuais, FPA (ProUni)

ATIVO DESDE

2007 (música) · 2014 (imagem) · 2021 (IA generativa)

Statement

Meu trabalho investiga imagens que parecem existir entre o real e o artificial. Uso tecnologias de renderização, inteligência artificial, composição digital e processos físicos para construir cenas, corpos e superfícies que carregam familiaridade e estranhamento ao mesmo tempo.

Interessa-me a zona onde a imagem deixa de ser apenas representação e passa a funcionar como simulação, objeto, arquivo e vestígio. Em algumas obras esse processo permanece puramente digital. Em outras, a imagem é levada para o mundo físico por meio de impressão, MDF, resina, luz, moldura e sistemas de autenticidade.

Não trato a tecnologia como fim em si. Ela é matéria de trabalho: um meio para tensionar percepção, identidade, presença e memória visual. Por isso também desenvolvo as ferramentas com as quais trabalho, da plataforma Egrégora Labs aos métodos de ampliação de imagem publicados como open source. Construir o meio é parte da obra.

O digital não basta. Parte das séries ganha corpo físico em impressão fine art, MDF e resina, em formatos a partir de 70 x 50 cm, sempre com certificado de autenticidade verificável. A imagem simulada pede matéria.

Poética

A pesquisa parte do vale da estranheza: o ponto exato em que uma imagem é realista demais para ser descartada e artificial demais para ser aceita sem desconforto. É nesse intervalo estreito que o trabalho acontece, onde a tecnologia deixa de imitar o real e começa a tensioná-lo.

Cada obra é construída para abrir um diálogo pessoal com quem olha: o que aqui é real, o que foi simulado, e o que separa uma coisa da outra? A resposta importa menos do que a permanência da dúvida.

Essa investigação assume que compreender o mundo envolve não apenas o que é visto e formado, mas também o invisível e o não formado: aquilo que a imagem sugere sem mostrar, o que a simulação revela justamente por não existir.

Não me interessa a tecnologia como promessa de futuro, mas como espelho do presente. O estranhamento que essas imagens produzem já está no mundo; o trabalho apenas o torna visível.

O espectador não recebe uma cena pronta, recebe uma suspeita.

O artista como desenvolvedor

Em 2025, Mr. Gattax fundou o Egrégora Labs, plataforma de criação com IA concebida e desenvolvida por ele do zero. Mais do que um produto, é o laboratório técnico da prática artística: um workspace unificado onde modelos de imagem, vídeo e áudio, style packs e fluxos encadeados se combinam num canvas visual de nodes. No centro está a AINA, assistente que transforma linguagem natural em planos editáveis e cuja memória aprende o estilo e as preferências de cada usuário ao longo do tempo. A plataforma inclui ainda os Oracles, instrumentos simbólicos guiados de atenção, interpretação e reflexão.

Upscalers proprietários

Quatro pipelines de super-resolução desenvolvidos internamente: Zynthera, síntese profunda via ARMD; Aetheris, ampliação criativa de até 12K voltada à escala de impressão; Poiesis, reconstrução regional com controle de direção visual; e Acutis Precision, rota própria baseada no método Divide and Enhance. Capazes de ampliar imagens de 2048 a 12288 pixels, são eles que levam as obras digitais à impressão em grande formato.

NODES OPEN SOURCE PARA COMFYUI

ARMD · Adaptive Regional Mixture of Diffusers

Sistema de difusão por regiões para ampliação semântica: cada área da imagem recebe condicionamento próprio, com captioning via VLM e reconstrução adaptativa.

Divide and Enhance

Processamento por tiles com recombinação adaptativa, reduzindo emendas e detalhes duplicados em imagens grandes.

Adaptive Colorfix

Correção de cor guiada por referência, com proteção de bordas e fusão de croma sensível à luminância.

Frames Animation Nodes

Toolkit de animação por frames com interpolação por IA e codificação em múltiplos formatos de vídeo.

Audio Super Resolution

Super-resolução de áudio musical por difusão e realce espectral iterativo, dentro do ComfyUI.

CÓDIGO ABERTO EM [GITHUB.COM/LUCASGATTAS](https://github.com/LucasGattas)

Construir a própria infraestrutura, em vez de depender só de ferramentas prontas, é parte do trabalho: entender o meio até a camada do código muda o que é possível fazer com ele.

Colaborações e trajetória

2025	Dystopic.corp · Casa de Criadores	
	Criação de vídeo com IA para o desfile da Dystopic.corp na Casa de Criadores, levando imagem generativa para a passarela de um dos eventos de moda mais tradicionais do país.	
2024	Widdows95	
	Treinamento de modelo de IA (Flux Dev LoRA) para o clone digital autorizado da artista Jocelyn, com workflows de upscale, inpainting e face swap desenvolvidos sob medida.	
2023	Homeostasis Lab	
	Criação e docência de curso online gratuito sobre renderização 3D e personagens realistas com Daz e Blender, com aulas completas ainda disponíveis.	
2020	Angela Brito · BRIFW	
	Direção e animação 3D para o desfile virtual de Angela Brito na Brazil Immersive Fashion Week, integrando arte digital imersiva e moda.	
2020	AAurora	
	Modelagem, texturização, iluminação e renderização 3D de produtos da marca, em composições realistas e conceituais com elementos naturais e objetos do cotidiano.	

EXPOSIÇÕES

Lusco-Fusco	Curitiba	2022
Transduction: Computing and the Arts	School of Popular Arts, Berlim	2020
Expanded Intelligence	ICONIC Digital Biennale, São Petersburgo	2018
Ciclos Partilhados	Faculdade Paulista de Artes	2018
Vida/Arte ou Arte/Vida	Faculdade Paulista de Artes	2016

LINHA DO TEMPO

2007	início na música eletrônica	2014	renderização 3D	2018	Artes Visuais, FPA (ProUni)
2021	IA generativa	2023	mestrado SRH Berlin (DAAD)	2025	Egrégora Labs

CONTATO E CRÉDITOS

Mr. Gattax

Lucas Elias Gattás · São Paulo, Brasil

mr.gattax@gmail.com

mrgattax.com

Imagens em alta resolução para imprensa: mrgattax.com/pt/press

Ferramentas open source: github.com/lucasgattas

Plataforma: egregoralabs.com

Todas as imagens são cortesia do artista.

As obras das séries digitais são fotografias sintéticas geradas por IA, ampliadas e pós-processadas pelo artista. Edições físicas em produção.

Este press kit está disponível em português e inglês.

PRESS KIT · ATUALIZADO EM AGOSTO DE 2026