

Paula Davies Rezende

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS

simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos

INÍCIO

CADERNO BRANCO

convite a divisar fragmentos de uma viagem

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

PAULA DAVIES REZENDE

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS
Simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos

São Paulo
2024

Paula Davies Rezende

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS
Simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos

Versão Original

Tese apresentada à Escola de
Comunicações e Artes da Universidade de
São Paulo como exigência para obtenção
do título de Doutora em Artes.

Área de concentração: Poéticas Visuais

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Branca Coutinho
de Oliveira

São Paulo
2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação

Serviço de Biblioteca e Documentação

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Dados inseridos pela autora

Rezende, Paula Davies

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS:: Simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos. / Paula Davies

Rezende; orientadora, Branca Coutinho de Oliveira. - São Paulo, 2024.

277 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais / Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Bibliografia

Versão original

1. ARTE DIGITAL. 2. IMAGEM DIGITAL. 3. PÓS-MODERNISMO. 4. PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE. 5. SIMULAÇÃO. I. Oliveira, Branca Coutinho de. II. Título.

CDD 21.ed. - 700

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

REZENDE, Paula Davies. **Simulação e invenção de mundos outros:** Simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Nome: _____

Assinatura: _____

RESUMO

REZENDE, Paula Davies. **Simulação e invenção de mundos outros:** simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.

Esta tese tem como objetivo pensar a produção de imagens tecnológicas no âmbito da simulação. A hipótese é a de que as simulações, pela sua falta de lastro na realidade (característica da imagem representativa), estão liberadas do campo de forças do real. Essa condição as permite questionar o status quo imagético, engendrando processos de ressignificação e dilatação de sentidos, potencializando subjetividades singulares, capazes de questionar a subjetividade serializada própria do capitalismo tardio. Nesta conjuntura, a pós-modernidade, como é ordinariamente entitulado o momento sócio-cultural-político, no qual tomam forma as reflexões levadas a cabo neste estudo, é posta em análise. Problematizo a pertinência da ideia de representação e a coerência das críticas contumazes à simulação e ao simulacro. É discutida a crise do racionalismo, por meio de questionamentos à suposta universalidade do conhecimento iluminista. São abordadas também tanto as precariedades inerentes ao regime do capitalismo tardio quanto a ubiquidade dos dispositivos tecnológicos digitais. Após esse panorama, são investigadas as formas de produção e circulação das imagens tecnológicas no período em questão. Abordo a proliferação de novos dispositivos de produção e reprodução de imagem, assim como seus novos usos e lugares de circulação. São examinadas imagens produzidas por webcâmeras, câmeras de segurança, aquelas geradas por algoritmos, por inteligência artificial e imagens modeladas em três dimensões, utilizadas na realidade aumentada. Por fim, considero o esgotamento vital consequente da precariedade e do sequestro da subjetividade, duas constantes experimentadas em tempos da vida dominada por uma lógica produtivista. Como contraface dessa reflexão sobre o rebaixamento da existência, apresento proposições poéticas pós-digitais, a partir das mesmas tecnologias que são utilizadas de modo hegemônico, mas que, aqui são desviadas para formar linhas de fugas que, de alguma maneira, cooperam na produção de subjetividades singulares e dissidentes.

Palavras-chave: ARTE DIGITAL. IMAGEM DIGITAL. PÓS-MODERNISMO. PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE. SIMULAÇÃO.

ABSTRACT

REZENDE, Paula Davies. **Simulation and the invention of other worlds:** simulacra as a tool for expanding meanings. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.

In this thesis, I aim to contemplate the production of technological images within the scope of simulation. The hypothesis posits that simulations, due to their lack of grounding (a characteristic of representative images), are freed from the force field of reality. This condition allows them to question the imagetic status quo, engendering processes of resignification and expansion of meanings, thereby enhancing singular subjectivities capable of challenging the serialized subjectivity inherent in late capitalism. In this context, postmodernity, as the socio-cultural-political moment in which the reflections undertaken in this study take shape, is under analysis. I problematize the relevance of the idea of representation and the coherence of persistent criticisms of simulation and simulacra. I discuss the crisis of rationalism, questioning the supposed universality of Enlightenment knowledge. Both the precariousness inherent in the regime of late capitalism and the ubiquity of digital technological devices are also addressed. Following the overview, I investigate the forms of production and circulation of technological images in the period considered. Moreover, I address the proliferation of new devices for image production and reproduction, as well as their new uses and places of circulation, and study images produced by webcams, security cameras, those generated by algorithms, artificial intelligence, and three-dimensional modeled images used in augmented reality. Finally, I consider the vital exhaustion resulting from precariousness and the hijacking of subjectivity, two constants experienced in times of life dominated by a productivity logic. As a counterpoint to this reflection on the degradation of existence, I present post-digital poetic propositions using the same technologies that are hegemonically employed, but which are diverted in this research to form lines of escape that somehow cooperate in the production of singular and dissident subjectivities.

Key-words: DIGITAL ART. DIGITAL IMAGE. POSTMODERNISM. SUBJECTIVITY. SIMULATION.

INÍCIO

CONVITE A DIVISAR FRAGMENTOS
DE UMA VIAGEM

BRANCO
01

PARTE I - COMPANHIAS DE VIAGEM

PÓS-MODERNIDADE, CAPITALISMO TARDIO E
PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE VERMELHO
14

1 O fim da modernidade, a crise do racionalismo e
o declínio do ideal de progresso 23

2 A precariedade da sobrevivência pós-moderna 26

3 Imbricações entre tecnologia e pós-modernidade 30

4 Implicações pós-modernas na produção
de subjetividade 49

PRODUÇÃO DE IMAGENS
TECNOLÓGICAS NA PÓS-MODERNIDADE VERDE
64

1 Imagens não-humanas 73

1.1 QR codes 73

1.2 Imagens de vigilância 74

2 Imagens em realidade aumentada 85

3 Simulações, simulacros e a construção
de novos mundos 97

3.1 Falta de lastro e libertação do real 100

3.2 A simulação como crítica e subversão 103

3.3 Repetição e dilatação de sentido 114

4 Arte pós-digital: anotações conceituais 119

4.1 Autoria, produção, crítica e circulação 122

NO ESGOTAMENTO, O FIM É O COMEÇO AZUL
132

PARTE II - FUGAS, ESCAPES, INVENÇÕES, SIMULAÇÕES

CIANO
148 ISTO NÃO É, ISTO NUNCA FOI

MAGENTA
196 DESORGANISMO

AMARELO
214 OCUPAR AS FISSURAS

PRETO
242 PATUÁ

ENFIM

TRANSPARENTE
264 O QUE FICA
270 Referências bibliográficas

CONVITE

**A DIVISAR FRAGMENTOS
DE UMA VIAGEM**



Há qualquer coisa no ar. Um fantasma circula entre nós nestes anos 80: o pós-modernismo. Uma vontade de participar e uma desconfiança geral. Jogging, sex-shops, mas gente dizendo: "Deus está morto, Marx também e eu não estou me sentindo muito bem." Videogames em casa, auroras de laser na danceteria. Nietzsche e Boy George comandam o desencanto radical sob o guarda-chuva nuclear. Nessa geleia total, uns vêem um piquenique no jardim das delícias; outros, o último tango à beira do caos.

Jair Ferreira dos Santos (1986) em "O que é pós-moderno"

A virada do século 20 para o século 21, e as duas primeiras décadas que se seguiram, foram palco de diversas - e velozes - transformações no campo da tecnologia e do desenvolvimento imagético. As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) sofreram intensas transformações: o telefone fixo deu lugar aos dispositivos móveis, cada vez menores e mais potentes. O acesso à internet se tornou mais simples, direto e barato, a ponto de não fazer mais sentido a expressão "entrar na internet", já que estamos sempre *online*. No campo da produção sonora, o vinil deu lugar ao CD e este ao fluxo contínuo do *streaming*. Com relação às imagens visuais, o analógico também deu lugar ao digital: a película 35mm das câmeras fotográficas cedeu lugar ao sensor digital, o vídeo VHS magnético foi suplantado primeiro pelo DVD, depois pelo Blu-Ray, agora também pelo *streaming*. As resoluções das imagens digitais aumentaram vertiginosamente, ao passar do VGA (640 x 480

pixels) ao 8K (7680 x 4320 pixels) em alguns anos. A fronteira entre o mundo tangível - tratado popularmente como o mundo real - e o mundo virtual torna-se cada vez mais porosa e, por consequência, mais confusa, permitindo a hibridização entre dois mundos que, em princípio, pareciam antagônicos.

Ao abordar a representação de conteúdo histórico em produtos audiovisuais, o teórico Fredric Jameson lamenta o fato de que, cada vez mais, parecemos incapazes de produzir representações da nossa própria experiência, já que, segundo o autor, constrói-se o passado através do brilho falso da linguagem artística do pastiche (Jameson, 2002, p. 47-48). O filósofo Jean Baudrillard também aponta para a proliferação de um tipo de imagem que não tem origem no acontecimento real, portanto, não é uma representação, e sim, uma simulação (Baudrillard, 1991, p. 34). A natureza dessa imagem, para ambos, é o simulacro, uma hiper-realidade, que teria uma semelhança intensa com a realidade, porém sem lastro no mundo real. Para os autores, a proliferação de simulacros seria acompanhada da deflação de sentido. De fato, em diversas situações, a proliferação dessas imagens tende para deflação de sentido, devido, inclusive, ao seu objetivo dentro da lógica do capitalismo tardio de acumulação de capital. Porém, seria incauto não interpor uma diferente pergunta: será que o simulacro, justamente por ser despido de seu lastro com o real, não poderia engendrar sua própria carga significativa, que seja carregada de potência estética e política, sem lamuriar a perda do lastro nem pleitear a nostalgia da contemplação representativa?

Ao contrário de Jameson e Baudrillard, o teórico e artista Edmond Couchot vê potência nessa falta de relação entre o simulacro e o acontecimento real: a imagem simulada seria ejetada, com força suficiente para libertar-se do campo de força do real. A lógica do simulacro enquanto simulação não representa

o real por meio de uma perspectiva projetada, mas o sintetiza em toda sua complexidade.

E se, ao invés de utilizarmos técnicas imagéticas representativas para registrarmos o real, repetindo o vivido em toda clareza de sua opressão e violência, nós utilizássemos a tecnologia para simular a potência das inúmeras possibilidades outras? Simulacros, simulações de mundos insondáveis, nunca antevistos em imaginações. Não se trata de um apagamento deliberado do passado, mas, sim, de um exercício criativo de transbordamento de realidades, em que direitos básicos foram negados à significantes parcelas da população. Reivindica-se o direito de pretender e simular futuros que nunca sequer imaginamos. Inventar existências que se emancipem da função representativa de copiar, aproveitando-se da capacidade de descolamento do real.

Partindo dessas premissas, surge a pergunta que foi o “sul”¹ de toda pesquisa que resultou neste trabalho: como nos aproveitarmos do que advém do descolamento do real pelas tecnologias digitais que possibilitam a simulação imagética, sem sermos capturados pelas armadilhas do pastiche estético e do capitalismo tardio, para desenvolver proposições poéticas que possam dar corpo a diferentes subjetividades? Proposições que contribuam para bagunçar a cultura visual, diferenciando-se das características homogeneizantes promovidas pelas redes sociais. Que possam simular diferentes mundos, questionando o propósito industrial capitalístico, baseado na vigilância, regulação do comportamento e concentração de capital financeiro.

Estabeleci, como objetivo geral desta pesquisa, desenvolver proposições poéticas a partir de tecnologias de simulação e modelização de imagens. Para

1 Nesta tese partilhamos do pensamento do artista uruguaio Joaquín Torres García, que afirmava que o nosso norte é o sul.

alcançar tal objetivo, a revisão de literatura andou de forma concomitante com as investigações poéticas, ambas se retroalimentando constantemente. Ora as reflexões teóricas suscitavam ideias para operações poéticas, ora essas experimentações guiavam a busca por literatura.

Dividi a empreitada em duas partes. A Parte I versa sobre autoras e autores que me acompanharam na viagem teórica que deu origem a essa tese e que embasam a costura de uma fugaz urdidura do atual momento que experienciamos. A Parte II abarca as proposições poéticas - escapes e linhas de fugas do rebaixamento da existência que decorre da vida dominada pela lógica produtivista. Cada parte é composta por cadernos temáticos, identificados por cores dos sistemas RGB² e CMYK³. Optei por chamar de “caderno” ao invés de “capítulo”, pois cada um deles tem certa independência do resto do trabalho, podendo ser lido de forma individual. A introdução, na qual este convite está localizado, compõe o Caderno Branco, início dessa viagem. As considerações finais e referências bibliográficas estão no Caderno Transparente, destino final. Entre esses dois, alocam-se as Partes I e II. O percurso apresentado no Sumário é o aconselhado por esta autora e reflete a composição na qual a pesquisa tomou forma. Mas a falta de numeração dos cadernos é proposital: à leitora e ao leitor é oferecida a possibilidade de traçar seus próprios percursos, por fragmentos dessa viagem que foi escrever o trabalho “SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS: Simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos”.

A Parte I é subdividida em três cadernos, apresentados a seguir:

2 RGB é a abreviatura do sistema aditivo de cores formado por Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue), conhecido como sistema de cor luz.

3 CMYK é a abreviação do sistema subtrativo de cores, formado por Ciano, Magenta, Amarelo (Yellow) e Preto (Black), conhecido como sistema de cor pigmento.

Primeiro, o Caderno Vermelho. Aqui o foco recai sobre o momento sócio-cultural-político, no qual tomam forma as reflexões levadas a cabo nessa tese, a chamada pós-modernidade. Segundo cronologia do historiador Eric Hobsbawn, a queda do muro de Berlim (1989) e o término da guerra fria (1991) marcam o fim do século 20. Para discorrer sobre o assunto de forma mais assertiva, a análise desenvolvida nesta tese restringe-se ao período pós 1990, ou seja, o início do século 21 até o presente momento. Neste primeiro caderno, será debatida a pertinência da ideia de representação e a coerência das críticas contumazes à simulação e ao simulacro. Será discutida a crise do racionalismo, já que a pós-modernidade coloca em dúvida a suposta universalidade do conhecimento iluminista, permitindo processos de heterogeneização, fragmentação e recomposição dos campos de conhecimento, que podem se desdobrar em diferentes cosmotécnicas e cosmopolíticas.

Serão abordadas também as precariedades inerentes ao regime do capitalismo tardio, refletidas na forma da vulnerabilidade nas relações trabalhistas, nas políticas de bem-estar social e consequente intensificação do individualismo. A ubiquidade dos dispositivos tecnológicos digitais também será discutida, já que a possibilidade de acesso contínuo à internet, em um regime de 24 horas por 7 dias na semana, pode impactar no comportamento social. Nessa lógica, a comunicação e a circulação de informação em forma de mercadoria operam de modo permanente, penetrando em todos os lugares e em todas as instâncias, facilitando o processo de vigilância constante por meio da análise massiva de dados compartilhados por nós mesmos nas redes.

A intenção, neste caderno, é pensar sobre alguns dos principais traços da pós-modernidade, examinando como as diversas crises culminam em processos de padronização e homogeneização da experiência estética e perceptiva. A

lógica de produção serializada do capitalismo tardio opera, principalmente, por meio do controle da subjetivação, apropriando-se da pulsão de criação e de vida. Uma consequência problemática desses processos homogênicos e hegemônicos no capitalismo tardio é que a padronização de semioses pode implicar em um empobrecimento da expressão, que, por consequência, impactará na produção imagética artística e poética contemporânea. Como fio condutor teórico das análises, considerarei as reflexões de autores como Fredric Jameson, Eleanor Heartney, Yuk Hui, Anna Tsing, Jonathan Crary, Byung-Chul Han, Shoshana Zuboff, Talerton Gillespie, Fernanda Bruno, Félix Guattari, Maurizio Lazzarato e Suely Rolnik.

O Caderno Verde é o segundo, dedicado à investigar as formas de produção e circulação das imagens recorrentes no período apresentado no Caderno Vermelho - as imagens tecnológicas. Serão abordados aspectos da proliferação de novos dispositivos de produção e multiplicação de imagem, assim como seus novos usos e domínios. Além da popular fotografia, serão analisadas outras mídias visuais, produzidas em cooperação com a tecnologia digital, como imagens de webcam, câmeras de segurança, algorítmicas e modeladas em três dimensões (utilizadas na realidade aumentada).

As autoras e autores convocados no Caderno Vermelho nos mostrarão que as tecnologias de comunicação e informação dominantes no contexto pós-moderno trazem, em seu bojo, a capacidade de produzir subjetividades, viabilizar linguagens e formas de expressão. O que buscarei investigar no Caderno Verde é como essas novas possibilidades tecnológicas podem ser utilizadas para *hackear*⁴ o sistema, ou seja, produzir imagens por meio de

4 O uso proposital do neologismo *hackear* - no sentido de modificar de forma subversiva - dá-se por sua relação com a temática desta tese, a tecnologia.

operações poéticas, que possam desestabilizar a lógica capitalista, a partir das suas próprias ferramentas de dominação. Para conduzir essas reflexões, utilizarei as seguintes autoras e autores: Michel de Oliveira, Hal Foster, Giselle Beiguelman, Fernanda Bruno, Trevor Paglen, Hito Steyerl, Torin Monahan, Jean Baudrillard, Edmond Couchot, Gerard Lebrun e Gilles Deleuze.

O Caderno Azul, o terceiro e último da Parte I, incide sobre o esgotamento vital consequente dos modos de rebaixamento e monitoramento biopolítico e do sequestro das subjetividades, duas constantes na nossa vivência no capitalismo tardio. No entanto, é justamente na condição de esgotamento que se pode vislumbrar a criação de novos possíveis (Pelbart, 2021, p. 48). Suely Rolnik nos lembra que são nos períodos de convulsão que a vida grita mais alto, estimulando a reapropriação da pulsão vital cafetinada pelo capitalismo tardio (Rolnik, 2019, p. 25). O objetivo principal do caderno é responder à seguinte pergunta:

[...] como estratégias artísticas podem intervir na vida social, instaurando espaços para processos de experimentação, sua proliferação, seus devires? E, mais radicalmente ainda, como contribuir para liberar a potência de criação de seu confinamento na arte? (Rolnik, 2019, p. 130).

A Parte II desta tese refere-se à apresentação dos três trabalhos poéticos, acompanhados de seus respectivos memoriais, e a mais um projeto em desenvolvimento. A opção por colocar um projeto em desenvolvimento nesta pesquisa diz respeito ao desordenado fluxo de pensamento: quando um acontecimento estético ainda está em produção, outros são divisados no horizonte de todo processo criativo - agenciamentos sensíveis vão se

desenvolvendo intempestivamente. Esta parte está subdividida em quadro cadernos, apresentados a seguir:

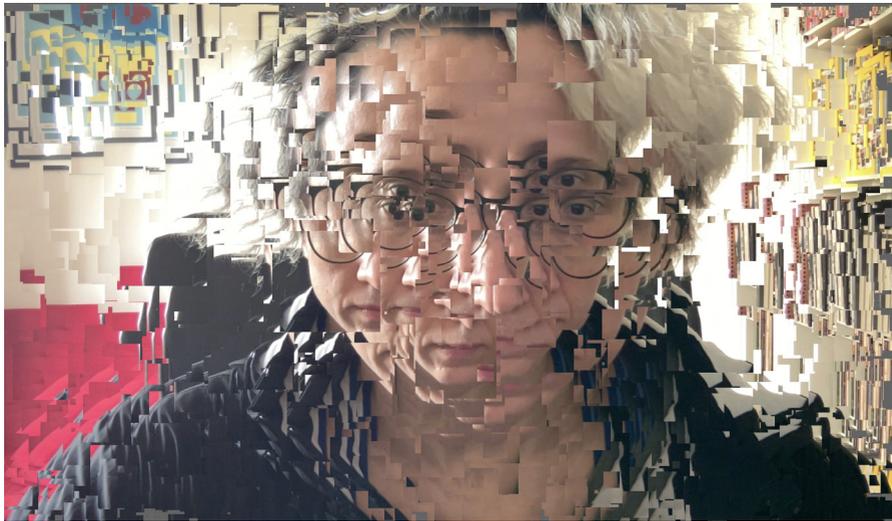
O Caderno Ciano traz “Isto não é, isto nunca foi”, o primeiro trabalho que nasceu com esta tese, em 2021. Trata-se de um sistema de captura e simulação de autoimagens em tempo real, em colaboração com algoritmos. É uma forma de produzir autorretratos não mais visando a construção de identidades que se encaixem em um padrão de visualidade (selfies), mas sim a produção de singularidades (no-fie), por meio do seu deslocamento múltiplas espacialidades e temporalidades (**Figura 1**).

O Caderno Magenta apresenta “desorganismo”, uma instalação realizada em 2022. Trata-se de um sistema de câmeras de segurança que, ao invés de vigiar pessoas, as traduz em imagens fragmentadas, de forma a sabotar a finalidade originária do sistema de reconhecimento e controle, possibilitando a recomposição desses fragmentos em um novo corpo (**Figura 2**).

O Caderno Amarelo trata de “Ocupar as fissuras”, o último experimento produzido em 2023, oriundo de uma obsessão que tive com a ideia de ervas daninhas. Esta aplicação digital possibilita que, por meio de câmeras dos dispositivos digitais móveis e tecnologia de realidade aumentada, as pessoas possam fazer crescer ervas daninhas virtuais em qualquer lugar do mundo tangível. Essas daninhas são plantas que insistem em brotar nas fissuras do asfalto e do concreto, colocados justamente para impedir sua proliferação. Elas servem para nada, elas surgem espontaneamente em lugares indesejados. Irrompem a barreira do improvável (**Figura 3**).

O Caderno Preto discorre sobre “Patuá”, que existe somente em projeto de experimento poético. Trata-se também de uma aplicação para dispositivos

Figura 1 - "Isto não é, isto nunca foi" (2021)



Fonte: Acervo pessoal

Figura 2 - "desorganismo" (2022)



Fonte: Acervo pessoal

Figura 3 - "Ocupar as fissuras" (2023)



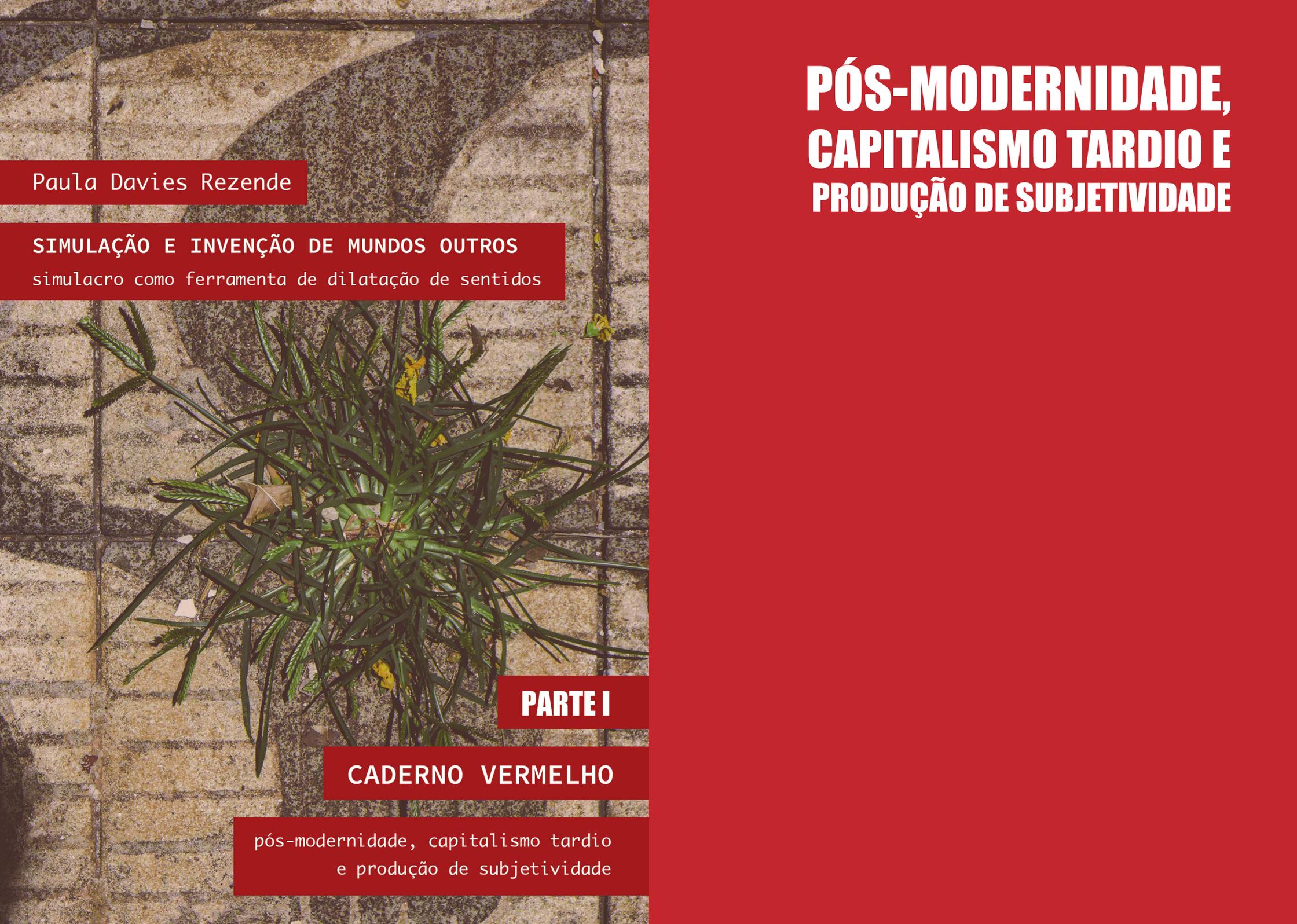
Fonte: Acervo pessoal

digitais móveis, a ser desenvolvida por meio da tecnologia de realidade aumentada. Sua proposta é a simulação em imagens digitais tridimensionais de diversos elementos orgânicos e não orgânicos oriundos de outros mundos, fabulados e descritos textualmente por escritoras mulheres na literatura de ficção científica. As descrições textuais desses elementos serão selecionadas por mim e distribuídas entre várias artistas mulheres, que as traduzirão em forma visual. O objetivo da aplicação é fornecer materialidades virtuais de elementos ficcionalmente recolhidos em outros mundos e outras eras, de forma a estimular a criação de diferentes realidades e existências heterogêneas: híbridas, bastardas e não genéticas.

As quatro proposições serão esquadrihadas na Parte II. Cada uma, da sua forma, é uma apropriação subversiva de tecnologias que são utilizadas, em

geral, como mecanismos precisos de controle hegemônico da existência e que, aqui, são desviadas como linhas de fugas para novos agenciamentos.

Deixo aqui o convite de viagem pelos meandros de um percurso reflexivo criativo, para que as leitoras e leitores mergulhem comigo nessas elucubrações e possamos juntos pensar sobre os modos de subjetivação engendrados pelo capitalismo tardio e, quem sabe, inaugurar inimagináveis paisagens outras. O intuito é provocar processos de singularização no meio do deserto das subjetividades serializadas, para atendermos ao convite urgente de Joana Cabral de Oliveira (2022), de ocuparmos as fissuras do capitalismo.



Paula Davies Rezende

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS

simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos

PARTE I

CADERNO VERMELHO

pós-modernidade, capitalismo tardio
e produção de subjetividade

PÓS-MODERNIDADE, CAPITALISMO TARDIO E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE

A falência do projeto ocidental de sociedade se projeta na inaptidão de coexistirmos com a ideia de que todas as pessoas possam transitar e erigir, ou mesmo sonhar, outros mundos, a partir da autoridade natural e singular de suas morfologias.

Renata Felinto (2023) em "Arapuca"

Para Fredric Jameson, o início da pós-modernidade pode ser datado a partir dos anos 1960, mesmo período em que o modernismo foi institucionalizado e incorporado ao universo acadêmico formal das universidades. Esse período seria fruto e expressão de uma ordem social emergente do capitalismo tardio,¹ pós Segunda Guerra Mundial, quando a sociedade pós-industrial começou a se formar (Jameson, 1985, p.26). Segundo o autor, as principais características do período pós-moderno são o livre mercado, o domínio do capital financeiro, a ampliação das redes de comunicação e a profunda relação com as novas tecnologias digitais (Jameson, 2002, p. 32).

¹ Segundo Ernest Mandel, o capitalismo tardio representa um estágio avançado do desenvolvimento capitalista, caracterizado por uma intensificação da globalização econômica, a formação de monopólios e a concentração de capital em grandes corporações multinacionais. O autor destacou o papel crucial da tecnologia e apontou que as crises econômicas recorrentes são características distintivas desse período. Ver mais em MANDEL, Ernest. O capitalismo tardio. São Paulo: Abril Cultural, 1982.

Jameson faz diferenciação entre pós-modernismo e pós-modernidade: se o último diz respeito à estrutura social, o primeiro é a expressão artística e cultural oriunda dessa estrutura, que repercute, reproduz e reitera a lógica da sociedade de consumo. O autor afirma ainda que o pós-modernismo como estilo talvez já tenha sido substituído por outros, como os da contemporaneidade, surgidos a partir dos hibridismos de várias áreas do conhecimento. Porém, a pós-modernidade como estrutura perdura ainda. Atualmente, a sociedade não parece mais tão animada com a estratégia econômica dominante no período, e diversos autores multiplicam as análises críticas e reflexões sobre alternativas e linhas de fuga das ruínas do sistema capitalista (Jameson, 2013). O historiador Mike Davis aponta que as características citadas por Jameson, apesar de serem as bases da estrutura econômica de acumulação de capital, não são sinais de triunfo desse sistema, nem impulso para sua expansão. Ao contrário, são sintomas de uma crise global que repercute em diversas áreas (Davis, 1993, p. 110). Apesar das crises e busca por alternativas, Jameson nos lembra, ainda, que não deixamos a pós-modernidade. O nome pode variar: pós-modernidade, capitalismo tardio, terceiro estágio do capitalismo, capitalismo globalizado etc. Porém, trata-se da mesma lógica econômica hegemônica (Jameson, 2013).

Sobre o assunto da pós-modernidade, diferentes caracterizações e extensas análises já foram produzidas por inúmeras pessoas. A intenção, neste caderno, é discutir alguns dos principais traços do período, tendo em vista as crises emergentes que se refletem na produção artística e poética contemporânea.

O ponto de partida da análise a seguir será a interpelação dos principais elementos constitutivos da pós-modernidade considerados por Jameson, a saber: (i) a falta de profundidade tanto na teoria contemporânea quanto na cultura da imagem e do simulacro; (ii) a morte do autor que engendraria na

prática do pastiche; (iii) o enfraquecimento da historicidade tanto no âmbito da história pública quanto na temporalidade privada; (iv) a estrutura esquizofrênica determinante de novos tipos de sintaxes e o papel da tecnologia nesse sistema econômico mundial (Jameson, 2002, p. 32).

O primeiro elemento, referente à falta de profundidade, é tratado pelo autor quando compara as obras “Diamond dust shoes”, de Andy Warhol (1980) e “Um par de botas”, de Vincent van Gogh (1887). Segundo Jameson, em comparação com van Gogh, a obra de Warhol estaria mais próxima do universo da comunicação, por exemplo, dos *outdoors* de propaganda da Coca-cola e da estética da lata de sopa Campbell, o que demonstraria o caráter mercantilista da obra, próprio da sociedade de consumo. Para o autor, esse seria um sinal da falta de profundidade, da frivolidade gratuita e do revestimento decorativo, que apontariam para uma superficialidade característica do período (Jameson, 2002, p. 35-37).

Essa falta de profundidade seria legatária de uma discussão muito presente nas teorias sociológicas contemporâneas, que é a negação da figura do indivíduo uno, o autor, ou da chamada “morte do sujeito” (Jameson, 2002, p. 42). Em oposição a essa avaliação, o teórico Roland Barthes escreveu o artigo “A morte do autor”. A crítica Eleanor Heartney explica que, na perspectiva de Barthes, uma obra literária não seria produzida apenas pelo autor que a escreveu. Além de ser uma costura de citações extraídas de diferentes referências, tal obra só se realizaria em parceria com a pessoa espectadora, que, ao se envolver com o texto, o complementa com sua própria experiência, dando vida para obra em questão. Segundo a autora, essa perspectiva é um golpe violento em toda história da arte, construída tradicionalmente sobre noções de autoria, genialidade, talento e valoração individual - não raro desconsiderando a

qualidade da fruição estética. A autora aponta que essa reflexão sobre autoria pode ser uma forma de questionamento do próprio sistema: poderia o sistema da arte funcionar na ausência da figura da pessoa artista? Existe arte sem artista? (Heartney, 2002, p. 10-11). E, ampliando a questão: quem pode ser artista? Seres humanos apenas, ou considera-se a possibilidade de não-humanos, como animais, algoritmos e ferramentas autônomas serem possíveis agentes criadores?

Jameson argumenta que o fim do ego pessoal implicaria no fim do estilo individual e singular. Segundo o autor, a pincelada individual teria sido substituída pela emergência da reprodução mecânica. Diferente de Heartney, Jameson preocupa-se com a possível inviabilidade de um estilo individual, que engendraria a prática do pastiche (Jameson, 2002, p. 43). Segundo o autor, os estilos singulares já teriam sido todos concebidos no âmbito da tradição estética moderna e agora, com a morte do modernismo, só restaria aos artistas e escritores “imitar estilos mortos”. O pastiche seria uma imitação desses moribundos estilos singulares, porém, sem a ironia e a potência política da paródia (Jameson, 1985, p. 19).

Os pesquisadores Fernando Fogliano, Daniel Malva e Melina Furquim trazem uma diferente perspectiva sobre o pastiche pós-moderno, a partir de Steven Best e Douglas Kellner. Os autores consideram a prática como um retorno ao vernáculo e à referência, ambos rejeitados pela tradição modernista que pregava originalidade, essencialidade, pureza e invenção. Tal prática teria a vantagem de heterogeneizar as manifestações artísticas. Muitas pessoas artistas buscam repertório em culturas distantes do padrão dominante, como nas culturas originárias, ancestrais e naquelas provenientes do sul global, resultando na produção de narrativas distintas, que ressignificam a realidade. Ao abrir mão

do primado da autoria, abre-se espaço para resgatar narrativas historicamente silenciadas, para a inclusão do outro, do estranho, na produção coletiva de significados (Fogliano, Malva, Furquim, 2019, p. 66-67).

Ao contrário, Jameson não vê, no pastiche, possibilidade de diversificação de narrativas, e considera a prática como problemática. O olhar para o passado, exigido pelo pastiche, levaria a uma canibalização aleatória de diferentes estilos provenientes de épocas distintas, que, em muitos casos, sequer teriam existido no mesmo espaço/tempo. O autor chama esse fenômeno de historicismo, em que o próprio passado é romantizado e refeito, transformado em cópia idêntica de um original que nunca existiu, uma coleção de objetos e imagens que nunca coabitaram (Jameson, 2002, p. 45). A prática traria, nas entrelinhas, uma mensagem de falência do novo, devido à reiterada volta ao passado. Como exemplo, Jameson cita alguns produtos audiovisuais que chama de filmes de nostalgia, ou seja, filmes que revisitam e reinventam referências de uma época passada na busca por despertar sensações nostálgicas que se associam a elas. A crítica é que essas narrativas dizem mais respeito a um estereótipo cultural romantizado do passado do que de fato ao momento histórico em que existiu (Jameson, 1985, p. 21).

A série “*Sex Education*”² (2019-), do serviço *online* de *streaming* Netflix, ilustra essa reflexão. Seguindo a argumentação e classificação de Jameson (1985), a série não seria rigorosamente um produto de nostalgia, posto que não se passa no passado e sim em cenários contemporâneos. Porém, diversos detalhes de composição de cena são referências claras e diretas às décadas de 1980 e 1990, como figurinos, objetos cenográficos e mesmo as paletas

2 *Sex Education* (2019-), criação de Laurie Nunn. Mais informações em: <<https://www.imdb.com/title/tt7767422/>>. Acesso em: 24 abr 2023.

de cores predominantes. Tais objetos *vintages* coexistem na narrativa com *smartphones* e outros elementos contemporâneos, construindo uma ideia de passado/presente ilusório e sem lastro na realidade. Na década de 1980 não havia telefones celulares, como também não havia lugar para as discussões levantadas pela narrativa, como aquelas sobre homofobia, racismo e outras intolerâncias. Diferentes elementos do passado e do presente são selecionados e mesclados em um simulacro de realidade, que passa a existir somente nessa coleção de imagens justapostas aleatoriamente. Uma ânsia de reviver um passado nostálgico e idealizado com as comodidades contemporâneas da tecnologia e aceitação de vivências divergentes do *status quo*. Teria sido muito bom se os anos de 1980 tivessem sido como na ficção, menos opressivos e mais acolhedores e, ainda, teríamos o bônus da excelente trilha sonora. Mas a realidade que de fato aconteceu é bastante diferente da exibida em “*Sex Education*”. Seria essa divergência um erro na representação do passado ou uma licença poética para investigar possibilidades de outros mundos?

Para Jameson, a incapacidade de organizar o passado com referências realistas, ou seja, em representar a própria experiência vivida, estaria relacionada à inaptidão do sujeito em organizar tanto seu passado como projeções de futuro em experiências que o autor considera como “coerentes”. Tal falta de capacidade de concatenação das referências de passado, presente e futuro em uma narrativa lógica e coesa (na definição do autor) poderia resultar em “‘um amontoado de fragmentos’ e em uma prática da heterogeneidade a esmo do fragmentário, do aleatório” (Jameson, 2002, p. 52).

A fragmentação estaria relacionada ao que o autor chamou de esquizofrenia, palavra utilizada por seus fins descritivos, sem nenhuma intenção de diagnóstico clínico. Aqui, esquizofrenia refere-se a uma desconexão entre signo, significante

e significado. Em termos da linguagem, um signo (uma palavra, um texto) é modelizável, a partir da relação do seu significante (a materialidade – o som de uma palavra, ou sua grafia, por exemplo) com o seu significado (o sentido da materialidade da palavra). O efeito de sentido se daria pelo inter-relacionamento entre os diferentes significantes, por exemplo, por meio da interpretação global do conjunto de palavras escritas. A esquizofrenia da qual Jameson fala seria uma experiência na qual os significantes se dissociaram de seus significados, ou seja, as materialidades significantes estariam isoladas, desconectadas e descontínuas, incapazes de desencadear uma sequência coerente de significados. O significante isolado torna-se mais material, mais literal em termos de sensação (Jameson, 1985, p. 22-23).

O problema é que a fragmentação pode trazer uma desconexão entre as peças necessárias para traçar um pensamento mais amplo e geral, o qual colabora na leitura e entendimento de situações correntes. No entanto, a desconexão pode também ser o primeiro passo para uma eventual reorganização e nova compreensão de fatos, inaugurando uma lógica diferente. Apesar da constatação pesada do autor de que “parecemos cada vez mais incapazes de produzir representações de nossa própria experiência corrente” (Jameson, 2002, p. 48), a pergunta que interessa debruçar-me sobre é se seria a representação a melhor forma de expressão da experiência corrente. A arte não tem como objetivo representar nossas opressões, nem exatamente como elas aconteceram, nem como lembrança vaga. O que interessa à arte são os modos de expressão para os devires do presente. A palavra representação diz respeito ao ato de apresentar de novo³ e, em determinadas situações,

³ Representação é um termo de origem latina, proveniente de *repraesentare*, que significa “tornar presente ou manifesto; ou apresentar novamente”. Representar, portanto, tem, em sua raiz, a ideia de retomar algo que já existiu ou já existe. Cf. Pitkin, 2006, p. 17.

pode adquirir um sentido de lembrar algo como se o vivido fosse uma bênção a ser lembrada constantemente. A quem interessa que essa realidade seja representada, glorificada, idealizada e lembrada constantemente? Não deveríamos ter o direito também de reinventar e abolir as opressões, num exercício poético de perguntar “e se tivesse sido diferente?”

I O FIM DA MODERNIDADE, A CRISE DO RACIONALISMO E O DECLÍNIO DO IDEAL DE PROGRESSO

De maneira geral, a pós-modernidade traz, em seu bojo, possibilidades e aberturas para outras cosmologias, epistemologias e questionamento de paradigmas que até então mostravam-se inabaláveis. No âmbito filosófico, Heartney associa o período à renúncia dos ideais de progresso propagados pelo Iluminismo e à ruína das crenças utópicas, características não apenas das vanguardas modernistas, mas também das descobertas em diversos campos científicos no início do século 20. A Teoria da Relatividade de Einstein derrubou o sistema de referências da física newtoniana. O Princípio da Incerteza de Heisenberg da mecânica quântica nos mostrou que, em nível subatômico, as coisas poderiam ser e não ser ao mesmo tempo, já que o simples ato de observação alteraria o objeto observado (Heartney, 2002, p. 7-8).

A pesquisadora Maria Celia Marcondes de Moraes corrobora a afirmação de Heartney e mostra que o prefixo “pós” indica inversão e negação - por vezes caricata - de vestígios e símbolos da chamada modernidade. Numa visão diferente de Jameson, o pós-moderno coloca em dúvida a confiança iluminista e a racionalidade como unidade onisciente, como lugar privilegiado do conhecimento objetivo e detentor de uma suposta verdade universal, considerada como eixo imprescindível para um idealizado progresso. A pós-modernidade atesta a falência do processo de modernização, que fracassou em

suas promessas de progresso, tornando-se uma força opressora e controladora da natureza e/ou outra instância que fugisse à sua lógica dominante (Moraes, 1996, p. 47).

O pesquisador Fernando Torrão endossa as últimas reflexões apresentadas anteriormente e reafirma que a era pós-moderna é ruptura com o racionalismo moderno, pois relativiza as heróicas narrativas do passado e refuta a ideia de verdade universal. Não se aceita mais o racionalismo científico como metodologia única, que não reconhece nem considera outras epistemes que as ocidentais (Torrão, 2014, p. 225-7). O autor aponta que a filosofia política contemporânea está pautada pelas incertezas e crises, que Ulrich Beck chamou de “sociedade de risco”, definida como o

...produto da hegemonia de um racionalismo moderno de fisionomia utilitarista no qual desponta a razão tecno-instrumental vertida em razão “coisificadora, orientada essencialmente pelo interesse de domínio” (Anselmo de Borges) do ser humano sobre o “outro” e sobre a natureza. No diagnóstico da “sociedade de risco” é destacada a circunstância de os benefícios da tecnociência comportarem o seu reverso, ou seja, acarretarem dúvidas, descontinuidades e incertezas providas de perigos de extrema gravidade com potencial dimensão planetária (Torrão, 2014, p. 224).

Para além do domínio do ser humano sobre a natureza, Torrão observa também que a razão moderna é baseada em um imperialismo eurocêntrico, o que implica no domínio e anulação de práticas que não façam parte do campo epistêmico eurocentrado (Torrão, 2014, p. 225).

No campo da arte, Fogliano, Malva e Furquim apontam que diversos artistas contemporâneos recusam a razão iluminista como perspectiva central na construção de conhecimentos. Admitem a intuição, emoção e outros estados

da consciência como agenciamentos necessários para se pensar e se fazer uma arte capaz de fornecer elementos provocativos, que indiquem alternativas para a crise sistêmica do capitalismo tardio. Segundo os autores, “Ao reconhecer-se a importância das contradições, evidencia-se a impossibilidade da verdade universal e celebra-se a diversidade de uma realidade complexa, na qual coexistem múltiplas e conflitantes verdades” (Fogliano; Malva; Furquim, 2019, p. 61).

Em outro cenário, a partir da crise do racionalismo, observações sobre a necessidade de diferentes formas de pensar surgem do filósofo da tecnologia Yuk Hui, que destaca a potência dos processos da heterogeneização e da conectividade entre multiplicidades distintas. O autor entende que estamos chegando ao fim da globalização unilateral, o processo que implica na imposição de epistemologias particulares - especificamente européias e estadunidenses -, como universais. Hui invoca a necessidade de uma nova política que implique em mudanças nas configurações de poder, mais especificamente, no reconhecimento e legitimação de conhecimentos locais, como linhas de fuga das ideologias hegemônicas forçosamente impostas como universais (Hui, 2020, pos.⁴ 176-187). No âmbito da tecnologia, não haveria uma única vertente que desse conta das demandas do mundo inteiro, mas sim uma multiplicidade do que ele chama de cosmotécnicas, sendo a cosmotécnica definida como “unificação do cosmos e da moral por meio das atividades técnicas, sejam elas de criação de produtos ou de obras de arte” (Hui, 2020, pos. 200, 355).

Segundo o autor, a imposição de uma tecnologia como sendo universal é uma injeção de racionalidade via instrumentalização, configurando-se como uma

4 As referências à essa obra de Yuk Hui citam uma edição em formato eletrônico, para Kindle. Tal formato não traz numeração de páginas, e sim a posição do trecho em relação à sua totalidade, por isso o uso da abreviação “pos.”

forma de neocolonização. Para superarmos essa modernidade universalista, seria imprescindível “refletir sobre a questão da cosmotécnica a fim de que surja uma nova cosmopolítica”, que nos dê condições para nos apropriarmos da tecnologia necessária à reestruturação do imaginário tecnológico a partir de diferentes epistemologias (Hui, 2020, pos. 379-436). Diante da crise do capitalismo tardio, É necessária a emergência de um novo pensamento histórico-mundial.

2 A PRECARIEDADE DA SOBREVIVÊNCIA PÓS-MODERNA

Uma das consequências da falência dos ideais de progresso e modernização, cujas promessas prosperaram até meados do século 20, é a crescente sensação de indeterminação, conforme afirma a antropóloga Anna Tsing. Por mais que soem como ideias arcaicas, as premissas de evolução e desenvolvimento ainda constam em conceitos cotidianos, como democracia, ciência, história e mesmo no âmbito pessoal dos nossos sonhos e desejos. O fracasso dessas premissas descontinuou as metas e objetivos que nos guiavam como sociedade e isso, por consequência, provocou o aumento da sensação de insegurança. É um desafio imaginativo viver sem o conforto que esses conceitos proporcionavam socialmente, o amparo de sabermos coletivamente para onde estávamos indo: “Um mundo precário é um mundo sem teleologia” (Tsing, 2022, p. 64).

De modo geral, Tsing define a precariedade contemporânea como a condição do ser humano de estar vulnerável aos outros. Vivemos em agenciamentos instáveis, os encontros que nos transformam são imprevisíveis, tudo está em fluxo. Não confiamos mais no *status quo*, não podemos contar com uma estrutura estável de comunidade e não temos mais controle de quase nada. Nós ouvimos notícias sobre vivências precárias diariamente. Sejam pessoas que perdem o emprego, sejam animais que entram em extinção, seja o aquecimento

global, que aumenta o nível do mar... Mas, via de regra, entendemos essa precariedade como exceção, como algo que escapa ao sistema. A autora argumenta que, ao contrário desse senso comum, a precariedade é a condição dominante do contexto atual, e o momento em que vivemos torna propício nos darmos conta disso. A ideia de precariedade, então, é um paradigma que modula a análise social desse momento pós-moderno (Tsing, 2022, p. 63-64).

Nos Estados Unidos, todo aparato do Estado de bem-estar social⁵, introduzido pelas políticas de *Welfare State* do *New Deal*, na década de 1930, vem sendo erodido desde as décadas de 1970-1980. Segundo Tsing, os programas do governo vêm sofrendo desmontes, os fundos para a educação pública foram cortados, as ações afirmativas passaram a ser criminalizadas, os sindicatos são, cada vez mais, perseguidos e o emprego formal é uma categoria escassa, ainda mais levando em consideração o trabalho não especializado (Tsing, 2022, p. 165).

Nos últimos anos, a fragilização do trabalho formal resultou no crescente fenômeno de “uberização” do trabalho. Franco e Ferraz observam que o termo é originário da empresa de transportes Uber, que estabelece um modo particular de trabalho, servindo como plataforma mediadora entre clientes e motoristas que prestam serviços de transporte. O diferencial da Uber é que a empresa não contrata, e sim medeia profissionais autônomos, sem qualquer vínculo empregatício, sendo o motorista o único encarregado dos meios de produção e responsável integralmente pelo serviço prestado (Franco; Ferraz,

5 O Estado de bem-estar social é um tipo de organização política, econômica e sócio-cultural, que coloca o Estado como agente da promoção social e organizador da economia. Cabe, ao Estado de bem-estar social, garantir serviços públicos e proteção à população, provendo dignidade aos naturais da nação. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Estado_de_bem-estar_social>. Acesso em 19 jan 2024.

2019). A Uber estimula a ideia de que a pessoa prestadora de serviço é uma empreendedora, portanto, responsável pelos meios de sua produção. Porém tal pessoa não é a empresária que recebe os dividendos de uma empresa, é uma trabalhadora precarizada sem nenhum tipo de garantia trabalhista.

O fenômeno de “uberização” está se expandindo dos transportes para outras profissões. Já é conhecida a “uberização” da educação, em que docentes são empregados por contrato temporário, não gozando dos mesmos direitos trabalhistas dos colegas efetivos. Efeito da precariedade crescente no âmbito da pós-modernidade, a “uberização” é um tipo de recurso de acumulação financeira desenfreada, já mencionada por Jameson (2002).

Além da “uberização”, o advento da globalização das cadeias de suprimentos⁶ também contribuiu para a precarização das relações de trabalho, possibilitando que as grandes corporações ignorassem sua responsabilidade na capacitação e controle da mão de obra utilizada. Se antes a sistematização do trabalho exigia treinamento, normatização e formalização de empregos, com a variedade de acordos comerciais proporcionada pela globalização das cadeias de suprimentos, a formalização do trabalho e a capacitação da pessoa trabalhadora ficaram fora de alcance, tornando-se descartáveis (Tsing, 2022, p. 176). Não à toa vemos os casos de trabalhadores encontrados em situação análoga à escravidão se multiplicarem, principalmente na terceirização de funções. A empresa contratante - em geral mais famosa e com maior poder aquisitivo - alega desconhecimento da situação e culpa a empresa terceirizada, desconhecida e sem capital financeiro e político, ou seja, dificilmente memorável, gozando da

6 Cadeias de suprimentos são sistema de organizações de processos, pessoas, atividades, informações e recursos envolvidos na atividade de transportar produtos ou serviços dos fornecedores aos clientes.

vantagem de sumir da mídia com maior rapidez. A empresa contratante segue em frente, sem punição ou ônus pelas irregularidades cometidas.

O modernismo tinha como característica marcante a utopia, ou seja, a confiança dos pensadores de vanguarda de que a arte contribuiria para a transformação da realidade e melhoria da sociedade e de que o futuro seria brilhante (Fabbrini, 2012, p. 32). Porém, a pós-modernidade apresentou um cenário de precariedade, em que parece mais coerente projetarmos um futuro distópico, composto de ruínas, no qual só seria possível o breve gozo hedonista e catártico proveniente de vinganças individuais e efêmeras.

Em uma crítica para o jornal Folha de São Paulo, o professor e pesquisador Jorge Coli faz uma breve análise de obras audiovisuais que se encaixariam na categoria de “*late stage capitalism*” (LSC), ou seja, último estágio do capitalismo. Coli nos lembra que o anúncio do fim do capitalismo não é de hoje e, na verdade, nada nos garante que de fato ele irá morrer. O sentido da expressão estaria relacionado a um sentimento apocalíptico, uma apreensão generalizada do que o pesquisador chama de “alma coletiva”. A análise de Coli é sobre obras audiovisuais contemporâneas que abordam de forma incisiva a desigualdade social e as disparidades que aumentam em progressão exponencial. O autor observa duas categorias gerais, nas quais encaixam-se as produções atuais dessa espécie. A primeira, abarcaria filmes que evidenciam a crueldade individual de uma minoria de pessoas extremamente ricas sobre o resto do povo que luta para sobreviver. O ponto de virada desses filmes se dá quando os explorados se vingam do opressor, levando o público à catarse da retaliação. O autor chama essa categoria de “comam os ricos⁷”, e aí figuram obras como “Bacurau⁸”, “The

7 Da expressão em inglês “*eat the rich*”.

8 Bacurau (2019), direção de Juliano Dornelles e Kleber Mendonça Filho. Mais informações em: <<https://www.imdb.com/title/tt2762506/>>. Acesso em 25 abr 2023.

White Lótus⁹”, “Parasita¹⁰”, “Triângulo da Tristeza¹¹”, “O Menu¹²”, entre outros. A segunda categoria seria de produtos audiovisuais apocalípticos que anunciam o fim do mundo. Aqui podemos incluir, por exemplo, a série “The Last of Us¹³” ou o filme “Batem à porta¹⁴” (Coli, 2023).

O pensamento de Coli (2023) reflete que ambas as categorias não trabalham com a renovação de esperanças ou a proposição de saídas coletivas. Mas evidenciam um mal estar que não se dissipa, decorrente da consciência crescente da crise e da precarização.

3 IMBRICAÇÕES ENTRE TECNOLOGIA E PÓS-MODERNIDADE

O último elemento constitutivo da pós-modernidade, segundo a análise de Jameson (2002), é o papel dominante da tecnologia nesse sistema econômico mundial do capitalismo tardio. O crítico Jonathan Crary nos lembra que, por volta da década de 1990, surgiu o chamado ciberespaço, com a promessa de transformar a relação das pessoas com o mundo que as rodeia. Para o autor, fica claro que essa suposta nova relação com o mundo seria mediada por grandes corporações (Crary, 2016, p. 75).

No início do século 21, começou uma integração abrangente do ser humano à que o autor chamou de “continuidade constante”, típica do capitalismo

9 The White Lótus (2021–2023), criação de Mike White. Mais informações em: <<https://www.imdb.com/title/tt13406094/>>. Acesso em 25 abr 2023.

10 Parasita (2019), direção de Bong Joon Ho. Mais informações em: <<https://www.imdb.com/title/tt6751668/>>. Acesso em 25 abr 2023.

11 Triângulo da Tristeza (2022), direção de Ruben Östlund. Mais informações em: <<https://www.imdb.com/title/tt7322224/>>. Acesso em 25 abr 2023.

12 O Menu (2022), direção de Mark Mylod. Mais informações em: <<https://www.imdb.com/title/tt9764362/>>. Acesso em 25 abr 2023.

13 The Last of Us (2023-), criação de Neil Druckmann e Craig Mazin. Mais informações em: <<https://www.imdb.com/title/tt3581920/>>. Acesso em 25 abr 2023

14 Batem à porta (2023), direção de M. Night Shyamalan. Mais informações em: <<https://www.imdb.com/title/tt15679400/>>. Acesso em 25 abr 2023.

globalizado, que opera no regime 24/7 (24 horas por 7 dias na semana). Como consequência dessa continuidade constante, tem-se que a comunicação e a circulação de informação operam de forma permanente, penetrando em todos os lugares e em todas as instâncias (Crary, 2016, p. 83-4). O 24/7 inaugura a disponibilidade ininterrupta de pessoas e mercadorias, o que alimenta um regime incessante de necessidades inventadas e nunca satisfeitas, sempre incitadas pelo imperativo da prontidão. O autor afirma que “Um mundo sem sombras, iluminado 24/7, é a miragem capitalista final da pós-história” (Crary, 2016, p. 19).

A ocupação ininterrupta de nossas vidas é um objetivo obstinado das empresas de *Big Tech*¹⁵, aponta Crary, propósito levado a cabo pela normalização e popularização das interfaces digitais, que passam a dominar as diversas instâncias de nossas existências. Telas e dispositivos eletrônicos de toda sorte clamam por nossa atenção e interação contínua. Transações eletrônicas tornam-se onipresentes, assim como a intrusão corporativa. As fronteiras entre o pessoal e o profissional, entre o entretenimento e a informação, o público e o privado, o trabalho e o lazer são borradas, suas diferenças tornam-se irrelevantes no âmbito de uma comunicação que funciona no regime 24/7 (Crary, 2016, p. 85).

Nesse contínuo de demandas digitais, todos nós somos convocados a tornarmo-nos produtores de conteúdo na internet. Os hobbies viram conteúdo, assim como o tempo passado com a família, a intimidade dos relacionamentos afetivos, as opiniões, gostos pessoais e idiossincrasias. Todo um tempo investido na produção e exposição de fotos e vídeos, na expectativa

15 *Big Tech* refere-se às empresas dominantes no setor de tecnologia da informação. A saber, as cinco maiores empresas americanas de tecnologia: Alphabet (Google), Amazon, Apple, Meta e Microsoft. Mais informações em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Big_Tech>. Acesso em 25 abr 2023.

de gerar engajamento, que se transformará, quando muito, em capital digital para a pessoa produtora, e, certamente, mais receita para as *Big Tech*. Essa nova configuração das relações tecnológicas resulta na chamada economia da atenção, em que a disputa corporativa é pelo tempo de tela do indivíduo, e, dentro desse mercado, ele ou ela viram simplesmente usuários disponíveis. Diversas esferas da vida social passaram a ser financeirizadas e monetizadas. Nesse contexto, o autor indica que a única barreira que restou é o tempo em que estamos dormindo, que o capitalismo e a economia da atenção ainda não conseguiram colonizar (Crary, 2016, p. 84).

A dominância da tecnologia nas nossas vidas leva a diversas crises. A primeira a ser abordada é justamente a crise da atenção. Crary aponta que as demandas do capitalismo 24/7 mudam a forma como exercemos essa atenção. Se antes ela operava de forma contínua ou sequencial - primeiro presta-se atenção em um evento, depois em outro -, agora a composição do tempo e da atenção se dá em camadas simultâneas, fazendo com que múltiplas atrações possam ser atendidas concomitantemente. Os aparelhos *smart - smartphones, tablets*, assistentes pessoais virtuais, IoT¹⁶ e outros dispositivos digitais móveis conectados à internet - recebem tal nome justamente por sua capacidade de integrar o usuário às rotinas 24/7 de disponibilidade e imersão constante (Crary, 2016, p. 93).

O filósofo Byung-Chul Han observa que a composição de atenção em multitarefas não seria uma evolução na capacidade de atenção, e sim um fator que impacta a qualidade de vida. Atividades em multitarefas geram uma atenção ampla, que dificulta a concentração contemplativa. A questão é que

16 IoT refere-se à *Internet of Things*, em português Internet das Coisas. É um conceito que se refere à interconexão digital de objetos cotidianos (como geladeiras, luzes, máquina de lavar e outros aparelhos domésticos) com a internet.

os processos criativos, artísticos, filosóficos e culturais, no geral, demandam e pressupõem atenção profunda (Han, 2015, pos. 223-231).

Não é exagero dizer que essa experiência da divisão da atenção e operação em multitarefas atinge boa parte da população que tem contato constante com computadores e outros dispositivos digitais móveis. O desenvolvimento desta tese foi entrecortado por inúmeras demandas de atenção em multicamadas. Algumas, de fato, foram relevantes, como demandas de trabalho ou o surgimento de problemas inesperados que precisavam de resolução imediata. No entanto, outras foram apenas hiatos confortáveis antes do investimento em uma tarefa que exige grande esforço e atenção. É mais cômodo passar duas horas ininterruptas rolando o *feed* do Instagram do que lendo um artigo acadêmico ou escrevendo um texto argumentativo. Entretanto, o que é mais fácil não necessariamente é o mais prazeroso ou mais recompensador, e não raro o excesso de atenção concedida às redes sociais gera um posterior sentimento de culpa e de vazio existencial.

O apelo das redes sociais pela atenção do usuário é intensificada pela lógica do *like*, que engendra o que Han chamou de “sociedade paliativa”, na qual a curtida é o analgésico do presente. Todos os cantos e arestas, potenciais conflitos e contradições são alisados até que a dor não seja mais sentida. A cultura do *like* acaba por dominar também outras esferas da sociabilidade. Não apenas a arte, mas a própria vida deve ser instagramável e render-se ao imperativo da curtida. A lógica do bem-estar permanente é parte dessa ideologia da ideologia neoliberal da resiliência, em que até as experiências traumáticas são transformadas em positividade tóxica, combustível para o aumento do desempenho (Han, 2012, p. 11-14).

Diversas profissões, que nada tem a ver com tecnologia ou redes sociais, veem-se sob a demanda, obrigadas a produzirem conteúdo para conseguirem exercer seus ofícios. Profissionais da medicina e da nutrição estão fazendo vídeos para as redes sociais com dicas de cuidados com a saúde. Profissionais da educação estão fazendo vídeos para o aplicativo TikTok com dancinhas viralizáveis para estudantes prestarem atenção em conteúdos expostos em sala de aula. Han observa que artistas acabam coagidos a adaptarem suas criações ao mercado de curtidas, contribuindo para a mercantilização e comodificação da cultura. A apropriação da criatividade como estratégia econômica não permite a diversificação de tipos de conteúdo, apenas a manutenção de uma bolha de conforto e ressonância das mesmas abordagens estéticas - entretenimento predatório. Só que é fundamental que a arte possa causar estranhamento, perturbar, fazer doer, pois a dor é o “rasgo por meio do qual o inteiramente outro tem entrada” (Han, 2012, p. 15). A filósofa Suely Rolnik argumenta que essa experiência da subjetividade fora-do-sujeito¹⁷ - quando o sujeito afeta e se deixa afetar pelo outro -, é fundamental para germinação da vida e seus devires (Rolnik, 2019, p. 63).

Tendo como ponto de partida essa nova relação de constância e assiduidade com a tecnologia digital, Crary menciona a tentativa de intitular esse período como “era digital”. O problema é que essa nomenclatura perpetuaria a ilusão de que haveria uma lógica unificadora que traria nexos e coerência entre os diferentes elementos que constituem essa experiência contemporânea cercada de dispositivos digitais. Porém, esse nosso tempo caracteriza-se pela “manutenção calculada de um estado de transição” (Crary, 2016, p. 46). Considerando a velocidade com que surgem novos produtos tecnológicos,

17 Esse assunto será tratado de forma mais detida mais a frente neste caderno, no subitem 4.

combinada com sua obsolescência programada, parte significativa das pessoas se manterá em estado de alheamento ou fracassará no uso das novas tecnologias de informação e comunicação. Mais do que avaliar como essas novas tecnologias agem sobre seus usuários, convém refletir sobre como a aceleração e intensificação dessa experiência e, por consequência, das formas de consumo, impactam e reconfiguram a experiência e a percepção humana. Os aparelhos *smart*, apesar de propagarem a ideia de aprimoramento na sociabilidade humana, atuam na facilitação do consumo ininterrupto e na indução ao isolamento social (Crary, 2016, p. 45-49).

O que de fato acontece é que comprar uma roupa ou rolar o *feed* do Instagram não proporcionam sentimento de felicidade. A ubiquidade dos aparelhos *smart* e a ampla disponibilidade de acesso às redes sociais afetam diretamente a experiência e a percepção humana da felicidade. O psicanalista e pesquisador Christian Dunker examinou a percepção da felicidade, por meio de dados do Relatório Mundial da Felicidade¹⁸ e observou que, desde 2012, a curva da felicidade cai de forma contínua e gradual. O psicanalista apresenta quatro hipóteses para explicar a diminuição do sentimento de felicidade na última década. A primeira hipótese aponta que o início da descendência da curva teria relação com a crise financeira de 2008, que transformou as relações de trabalho e ampliou a exploração dos trabalhadores, visando o aumento do desempenho e da produtividade (Dunker, 2020a). A segunda hipótese está relacionada à individualização da felicidade, do prazer e do gozo. Dunker afirma que “Aquele que não negocia bem sua economia de prazer, satisfação

18 Medição da felicidade publicado pela Rede de Soluções para o Desenvolvimento Sustentável da ONU (SDSN, na sigla em inglês), com base em dados coletados pelo Gallup World Poll. Mais informações em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Relatório_Mundial_da_Felicidade>. Acesso em 07 abr 2023.

e gozo, tenderá a interpretar sua própria infelicidade como proveniente da felicidade alheia” (Dunker, 2020b, n.p.). A terceira hipótese estaria relacionada à “incorporação de tecnologias de controle da paisagem mental como sutura para o enfrentamento de conflitos e qualificação da felicidade” (Dunker, 2020a, n.p.). A quarta hipótese é a que mais interessa nesse contexto, pois está relacionada à constante disponibilidade e facilidade de acesso às redes sociais. Dunker traz dados do Instituto Nacional de Saúde, nos Estados Unidos, para afirmar que o excesso de exposição às telas de dispositivos digitais provoca...

...atrofia do córtex, redução da sensorialidade não visual, envelhecimento cerebral, aumento de dopamina (um neurotransmissor associado com a dependência química), diminuindo o desempenho em linguagem e matemática (Dunker, 2020a, n.p.).

O tempo excessivo na frente das telas também aumenta o risco de depressão e a propensão à automutilação, avalia Dunker: O problema não parece ser as redes sociais em si, mas como elas são usadas para a mediação de experiências e compartilhamentos com o outro. O uso pouco qualificado e não orientado, como atalho fácil na busca de qualquer tipo de bem-estar, parece estar fadado ao insucesso. O autor nos lembra que a quantidade afeta a qualidade do uso. Alguém que passa muitas horas do seu tempo livre interagindo com uma tela terá mais dificuldades de combinar esse hábito com o de uma vivência compartilhada presencialmente com o outro (Dunker, 2020a).

A artista e professora Giselle Beiguelman também aborda o tema da solidão proporcionado pelas redes sociais digitais, em sua análise sobre o TikTok, aplicativo da empresa chinesa ByteDance, que possui cerca de um bilhão de usuários ativos. A autora chama a atenção para o recurso For You (Para Você). É nessa seção em que se encontram os vídeos que a curadoria personalizada

do aplicativo, feita por meio de inteligência artificial, supõe que a pessoa usuária gostaria de assistir. É um fluxo ininterrupto de vídeos que induzem um efeito anestésico, afluindo num vórtex catártico do qual é difícil sair. A autora afirma que as “imagens estão para serem olhadas sem nunca ser contempladas”. Não é uma rede social para interação com pessoas ou ilusão de comunidade, compartilhamento de opiniões ou interações mútuas. É uma mídia de fruição solitária (Beiguelman, 2021a).

Para além da questão da tendência à individualização da experiência humana, é importante analisarmos, de forma mais detida, o papel dos algoritmos de inteligência artificial nas escolhas dos produtos que consumimos. O debate contemporâneo acerca de tecnologias, ferramentas de comunicação, produção e compartilhamento de conteúdos tem incluído, cada vez mais, a preocupação com a crescente presença da inteligência artificial e algoritmos de coleta massiva de dados no cotidiano do ser humano. Os eletrodomésticos já trazem sistemas de inteligência artificial embarcados, capazes de se conectarem com outros dispositivos e controlarem em rede atividades antes dependentes da ação humana, como acender a luz, destrancar a porta, aumentar a potência da geladeira ou sugerir aplicativos a serem acessados, de acordo com análise de comportamentos anteriores. Alguns modelos de câmeras fotográficas digitais já estão equipadas com algoritmos capazes de capturar e editar automaticamente as imagens. Na briga pela atenção, os serviços de provimento de conteúdos musicais ou audiovisuais via *streaming* - Netflix, Amazon Prime, Spotify, entre outros - fiavam-se em algoritmos preditivos para sugerirem conteúdos da mesma plataforma, com base na captura e análise de dados de consumo dos demais usuários.

A pesquisadora Shoshana Zuboff aponta rumos questionáveis no uso de algoritmos com objetivo de automatização do tratamento de dados e curadoria de conteúdos. Em sua pesquisa, ela aborda a extração em massa de dados pessoais de usuários, com o objetivo de vender para anunciantes possíveis segmentações de público e previsões comportamentais de potenciais consumidores, visando aumento da renda publicitária. Tal prática se baseia em “uma arquitetura de extração automatizada que funciona como um grande espelho unidirecional, sem se preocupar com a consciência e consentimento dos envolvidos” (Zuboff, 2019, n.p.).

A prática de extração de dados explicita relações sociais assimétricas de poder, e está inserida em uma estrutura maior, que Zuboff chama de capitalismo de vigilância, que teria como base relações de subordinação e hierarquia. Algoritmos coletam informações de usuários, que não têm conhecimento das diretrizes de extração nem informações sobre o modo de utilização de seus próprios dados. Grandes conglomerados de tecnologia, como Facebook e Google, escondem as práticas de extração de dados sob o disfarce de personalização da experiência tecnológica. Mas, ao fim e ao cabo, tratam-se de algoritmos que coletam dados de comportamento, com objetivo de supostamente compreender gostos individuais, traçar perfis e sugerir (“prever”) conteúdos adequados para cada pessoa (Zuboff, 2019). A experiência humana é mercantilizada e vendida.

Beiguelman observa que é aqui que a cultura da vigilância se cruza com e se aproveita da cultura do compartilhamento, já que nos tornamos rastreáveis pelo conteúdo que compartilhamos, desde daqueles postados até as reações à conteúdos artísticos, políticos e mesmo banais. Tornamo-nos, então, suscetíveis à “profilagem”, palavra que se refere à acumulação de dados sobre usuários,

a partir de seus hábitos e compartilhamentos, com objetivo de prever comportamentos e aprimorar o direcionamento de propagandas (Beiguelman, 2021b, p. 49).

A própria estrutura da internet vem se alterando e se hierarquizando, de forma a priorizar interesses corporativos em detrimento aos dos usuários. O pesquisador Niels ten Oever fez uma análise do desenvolvimento da rede desde a década de 1990, e sugere que o princípio de autorregulação da arquitetura da internet mudou os rumos do seu desenvolvimento. Historicamente, ela era tida como uma ferramenta de inovação e democratização, mas vem se hierarquizando e se engessando, devido aos processos de privatização, que acabam priorizando os interesses das empresas sobre os ideais de horizontalidade (ten Oever, 2021, p. 358).

A internet e a tecnologia, no geral, acabam servindo como ferramentas de dominação corporativa, que, a partir das práticas de extração e da “personalização da experiência tecnológica”, citada por Zuboff (2019), contribuem para uma homogeneização de hábitos de consumo de conteúdo. Por exemplo, as sugestões de filmes e músicas feitas por aplicativos de *streaming* baseiam-se nos hábitos de consumo dos grupos de pessoas usuárias que acessam conteúdos similares. Por isso, o caráter preditivo: se as pessoas que gostaram do filme X também gostaram do filme Y, então o filme Y também será recomendado para mim, no momento em que eu fizer uma boa avaliação do filme X. As recomendações acabam, então, restritas à uma bolha de aceitação, já que não desafiam os hábitos de consumo, com indicações de conteúdos diferentes, mas sim reforçam a comodidade de não precisar escolher com a indicação de conteúdos com grande probabilidade de serem consumidos. No fim das contas, os conteúdos populares tendem a se tornarem mais

populares ainda, e os conteúdos desconhecidos tendem a cair num limbo de esquecimento.

O pesquisador Tarleton Gillespie também questiona a centralidade que os algoritmos de acesso público (como os dos grandes conglomerados, citados por Zuboff, 2019) adquiriram em nosso ecossistema informacional e reflete sobre as consequências dessa centralidade no desenvolvimento de hábitos de consumo e compartilhamento do conhecimento humano. Segundo Gillespie, “quando entregamos o fornecimento de conhecimento para outros, ficamos vulneráveis a suas escolhas, métodos e subjetividades” (Gillespie, 2018, p. 117). Esse é o caso, por exemplo, de quando delegamos a curadoria do conteúdo de entretenimento que consumimos aos serviços de *streaming*, já citados, ou quando deslocamos a responsabilidade de escolher as notícias que lemos - a forma como nós nos atualizamos em relação ao mundo - para o Google Notícias. O autor aponta, entre diversos problemas, que o uso de algoritmos para determinar as nossas escolhas engendra padrões de inclusão - e consequentemente exclusão - de informações e dados, impondo determinadas escolhas em detrimentos de outras, relegadas para um lugar de invisibilidade. Diretrizes e padrões de inclusão ou exclusão de determinadas informações em bancos de dados não são uma invenção da internet e dos algoritmos, esse é o cerne do trabalho de uma pessoa editora de jornal ou curadora de arte, por exemplo. Porém, quando um código de programação fica responsável por esses padrões, cria-se uma ilusão de objetividade e neutralidade mais difícil de ser questionada. Os algoritmos utilizados em sites de acesso público, como as redes sociais ou mecanismos de busca, acabam impondo ideias de relevância ou popularidade, camufladas por detrás de uma ilusão de objetividade, supostamente capaz de garantir práticas justas, precisas e livres de subjetividade (Gillespie, 2018, p. 100-106).

Esse pensamento é, de certa forma, herança do advento da imagem técnica. A primeira vez que deslocamos a responsabilidade de registro do mundo visível à uma máquina equipada com uma superfície sensível foi com a fotografia. André Bazin afirma que a originalidade da fotografia com relação à pintura seria justamente a objetividade da máquina. Segundo o autor, com a fotografia, “Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma, automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo” (Bazin, 1991, p. 22). Desde sua invenção, a fotografia foi entendida como uma forma objetiva de registro do mundo, em contraponto com a subjetividade da mão que desenha ou pinta. Convém lembrar que a fotografia foi inventada no bojo da Revolução Industrial, que inseriu as máquinas em diversos âmbitos da vida em sociedade e transformou a relação humana com seu entorno. O pesquisador e artista Paulo Laurentiz nos lembra que, com a Revolução Industrial, a responsabilidade produtiva não mais estava centrada no ser humano, que agora dividia as tarefas - e a autoria - com a máquina. Com a linha de montagem, a produção tornou-se seriada, contínua e dinâmica, resultando em objetos padronizados (Laurentiz, p. 82-83).

A padronização da produção em série nos leva a acreditar na objetividade da máquina, e esconde as relações de parcialidade e subjetividade entranhadas naquela tecnologia. No âmbito da fotografia e da imagem técnica no geral, com o passar dos anos, surgiram diferentes perspectivas teóricas, que resistiam a esse pretensão estatuto de verdade¹⁹. Porém, com relação ao tratamento de dados, algoritmos ainda são tidos como pilares de confiança, que escolhemos acreditar estarem tomando melhores decisões que nós. Não raro há pessoas sobrecarregadas com tarefas, informações e decisões, que facilmente relegam

19 Ver Machado, 2015 e Dubois; Monteiro, 2018.

determinadas escolhas às ferramentas algorítmicas disponíveis à um clique de botões.

O advogado e pesquisador Ronaldo Lemos também aponta alguns problemas da “era dos dados” em que vivemos e usa o TikTok como ponto de partida para sua análise sobre coleta de dados e predição de comportamentos. O autor aponta que, com o simples acesso a alguns elementos informacionais, como a marca do celular, perfil de uso da bateria e até mesmo a forma como a pessoa segura o aparelho e interage com a tela, o aplicativo é capaz de entender o grupo social e preferências pessoais. As informações coletadas não são apenas originadas por escolhas conscientes, como curtir ou comentar alguma postagem, mas também por escolhas feitas de forma inconsciente. Reações fisiológicas fora do controle racional geram dados coletáveis, como o tempo que a pessoa passa olhando para determinada foto, o movimento dos olhos no escaneamento da tela, a expressão facial, a forma de deslocamento do dedo na tela. Mesmo que o usuário não interaja com nenhum vídeo ou imagem, é possível fazer uma predição de conteúdos que, supostamente, impactarão e reterão sua atenção (Lemos, 2021). Não à toa, Beiguelman fala sobre a mudança de uma economia da atenção para uma economia da retenção (Beiguelman, 2021a), que impactaria diretamente a produção de subjetividade.

A conclusão impressionante é que, nos dias de hoje, os aparelhos *smarts* são capaz de acessar não apenas as preferências racionais e compartilhadas publicamente, mas também o imaginário íntimo e inconsciente, que, eventualmente, nem seria compartilhado publicamente. É o “objeto técnico mais íntimo que já existiu” (Lemos, 2021).

Em seu *post scriptum* sobre as sociedades de controle, o filósofo Gilles Deleuze (1992) já antevia que as sociedades de controle estão substituindo as sociedades disciplinares dos séculos passados na tarefa de docilização, domesticação e normatização do ser humano. Nas sociedades disciplinares, os seres humanos eram confinados em diferentes instituições fechadas (família, escola, caserna, fábrica, prisão), visando sua disciplina. Depois da Segunda Guerra Mundial, as sociedades disciplinares começaram a dar lugar para outras forças e estratégias de domesticação, que não passam mais pelo confinamento, e sim pelo controle. Se a fábrica disciplinava pela constituição dos indivíduos em um só corpo massificado, o novo modelo de empresa controla seus funcionários por meio do estímulo à rivalidade, como motivação para aumento de produtividade e cumprimento de metas cada vez mais altas. Na sociedade de controle, não basta frequentar a escola, que disciplina o sujeito em certo grau e durante um certo período. Agora há uma imposição de aprendizagem e avaliação permanente, sempre em curso, sempre insuficiente, em uma sociedade de controle na qual nada se conclui: as metas, as exigências de formação, seus imperativos financeiros e de saúde só aumentam, num movimento que sempre mostra os esforços humanos como insuficientes (Deleuze, 1992). As novas tecnologias, não raro, vêm acompanhadas de novos esquemas de controle e vigilância, por meio da mensuração de dados e mediação de experiências perceptivas, permeando boa parte da vida social.

É importante lembrar que o controle e vigilância pelas novas tecnologias não são mais características apenas de corporações privadas ou ditaduras e Estados autoritários. A professora e pesquisadora Fernanda Bruno observa que essas práticas são cada vez mais comuns em democracias também. A autora define vigilância como “a observação sistemática e focalizada de indivíduos, populações ou informações relativas a eles, tendo em vista produzir

conhecimento e intervir sobre os mesmos, de modo a conduzir suas condutas” (Bruno, 2013, p. 18). Em 2013, foi revelado um aparato institucional de vigilância e espionagem de dados digitais pela Agência de Segurança Nacional (NSA - National Security Agency) dos Estados Unidos, que tinha comunicação direta com servidores de empresas de acesso à internet. A NSA não apenas monitorava indivíduos em solo estadunidense, como também vigiava outros governos, como a alta cúpula do governo brasileiro (Bruno, 2013, p. 10). No contexto atual contemporâneo, a vigilância é naturalizada e disfarçada de atenção e cuidado com a população. Práticas que anteriormente seriam dirigidas a grupos específicos (como a vigilância de presos em uma prisão), são incorporadas no cotidiano dos indivíduos comuns, seja como segurança ou como forma de entretenimento. Após os eventos de 11 de setembro de 2001²⁰, acompanhamos importantes mudanças no modo de vigilância. Seu formato foi se distanciando do modelo do panóptico unificado de Bentham²¹, em direção a uma configuração mais reticular e diversificada, orientada por diferentes interesses e setores da sociedade, sem obedecer a nenhum centro de controle nem princípio unificador. A comunicação distribuída, impulsionada pelas novas tecnologias de comunicação, incorporou também a vigilância (Bruno, 2013, p. 23-25).

A vigilância distribuída é cada vez mais ubíqua, pois está incorporada aos diferentes dispositivos tecnológicos contemporâneos, sendo exercida de forma descentralizada e com uma diversidade de propósitos. Em alguns casos, essa vigilância é consequência ou efeito secundário de tecnologias que não foram projetadas com esse propósito (como, por exemplo, ferramentas de

20 Ataques de 11 de setembro de 2001 contra os Estados Unidos, coordenados pela organização islâmica Al-Qaeda.

21 Cf. Foucault, 2010.

geolocalização ou de controle de fluxos de pessoas), porém, isso não a torna mais neutra. O fato só mostra que esse monitoramento pode não ser previsto de antemão, e surgir de dispositivos e tecnologias inesperadas. Nesse modelo de vigilância, todas as pessoas são potencialmente suspeitas e vítimas, não há hierarquia nem diferença entre pessoas vigiadas e vigilantes. Indivíduos são estimulados a adotarem um olhar vigilante sobre o outro e sobre o mundo ao redor. Porém, tal ação não se restringe a humanos, pois, inúmeras vezes, é delegada a sistemas automatizados capazes de diminuir os custos e aumentar a efetividade do controle. Nesse contexto, há ainda que se considerar os dispositivos de automonitoramento, que, sob a fachada do cuidado de si e saúde, registram batimentos cardíacos, passos, performance esportiva, entre outros (Bruno, 2013, p. 29-36).

A vigilância não está restrita aos circuitos de segurança, controle e normatização, estando presente também nos circuitos de entretenimento, como reality shows e redes sociais digitais de compartilhamento de conteúdo. Bruno atenta que, nesse circuito

Ver e ser visto ganham aqui sentidos atrelados à reputação, pertencimento, admiração, desejo, conferindo à visibilidade uma conotação prioritariamente positiva, desejável, que ressoa nos sentidos sociais que a vigilância assume hoje. Ser visto e ser vigiado, assim como ver e vigiar, são progressivamente incorporados no repertório perceptivo, afetivo, atencional, social, e associados a processos de prazer, diversão, sociabilidade (Bruno, 2013, p. 47).

A vigilância distribuída mostra-se uma eficiente ferramenta para domesticação da população. Crary observa que “docilidade e isolamento não são subprodutos indiretos da economia financeira global: estão entre seus objetivos principais”

(Crary, 2016, p. 51). Beiguelman aponta que essa docilidade é também consequência do rígido código que baliza a produção e compartilhamento de imagens nas redes, que acabam por disciplinar o olhar. A autora frisa que tal regramento também envolve os dispositivos de produção de imagem, como câmeras, inteligências artificiais, *softwares* de processamento de imagem e os canais de compartilhamento e distribuição (Beiguelman, 2021a).

A menção à docilidade é relevante pois impacta diretamente na patologização de estados emocionais, abordada também por Crary. A indústria farmacêutica busca, constantemente, o aumento do lucro e, para expandir suas vendas, mira em potenciais novos consumidores. Diferentes dimensões das emoções e afetos humanos foram convertidas em distúrbios, com objetivo de impulsionar novos mercados de remédios, mirando a normatização da população, que foge ao padrão corrente - por exemplo, pessoas que apresentam comportamentos desviantes da euforia desenfreada de compras, comum na sociedade de consumo. O autor observa que nos locais em que o consumo exacerbado prevalece, a brandura (docilidade) também floresce (Crary, 2016, p. 64). Nesses ambientes, predomina a máxima que viraliza na boca das pessoas trabalhadoras: comprar para não surtar.

Uma outra consequência de tal processo de docilização é a diminuição, domesticação e apropriação capitalista da chamada cultura marginal e da própria condição de “rebelde”.

Paul Valéry previu parte desse processo já nos anos 1920, quando afirmou que a civilização tecnocrática levaria à eliminação de qualquer forma de vida indefinida ou não mensurável que se encontrasse no interior de suas esferas de operação. Abrandar-se é tornar-se “suave”, mais do que “amoldar-se”, como muitas vezes sugere a palavra “conformidade”. Os desvios são aplainados ou

apagados, produzindo um efeito que não é “nem irritante nem revigorante” (Crary, 2016, p. 65).

A docilização também é resultado de uma cultura de estímulo ao aumento da produtividade e competitividade nos locais de trabalho. Não raro, medicamentos para transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH) são utilizados por pessoas trabalhadoras, para enfrentar a competitividade, em busca de um aumento na eficiência e eficácia na produção. O estreitamento do espectro de normalidade comportamental e a ideia de uma faixa de comportamentos que desempenhariam papéis mais eficientes nas instituições contemporâneas pode resultar em uma uniformização generalizada (Crary, 2016, p. 64).

Tal uniformização generalizada não advém apenas da imposição de padrões de comportamento e produtividade nos ambientes profissionais, mas também da homogeneização da experiência perceptiva na cultura como um todo. Crary traz para discussão o filósofo Bernard Stiegler e sua análise a respeito dos “objetos temporais” produzidos em massa, como filmes, programas de televisão ou músicas. Stiegler²² (*apud* Crary, 2016, p. 59) afirma que, com o surgimento da internet, os produtos amplamente difundidos teriam sido responsáveis por uma “sincronização em massa da consciência e da memória”. Tal padronização resulta em “perda da identidade e da singularidade subjetiva”, uma tendência que o autor chamou de “colonização sistêmica da experiência individual”. O problema não seria mais apenas os objetos de massa, mas também os dispositivos compulsórios, por meio dos quais esses são consumidos. Se os conteúdos em massa já resultam em tal homogeneização, a ampla colonização sistêmica da experiência individual representada pelas novas tecnologias

22 STIEGLER, Bernard. De la Misère symbolique. V. 1: *L'Époque hyperindustrielle*. Paris: Galilée, 2004.

perpetuaria a “segregação, o isolamento e a neutralização dos indivíduos” (Crary, 2016, p. 59-61).

Para reforçar a reflexão de Crary e Stiegler sobre a homogeneização da experiência perceptiva, convém trazer a abordagem de Beiguelman sobre a padronização da cultura visual, a partir das imagens *deepfakes*, “imagem produzida por algoritmo, processada sem mediação humana, que utiliza milhares de imagens estocadas em bancos de dados para aprender os movimentos faciais de uma pessoa” (Beiguelman, 2020, p. 52). Tais imagens falsas são produzidas a partir de características reais, por algoritmos treinados por sistemas de aprendizado de máquina capazes de vasculhar grandes conjuntos de dados e criar imagens a partir das características apreendidas. Os *deepfakes* podem ser imagens de pessoas que de fato existem, manipuladas de forma a mostrá-las fazendo ou falando coisas que nunca fizeram. Ou podem ser imagens de pessoas que nunca existiram, como mostra o site *This Person Does Not Exist*, realizadas por algoritmos que aprenderam como é feita a distribuição de elementos num rosto humano, aplicando o conhecimento aprendido na produção de um rosto que nunca existiu (Beiguelman, 2020, p. 52-54).

O que é desconcertante é que os principais sistemas de algoritmos que desenvolvem imagens desse tipo são produzidos por grandes conglomerados de tecnologia, que dominam diversos setores da vida social humana, incluindo serviços de redes sociais de relacionamento e armazenamento de dados. Isso resulta numa padronização do vocabulário visual dos *deepfakes*. Beiguelman cita um experimento conduzido por Bernardo Fontes, do Grupo de Experiências Críticas em Infraestruturas Digitais (Gecid). Segundo a autora, Fontes baixou 4,1 mil imagens do site *This Person Does Not Exist* e observou que, além da

esperada sobreposição dos olhos, boca e nariz (coordenadas apreendidas pelo algoritmo), predominavam pessoas de pele branca, que portavam leve sorriso, revelando as hierarquias sociais e os padrões visuais que a internet e as redes sociais constroem. De diferentes formas, os algoritmos colaboram para repetição dos padrões já dominantes nas redes digitais. Assim, “Criamos, pela democratização dos meios, talvez a mais rica e plural cultura visual da história, ao mesmo tempo que mergulhamos no limbo da uniformização do olhar” (Beiguelman, 2020, p. 56-58).

Vemos que Crary, Han, Beiguelman, Dunker, Lemos e Stiegler apontam todos, à sua maneira, os processos de homogeneização da experiência perceptiva e afetiva, bem como o isolamento social, como consequências do uso indiscriminado e acrítico das tecnologias digitais. Sem dúvidas, existem consequências na produção de subjetividade, assunto a ser abordado a seguir:

4 IMPLICAÇÕES PÓS-MODERNAS NA PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE

No contexto das variadas crises mencionadas neste caderno, que se manifestam na conjuntura de capitalismo tardio, o filósofo Félix Guattari argumentou que, mais do que política ou econômica, a crise que mais afeta o ocidente, desde os anos 1970, é a de produção de subjetividade (Guattari *apud* Lazzarato, 2014, p. 13).

Guattari acrescentava que o capitalismo era capaz de antever e resolver crises sistêmicas através de dispositivos e salvaguardas, dominados após o período da Grande Depressão. Hoje, a fraqueza do capitalismo reside na produção de subjetividade. Podemos, portanto, sustentar que a crise sistêmica e a crise de produção de subjetividade estão estritamente interligadas. É impossível separar processos econômicos, políticos e sociais dos

processos de subjetivação que ocorrem em seu interior (Lazzarato, 2014, p. 14).

Uma das propostas dessa tese é tatear esse campo minado político e econômico da pós-modernidade, evidenciando como os diversos processos de padronização e homogeneização da experiência perceptiva, decorrentes do uso acrítico da tecnologia digital, reforçam uma crise de produção de subjetividade. E, conseqüentemente, problematizar poeticamente como essa crise está impactando a percepção e a afecção dos indivíduos que, neste contexto, tem sua sensibilidade mais entorpecida.

Segundo o sociólogo Maurizio Lazzarato, a lógica neoliberalista destruiu as formas de subjetivação próprias das relações sociais anteriores ao domínio do capitalismo e da sociedade de consumo, como os modelos proletário, comunista, burguês etc. Dessa destruição, veio a necessidade de recorrer a religiões e morais pré-capitalistas - como o nacionalismo, o racismo e o fascismo -, na busca pela manutenção dos laços sociais minados pelo próprio capitalismo. Mesmo os partidos políticos de esquerda mostram-se incapazes de oferecerem soluções para a crise em questão, pois também não conseguem oferecer formas de subjetividades alternativas, já que as ideias de povo, classe trabalhadora e proletariado não são mais capazes de funcionar como vetores de subjetivação (Lazzarato, 2014, p. 14-16).

No âmbito do capitalismo tardio, a subjetividade é mercadoria, concebida, desenvolvida e fabricada da mesma forma que um carro ou um aspirador de pó diz Lazzarato. Tanto as máquinas sociais quanto as máquinas técnicas (mídicas, comunicacionais e digitais) articulam e formatam a subjetividade, pois agem na memória, na sensibilidade e até no inconsciente. Convém lembrar que processos de produção de subjetividade vão além do individual.

São processos coletivos que operam em dimensões extra-pessoais (sistemas econômicos, sociais, tecnológicos, políticos...) e pré-individuais (lógica dos afetos, das intensidades e da pré-verbalidade). A subjetividade não é engendrada apenas por comunicações e linguagens. Ela é construída coletivamente, por meio de dimensões extralinguísticas, como domínios estéticos, corporais, comportamentais, existenciais (Lazzarato, 2014, p. 54). Guattari afirma que esta é “a primeira e mais importante das produções capitalistas, pois a subjetividade condiciona e participa da produção de todas as outras mercadorias” (Guattari *apud* Lazzarato, 2014, p. 53).

Toda produção cultural que chega através dos dispositivos de linguagem, dos equipamentos e tecnologia, que estão entranhados em nosso cotidiano e mesmo na convivência familiar, não diz respeito apenas à formação de modelos de identidades ou mera transmissão de significações, afirma Guattari. São sistemas que fazem conexão direta entre as máquinas produtivas, de controle social, e as instâncias psíquicas que determinam formas de percepção do mundo. A produção de subjetividade no contexto do capitalismo tardio modeliza, nos indivíduos, comportamento, sensibilidades, percepções, memórias, relações sociais, relações sexuais, fantasias etc. (Guattari; Rolnik, 1996, p. 27-28).

Guattari aponta a necessidade de dissociação entre os conceitos de indivíduos e subjetividade. Para o autor, os indivíduos são modelados e serializados, por processos que caracterizam a produção em massa. Já a subjetividade não seria passível de uma totalização a partir do indivíduo, pois se desenvolve no âmbito do social - das relações entre indivíduos. Portanto, essa ideia não se caracteriza como uma negação do indivíduo. Este existe, sempre, mas como “terminal individual [que] se encontra na posição de consumidor de subjetividade. Ele consome sistemas de representação, de sensibilidade, etc. - sistemas que não

têm nada a ver com categorias naturais universais” (Guattari; Rolnik, 1996, p. 31-32).

Os processos de subjetivação [...], não são centrados em agentes individuais (no funcionamento de instâncias psíquicas, egóicas, microssociais), nem em agentes grupais. Esses processos são duplamente descentrados. Implicam o funcionamento de máquinas de expressão que podem ser de natureza extrapessoal, extraindividual (sistemas maquínicos, econômicos, sociais, tecnológicos, icônicos, ecológicos, etológicos, de mídia, enfim, sistemas que não são imediatamente antropológicos), quanto de natureza infra-humana, infrapsíquica, infrapessoal (sistemas de percepção, de sensibilidade, de afeto, de desejo, de representação, de imagens, de valor; modos de memorização e de produção idéica, sistemas de inibição e de automatismos, sistemas corporais, orgânicos, biológicos, fisiológicos, etc) (Guattari; Rolnik, 1986, p. 31).

Apesar da subjetividade ser composta também por semioses extralinguísticas, como gestos e rituais corporais ou musicais, segundo Lazzarato, o capitalismo exige que essas sejam subordinadas a linguagem logocentrada²³. As semioses extralinguísticas são transitórias, transindividuais e polivocais, dificilmente atribuíveis a sujeitos individuados, como “eu” ou “você”, portanto mais dificilmente decifradas. Para possibilitar sua tradução, é necessário subordiná-las ao logos, já que, no capitalismo, todos os tipos de significação devem ser compatíveis e adaptáveis às semioses ligadas ao capital. Faz parte dos atributos capitalistas forçar a centralização e conseqüente homogeneização e uniformização das diferentes operações de expressão humana e não-humana, como ícones, gestos, mercadorias, preços e, claro, a língua. Tal modulação semiótica produz atitudes comportamentais e estereótipos de submissão a

23 Logocentrismo refere-se à forma de pensamento que concebe a palavra como base do pensamento racional. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/logocentrismo#>>. Acesso em 19 jan 2024.

hierarquias (como o heteropatriarcado e a própria economia neoliberal), além de eliminar os afetos e intensidades que, incapazes de garantir estabilidade na tradução, ameaçariam desestabilizar o sistema unívoco de linguagens (Lazzarato, 2014, p. 63-66).

Ainda no intuito de levar a cabo o processo de padronização de subjetividades, Lazzarato nos mostra que a máquina de significação linguística impõe individualizações restritas e opera apenas com identidades definidas por essas individualizações (como, por exemplo, homem, mulher, criança, animal etc.). Ou ainda com funções sociais específicas (trabalhador, patrão, estudante etc.), o que dificulta e até impede processos de subjetivação que fujam à hegemonia capitalista, assim como o agenciamento de devires outros (Lazzarato, 2014, p. 70).

Nessa linha de pensamento, é possível afirmar que a lógica de produção capitalística²⁴ atua também por meio do controle das formas de subjetivação. Segundo Guattari, o capital funcionaria de forma complementar à cultura: o primeiro regula a sujeição no campo da economia, enquanto a última ocupa-se da sujeição do sujeitos. No contexto de 1982, quando veio ao Brasil, Guattari tratava a cultura de massa como engrenagem dessa máquina de produção de subjetividade capitalística, intitulado-a de cultura-mercadoria. O autor destaca que essa cultura-mercadoria atua na produção de indivíduos normatizados, vinculados à sistemas hierárquicos de valores e principalmente, à sistemas de subordinação invisíveis e dissimulados. Além de atuar na subjetividade

24 “Guattari acrescenta o sufixo ‘ístico’ a ‘capitalista’ por lhe parecer necessário criar um termo que possa designar não apenas as sociedades qualificadas como capitalistas, mas também setores do ‘Terceiro Mundo’ ou do capitalismo ‘periférico’, assim como as economias ditas socialistas dos países do leste, que vivem numa espécie de dependência e contradependência do capitalismo” (Guattari; Rolnik, 1996, p. 15).

individuada, ela age também na produção de uma subjetividade social, que estaria entranhada em todos os níveis de produção e consumo de bens. Por fim, opera também na subjetividade inconsciente, que abarca o que acontece quando fantasiemos e nos perdemos em sonhos e devaneios. A cultura-mercadoria acaba por operar hegemonicamente em todos esses campos (Guattari; Rolnik 1996, p. 15-17). Se fizermos uma breve reflexão, de 1982 até o momento, a ideia de cultura de massas se transformou radicalmente, porém, cabe a apropriação do conceito proposto por Guattari para entendermos as interações sociais em meio tecnológico digital, principalmente no contexto das redes sociais.

A filósofa Suely Rolnik tem uma abordagem similar sobre a produção de subjetividade no âmbito do capitalismo tardio e sociedade de consumo. Segundo a autora, a base do capitalismo industrial era a exploração da força de trabalho, para dela extrair a mais-valia. A autora intitula tal operação de cafetinagem, devido à similaridade com a exploração de mulheres que trocam serviços sexuais por dinheiro. Com o passar do tempo, com a ruína do Estado de bem-estar social, a fragilização da democracia e das próprias leis trabalhistas, as configurações de trabalho também se metamorfosearam. Nessa nova versão do que a autora chama de regime colonial-capitalístico - condizente com o período do capitalismo tardio e da sociedade de consumo - não é apenas a mais-valia extraída força de trabalho dos operários que alimenta o regime. É a própria vida, as forças vitais humanas e sua potência de criação e de transformação que são sequestradas e cafetinadas. O resultado desse novo tipo de exploração é que a fonte da qual o regime extrai sua força não é só econômica, mas também cultural e subjetiva, o que aumenta seu poder e o torna mais difícil de combater. É a própria pulsão de criação de novos mundos - coletiva e individual -, e projeção de novas possibilidades de existência, que

se tornam o motor do regime colonial-capitalístico. Tais forças são apropriadas para os intentos neoliberais de exploração e acumulação de capital não apenas econômico, mas também político, cultural e narcísico (Rolnik, 2019, p. 32-33, p. 104).

Esse sequestro, que a autora chamou de “estupro da força vital”, leva a subjetividade a recusar as demandas próprias da pulsão, deixando o desejo vulnerável a ser corrompido (Rolnik, 2019, p. 104). A cafetinagem das pulsões vitais pelo regime colonial-capitalístico é, de modo geral, invisível à consciência, constituindo-se como uma dimensão do inconsciente colonial-capitalístico. Seu principal traço seria a redução da subjetividade à sua experiência como sujeito. Segundo a autora, a função desse sujeito seria decifrar as dinâmicas relacionais, as formas, funções, códigos e representações da sociedade em que vivemos. Quando esse sujeito percebe e sente determinadas coisas, logo as associa a certas representações já conhecidas, o que o permite reconhecer, classificar e produzir sentido. Nessa experiência subjetiva, o outro é vivido e entendido em separado desse sujeito, como um corpo externo, com o qual a relação se dá pela linguagem compartilhada. Essa esfera macropolítica é onde mora a sensação de familiaridade, sendo essencial para a vida em sociedade (Rolnik, 2019, p. 109-110).

A redução da subjetividade à experiência como sujeito exclui a experiência subjetiva fora-do-sujeito, afirma Rolnik. Essa subjetividade fora-do-sujeito é extrapessoal (não há contorno pessoal), extrassensorial (acontece via afeto, distinta da percepção) e é extrassentimental (se dá via emoção vital, diferente da emoção psicológica sentimental individual). Nessa esfera, o modo de relação com o outro não é realizado via comunicação e linguagem compartilhada, nem é da ordem da pura cognição racional própria do sujeito logocêntrico.

A relação se dá via ressonância intensiva, na qual não há mais distinção entre o sujeito e o outro, pelo contrário, o outro vive no sujeito compartilhado por meio dos afetos, os efeitos de sua presença. Esse encontro entre um sujeito e o outro com o qual se relaciona possibilita que forças se componham e se fecundem, gerando possibilidades e virtualidades de novos mundos. Porém, esse encontro gera sensações de estranhamento. Habitar essa esfera micropolítica da existência humana é fundamental para protegermos e potencializarmos a vida, já que é desse processo que florescem devires do mundo e de si mesmo (Rolnik, 2019, p. 110-111).

A questão é que o familiar, oriundo da experiência subjetiva como sujeito, e o estranhamento, proveniente da experiência subjetiva fora-do-sujeito, acontecem de forma indissociável, porém em diferentes temporalidades, lógicas e dinâmicas, sem possibilidade de conciliação. Rolnik observa que tal experiência paradoxal entre estranho e familiar tensiona a subjetividade: de um lado o reconhecimento e materialização dos modos vigentes; de outro, a potência de germinação da vida e seus devires. Esse mal-estar dispara um desejo humano de agir para recobrar o equilíbrio vital, emocional e existencial abalado. É nesse ponto que se faz necessário que o desejo negocie entre esses dois movimentos e escolha ou privilegiar a potência de criação de mundos que nascem ou a reatividade frente outros mundo que se dissolvem (Rolnik, 2019, p. 112-113).

É nesse campo de batalhas micropolítico que o inconsciente colonial-capitalístico age. Rolnik afirma que, nas subjetividades sob seu domínio, prevalece a experiência subjetiva do sujeito, o desejo reativo de conservação e reconhecimento das formas de existência estabelecidas, já que as possibilidades de novos mundos são entendidas como ameaças existenciais. Quanto maior

a desestabilização, maior o ímpeto de eliminação de qualquer outro que não seja sua imagem e semelhança e que possa abalar mais ainda esse frágil estado. Uma consequência desse estado é a visível ascensão do neoconservadorismo na sociedade atual (Rolnik, 2019, p. 113).

A autora observa que, desde o final do século 19, a experiência subjetiva do sujeito prospera, por conta da consolidação da figura do sujeito moderno no ocidente. Esse é definido a partir da crença ilusória na existência de um indivíduo com capacidade racional, instrumental e funcional hipertrofiada, que se crê capaz de controlar a natureza e a si mesmo, por meio da razão iluminista, ordenada pelo ego. É a fantasia do indivíduo totalizado e estável, com um contorno marcando uma suposta interioridade, regida por um rígido princípio de identidade. Esse sujeito entende-se em separado do mundo, estabelecendo com o outro uma relação anestesiada que o impede de sentir os efeitos vivos de sua presença (Rolnik, 2021, p. 35-37).

O sujeito moderno é o indivíduo da virada do século 19 para o 20, pertencente a uma sociedade na qual as crises do capitalismo já começaram a transparecer. O pesquisador Deivison Faustino observa que, ainda que o capitalismo de fato vá progressivamente se impondo como regime no mundo inteiro, não chega da mesma forma em todos os lugares. Pelo contrário, ele se universaliza justamente a partir da desigualdade. Nas ex-colônias, como no Brasil, a consolidação do capitalismo dependeu da violência e exploração total das pessoas e dos recursos. Se nas metrópoles o sujeito era incluso no laço social e tinha sua cidadania e individualidade reconhecidas, a pessoa colonizada não era vista como indivíduo, nem como participante do pacto social, era apenas um bem a ser negociado. O autor observa que essa dinâmica colonial teria impactado também as expressões da individuação (Faustino, 2021).

Se o capitalismo tardio e a sociedade de consumo facilitam a cafetinagem da pulsão de vida, o sistema colonial amplificaria essa dinâmica exploratória, em que a energia vital não mais é investida na fecundação de mundos outros, mas sim desviada para a composição de novos cenários oportunos para acumulação de capital. Rolnik observa que a perversidade está no fato de que esse abuso é difícil de ser identificado, já que acontece em uma esfera inconsciente e no âmbito de uma experiência já dominada pelos modos de subjetivação hegemônicos do capital (Rolnik, 2019, p. 114).

Essa nova dobra do capitalismo tardio, que cafetina a pulsão de vida, é referida por Rolnik como capitalismo cognitivo ou cultural-informacional. A principal força de trabalho da qual se extrai a mais-valia não é mais a força mecânica do proletariado industrial, e sim a força de conhecimento, de criatividade, de sociabilidade, de espontaneidade e afetos provenientes de uma nova classe chamada de cognitariado. Não se produzem mais bens de consumo provenientes da linha de montagem fordista, mas sim subjetividades, ou o que a autora chama de mundos-imagens, provenientes da publicidade e da cultura de massas veiculadas pela mídia. São diferentes produtos, mas com o mesmo objetivo de movimentação de mercado e acumulação de capital (Rolnik, 2021, p. 54-55).

Esses mundo-imagens, que Rolnik qualifica como *prêt-à-porter*²⁵, são signos que nascem como objetos de campanha publicitária, que passam a ser referência na construção da vida social contemporânea. Nesse contexto, a subjetivação é flexível, de tipo *showroom*, na qual é exposto o conhecimento sobre os últimos lançamentos que circulam no âmbito dos mundos-imagens mais recentes e, por

25 Expressão em francês que significa "pronto para vestir". Diz respeito à produção de roupas em grandes escalas industriais no pós Segunda Guerra Mundial.

consequência, a velocidade e habilidade em incorporá-los. Essa subjetividade flexível opera como um marketing de si mesmo (Rolnik, 2021, p. 57-59).

Em uma reflexão sobre porque os mundos-imagens *prêt-à-porter* são tão sedutores, Rolnik afirma que as personagens que os habitam exalam uma imagem de poder e autoconfiança, como se não passassem pelos conflitos e tensões inerentes a qualquer experiência subjetiva saudável. Esses mundos criam a ilusão de que lá as pessoas nunca experimentam sentimentos de estranheza ou fragilidade. Para aceder a essa ilusão, basta apenas adaptar-se continuamente aos mundos atualizados pelo capital. É exatamente essa força ilusória que constitui o mito fundamental e a força motora do que Guattari chamou de Capitalismo Mundial Integrado²⁶ (Rolnik, 2021, p. 61-62).

Dentro dessa lógica, tudo que pertence ao domínio dos afetos, do desejo e das vivências, deve, imperativamente, encaixar-se nas referências dominantes, observa Guattari. Mesmo o que é da ordem da surpresa ou da angústia deve ser passível de classificação em algum tipo de referência. O que for dissidência de pensamento e de desejo, ou funcionar como recusa às codificações preestabelecidas, deve ser prontamente eliminado. Como consequência, resta às pessoas viverem dentro dos limites da produção de subjetividade desse capitalismo que a tudo procura envolver. O autor cita, como exemplo: "se você é uma mulher, de tal idade e de tal classe, é preciso que você se conforme a tais limites. Se você não estiver dentro desses limites, ou você é delinquente ou você é louca" (Guattari; Rolnik, 1996, p. 43). O capitalismo não tem valores

26 Capitalismo mundial integrado (CMI) é uma expressão cunhada por Guattari, nos anos de 1960, como alternativa à globalização, segundo ele um termo por demais genérico. A expressão cunhada pelo autor revelaria o sentido fundamentalmente econômico e, mais precisamente, capitalista e neoliberal do fenômeno da transnacionalização, que então começava a instalar-se (Rolnik, 2021, p. 93).

próprios, apenas o imperativo do lucro. Então, esse sistema se apropria das nossas particularidades e potências dissidentes, mastiga, engole e devolve pasteurizado em massa amorfa, pronta pra ser consumida pelos terminais humanos.

Uma consequência problemática desses processos homogênicos e hegemônicos no capitalismo tardio é que a padronização de semioses implica em um empobrecimento da expressão, segundo afirma Lazzarato (2014, p. 6). Na área de psicologia, Allan Felipe Rodrigues Caetano e Avelino Luiz Rodrigues fazem relação entre uma condição mental denominada alexitimia e o contexto da sociedade atual, relacionado ao declínio expressivo citado por Lazzarato. Os autores definem essa condição como “a falta de palavras para descrever emoções, afetos ou sentimentos” (Caetano; Rodrigues, 2023, p. 3). O discurso do paciente portador dessa condição revela pobreza de linguagem, possibilidades limitadas de simbolização e capacidade de fantasiar deficitária. Peter E. Sifneos definiu a condição como “[...] essa maneira utilitária de pensar, associada a uma vida fantasiosa pobre, uma tendência a agir impulsivamente e uma incapacidade de usar palavras apropriadas para descrever sentimentos” (Sifneos²⁷ *apud* Caetano; Rodrigues, 2023, p. 4).

É notório que existe na contemporaneidade um empobrecimento da linguagem tanto oral quanto escrita. A redução do repertório vocabular, assim como a estereotipação de frases, atesta o empobrecimento da linguagem. Isto é observado não só na redução do vocabulário utilizado, mas também nas sutilezas linguísticas que permitem elaborar e formular pensamentos complexos. Menos palavras e menos verbos conjugados significam menor capacidade de expressar emoções

27 SIFNEOS, Peter Emanuel. **Short-term psychotherapy and emotional crisis**. Cambridge: Harvard University Press, 1972, p. 38.

e menor capacidade de elaboração do pensamento. Vivemos o tempo de uma “tecnificação da cultura” e um desenvolvimento quase que inimaginável das indústrias técnicoeletrônicas que acaba por invadir, com uma invasão tecnológica da subjetividade (comercialização da subjetividade), que infesta a vida subjetiva e a vida social (Caetano; Rodrigues, 2023, p. 6).

Esse empobrecimento está ligado ao crescente sentimento de aceleração do tempo e a contínua sensação de urgência (Caetano; Rodrigues, 2023, p. 7), características já apontadas por Crary (2016) como sendo constantes no regime 24/7 em que vivemos.

Não é objetivo aqui advogar contra a tecnologia no contexto da pós-modernidade, mas sim fazer uma análise das consequências que certa apropriação das ferramentas tecnológicas digitais tem na produção de subjetividade, e, decorrente disso, na percepção estética e na produção poética. Entendemos, por meio das autoras e autores discutidos anteriormente, que as indústrias de produção de imagens audiovisuais - como a publicidade, cinema, televisão, fotografia, mídias sociais e comunicação - têm uma grande responsabilidade, pois trazem, como característica genética, a potência e os instrumentos de produção de subjetividades, viabilizando linguagens e formas de expressão, projetando inúmeros mundos-imagens. A questão é se essas novas possibilidades irão atuar em prol dos processos de homogeneização de subjetividades e de acumulação de capital ou da heterogeneização singularizante, em cujo horizonte se encontram os devires e produção de novos mundos.

Lazzarato observa que há uma batalha política em torno do cinema, por conta dos efeitos de subjetivação e dessubjetivação que é capaz de produzir sobre as pessoas. Por um lado, o maquinismo cinematográfico poderia nos acorrentar

às subjetivações dominantes, como no exemplo do cinema comercial hollywoodiano, que teria a missão de cooptar as pessoas para o universo de uma subjetividade conservadora, reacionária e consumidora, característica da sociedade de consumo. Porém, o mesmo maquinismo também seria capaz de desterritorializar a percepção humana, potencializando a desestruturação da unidade do sujeito, contornando as individualizações pessoais, de forma a possibilitar devires, e fugir das subjetivações dominantes (Lazzarato, 2014, p. 96-8). Produzir subjetividades que questionem a própria lógica de acumulação de capital seria algo como hackear o sistema de dentro, a partir da sua própria lógica de dominação.

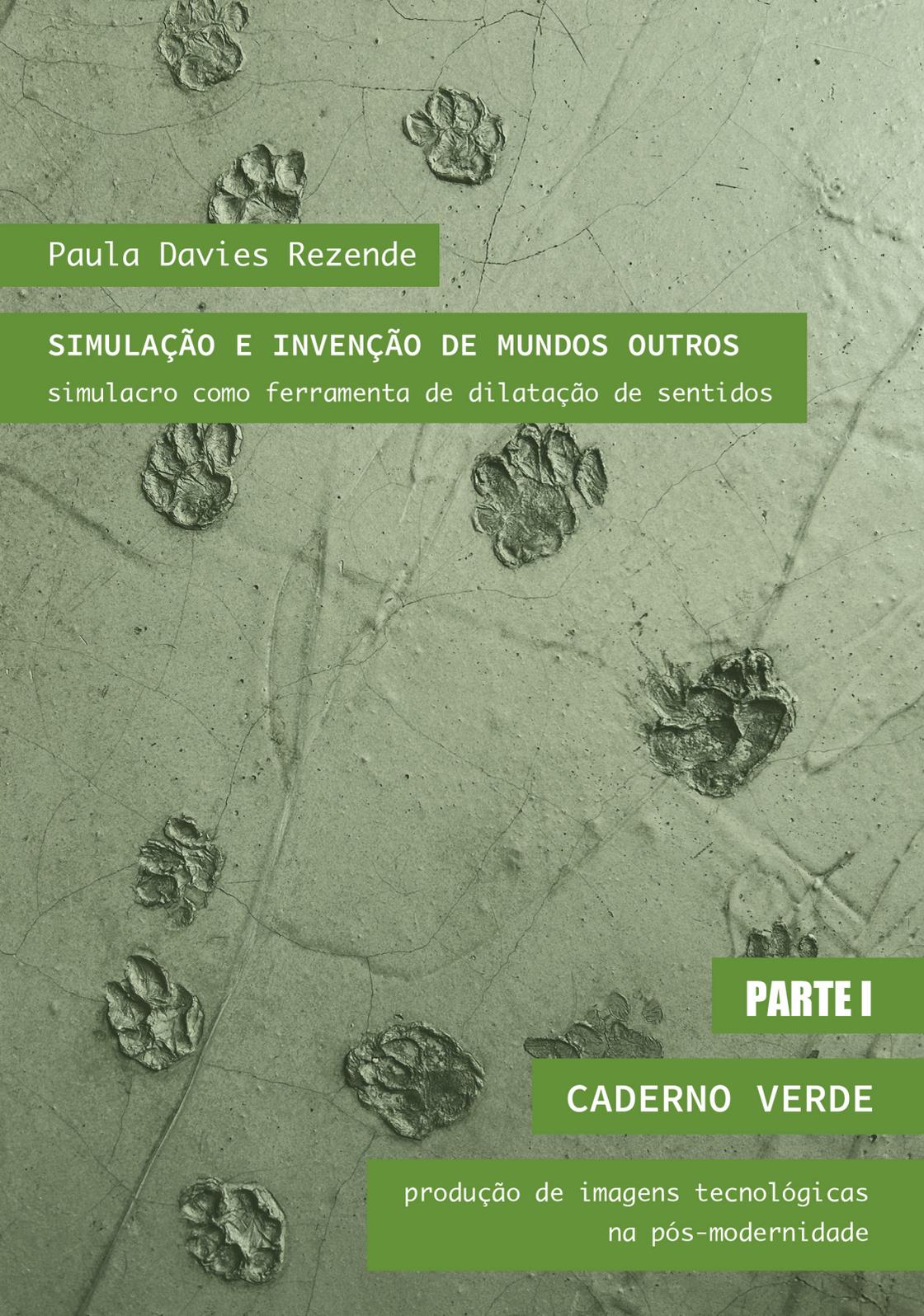
Fato é que, de alguma forma, a suspensão de regras desencadeia um desejo por investir em novas conexões, linhas de fuga de todo território dominado. Na tentativa de justificar esteticamente o prazer esse desvio, o historiador da arte Ernst Gombrich discorre sobre a origem do prazer estético.

Apesar de analisarmos a diferença entre o regular e o irregular, devemos finalmente ser capaz de tomarmos nota do fato mais básico da experiência estética, o fato de que o prazer está em algum lugar entre o tédio e confusão. (Gombrich²⁸ *apud* Menkman, 2011, p. 29).

É compreensível que tenhamos um certo prazer na quebra do que é esperado e previsível, em sermos deslocados de nossa zona de conforto - que no limite é o tédio - rumo a um local em que vigore a suspensão de regras pré-determinadas. Só que não há suspensão de regras “afagando” a cabeça do mercado e aquiescendo aos imperativos de criatividade mercantilizada da sociedade de consumo.

28 GOMBRICH, Ernst Hans Josef. *The Sense of Order: A Study in the Psychology of Decorative Art*, London: Phaidon Press, 1984. p. 9.

O objetivo deste caderno era, mais do que oferecer respostas, explicitar e analisar conjunturas e como características específicas desse período interferem e modelam a produção de subjetividade na pós-modernidade. Linhas de fugas serão oferecidas sim, mais para frente nesta tese, como aceno a uma reflexão que precisa ser feita de forma coletiva.



Paula Davies Rezende

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS
simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos

PARTE I

CADERNO VERDE

produção de imagens tecnológicas
na pós-modernidade

PRODUÇÃO DE IMAGENS TECNOLÓGICAS NA PÓS-MODERNIDADE

Dada a importância que a tecnologia amechou nesse contexto de pós-modernidade e capitalismo tardio, o objetivo deste caderno é investigar formas de produção e circulação das imagens recorrentes nesse período - as imagens tecnológicas¹. Convém também refletir sobre como as diferentes condições de circulação impactam a produção de subjetividade, particularmente as pessoas que habitam o Sul Global, submetidas às dinâmicas

¹ É comum vermos imagens produzidas em cooperação com máquinas - por exemplo, fotografia e cinema - serem chamadas de imagens técnicas. O filósofo Vilém Flusser define imagem técnica como "imagem produzida por aparelhos". O jornalista científico Nicola Nosengo faz diferenciação entre técnica e tecnologia. Técnica seria um termo antigo que diz respeito a um "conjunto de normas sobre o exercício prático de qualquer arte ou atividade". A palavra tecnologia deriva de técnica, foi cunhada na época da Revolução Industrial e trata do "estudo sistemático das técnicas conduzido com métodos científicos". Ou seja, é tecnológico apenas o que foi introduzido durante ou após a Revolução Industrial e são aplicações do saber científico moderno (Nosengo, 2008, p. 19-20). Por sua gênese, portanto, o cinema, a fotografia e as outras imagens produzidas em cooperação com as máquinas tratadas nesse caderno configuram-se como imagens tecnológicas.

de dominação colonial herdadas da violência e exploração das metrópoles. O período de análise mantém-se a partir da década de 1990, período que, de acordo com Crary, coincide com a popularização da internet e o surgimento do chamado ciberespaço (Crary, 2016, p. 83).

A crítica Eleanor Heartney aponta que um dos dogmas pós-modernos é o fato de que, neste período, a compreensão de mundo é mediada pelas imagens. Nós estamos vivendo dentro de uma esfera de influência engendrada pela mídia, publicidade e pelo cinema. A autora cita o exemplo da cobertura de imprensa na Guerra do Golfo, no início da década de 1990. Ao invés de veicularem imagens reais do conflito, foram exibidas exaustivamente gravações dos visores dos aviões que disparavam tiros e bombas. A guerra foi veiculada na televisão como um jogo de videogame, em que mortes e explosões aconteceram em um plano bidimensional e acertaram alvos abstratos, destituídos de humanidade (Heartney, 2002, p. 7).

De um período similar - fim da década de 1980, início da década de 1990 - também data o termo pós-fotografia. O fotógrafo Michel de Oliveira afirma que o termo foi concebido por pesquisadores estrangeiros no final da década de 1980 e se espalhou nos estudos brasileiros nos últimos anos (Oliveira, 2021). O fotógrafo espanhol Joan Fontcuberta afirma que a ideia de pós-fotografia veio de uma massificação da produção imagética, decorrente da proliferação de novos dispositivos de captura de imagem, sejam em dispositivos móveis, câmeras de segurança ou *webcams*. Tal massificação teria trazido uma poluição visual sem precedente, já que a imagem deixou o domínio das pessoas especialistas nas práticas fotográficas - fotógrafas, artistas etc. - para adentrar um processo de secularização em que a "a urgência da imagem por existir prevalece sobre as qualidades da própria imagem" (Fontcuberta, 2014).

De forma geral, a ontologia da fotografia continua sendo a mesma, baseada em fixação de luz em superfície sensível. Para Oliveira, a mudança de nomenclatura definida por Fontcuberta teria natureza colonial e elitista. É quando ela se populariza e se desgarra da produção canônica e acadêmica que passa a não ser mais chamada de fotografia, como se essa categoria estivesse resguardada para a produção dos “grandes gênios brancos, o cânone acadêmico da arte e do documental” (Oliveira, 2021, n.p.).

São justamente esses usos distintos que tornaram a imagem ubíqua na pós-modernidade. Não apenas a fotográfica, mas todas as produzidas por dispositivos tecnológicos digitais. Segundo Fernanda Bruno, a ampla circulação de imagens, comum atualmente, tornou-se possível devido à integração de câmeras de foto e vídeo aos mais variados dispositivos de comunicação, o que dá a uma multidão de indivíduos a possibilidade de registrar imagens em diferentes contextos e condições (Bruno, 2013, p. 7).

Porém, as consequências desses novos usos devem ser devidamente ponderadas, para além do ranço elitista com as práticas que se tornam populares. Bruno observa que a ampliação da circulação traz questões não só de ordem estética, mas também social e política, pois misturam circuitos de informação, jornalismo, voyeurismo, ativismo e de vigilância. Esse último não apenas se diversifica como também, cada vez mais, naturaliza-se, principalmente após os eventos de 11 de setembro. Conforme apresentado no Caderno Vermelho, as práticas de vigilância não mais se restringem à populações e/ou espaços considerados perigosos, mas abrangem toda variedade de espaços públicos, privados e o que está entre eles (Bruno, 2013, p. 7-8). A proliferação das redes sociais digitais de compartilhamento de conteúdo adiciona novas possibilidades à lógica de visibilidade, em constante transformação desde a

década de 1990, por conta da popularização da internet. Por essas condições específicas do contexto pós-moderno, esta autora trabalha com a ideia de regime de visibilidade, a partir de Foucault e Deleuze.

Um regime é assim constituído pelas condições de possibilidade da verdade, pelo conjunto de regras que a tornam possível. [...] Um regime de visibilidade consiste, antes, não tanto no que é visto, mas no que torna possível o que se vê. Dessas condições de visibilidade (Deleuze, 1998)² participam máquinas, práticas, regras, discursos que estão articulados a formações de saber e jogos de poder (Foucault, 1983)³ (Bruno, 2013, p. 15).

Uma das características desse regime, atualmente, é o excesso de visibilidade consequente da ubiquidade das imagens. A artista brasileira Laura Erber traz a filósofa francesa Marie-José Mondzain para discutir o assunto. Segundo Erber, a filósofa

...propõe uma distinção entre imagem e visibilidade, alertando para o fato de que o excesso de visibilidades hoje estaria ameaçando a existência das imagens. Solidária à palavra e ao pensamento, a imagem estaria sendo esmagada por visibilidades que não deixam espaço para a emergência do espectador e, portanto, do olhar. Para Mondzain, é a própria experiência humana que se encontra em decadência (Erber, 2021).

Ao mesmo tempo que se faz necessário refletir sobre os excessos e seus impactos na vivência e sociabilidade, é curioso que essa preocupação venha justo quando outras vozes - muitas vezes vozes historicamente silenciadas - estão se juntando à narrativa. O caráter vernacular e banal das fotografias de Jacques-Henri Lartigue foi celebrado e reverenciado. Teria acontecido o

2 DELEUZE, Gilles. Foucault. São Paulo: Brasiliense, 1998.

3 FOUCAULT, Michel. Vigiar e Punir. Petrópolis: Vozes, 1983.

mesmo se Lartigue fosse um menino pobre que fotografou uma favela, ao invés de ter fotografado os hábitos mundanos de uma classe alta, que tinha condições financeiras suficientes de dar uma câmera fotográfica para um menino de sete anos no início do século 20?

A crítica aguda sobre a pluralidade e frivolidade dos registros imagéticos ganha espaço, segundo Oliveira, pois a suposta ruptura estética fotográfica mais importante do século 21 veio por meio da prática de usuários leigos inseridos na lógica da sociedade de consumo. Porém, o mesmo sistema que critica também se apropria do que é criticado, buscando tirar partido de tal abertura (Oliveira, 2021).

Isso demonstra a profunda crise do sistema da arte que, sem conseguir produzir efeitos que mobilizem a imaginação social, precisa se apropriar daquilo que finge desprezar para ter alguma relevância, levando selfies para museus, produzindo obras a partir daquilo que os artistas dizem ser descartado, dando "sentido" ao excesso e à banalidade. O sistema da arte se tornou dependente do que critica, e isso é bastante sintomático (Oliveira, 2021).

Entende-se que o sistema de arte⁴ opera dentro da lógica mercadológica em que está inserido, no caso, do capitalismo tardio. Não é surpresa a apropriação artística de práticas consideradas como frívolas ou de massa. Mesmo que menosprezadas por seus agentes, de alguma forma, cumprem o objetivo de acumulação de capital. Como exemplo, temos o artista estadunidense Richard Prince, que, em 2015, apropriou-se de imagens postadas por pessoas

4 Estou usando a definição proposta por Helouise Costa, que entende sistema de arte como sendo "[...] uma rede complexa de agentes que confere significado social à obra de arte. [...] Fazem parte dessa rede de agentes os artistas, os marchands e galeristas, os colecionadores, os críticos, os acadêmicos, os curadores, os diretores e profissionais de museus e instituições culturais, os editores de publicações especializadas ou de divulgação, entre outros. A composição dessa rede varia de acordo com a época e os países considerados." (Costa, 2008, p. 2).

Figura 1 - Exposição "New Portraits", de Richard Prince, na Frieze Art Fair, em Nova Iorque (2015)



Fonte: France, 2015.

desconhecidas no Instagram, imprimiu-as em grande formato e as exibiu na Frieze Art Fair, em Nova Iorque, em uma exposição chamada "New Portraits" (Figura 1). Além de se aproveitar de imagens alheias para exposição, o artista vendeu quase todas por USD 90 mil cada uma (France, 2015).

Mas, para além da perspectiva de mercantilização, podemos considerar que a apropriação de imagens digitais de massa pelo sistema de arte é uma possibilidade de hackear o sistema elitista vigente. A imagem de massa adentra ambientes que, até pouco tempo atrás, não deveriam ter *selfies* de Instagram penduradas em sua parede. O simulacro está adentrando em ambientes de elite e possibilidades interessantes de subversão poética podem emergir daí.

Se a imagem banal e hiper-real das redes sociais já está adentrando os espaços legitimados de arte, o inverso também é verdadeiro, e a arte também está se apropriando dos espaços digitais das redes sociais. Como a imagem agora pode ser produzida digitalmente por qualquer pessoa que tenha um *smartphone* no

bolso, sua circulação também se alterou, não mais se restringindo aos círculos iniciados, mas invadindo a vida cotidiana, seja via redes sociais, publicidade, cinema ou serviços de streaming. Mesmo quem ainda produz fotografias segundo o cânone acadêmico da arte tem que se valer da nova lógica de circulação, para que suas imagens sejam vistas, na expectativa de alcançar engajamento e acumular capital digital, já que também estão sob a lógica da cultura do *like*. Atualmente, faz sentido repensar os outros espaços (ainda) ilegítimos da arte, aqueles banais, massificados e sem *glamour*, como potenciais espaços de circulação poética e questionamento do lugar da imagem.

Ao adentrarmos esta seara sobre as novas formas de produção e uso da fotografia no contexto pós-modernidade, é necessário falar de outras imagens também produzidas em cooperação com a tecnologia digital. Além das imagens de *webcams* e câmera de segurança já mencionadas por Fontcuberta (2014), também irei abordar as imagens modelizadas e simuladas, como as geradas por algoritmos, inteligência artificial e a realidade aumentada.

Afora participarem da esfera de influência, como mencionado no início deste caderno, essas categorias de imagens também são apropriadas para a produção poética. Em todos esses casos, o ser humano partilha a autoria com a máquina, em maior ou menor escala, exigindo uma ponderação cuidadosa sobre a própria ontologia da arte no século 21, quando os valores humanos tradicionais não mais são suficientes para produzir nem analisar uma obra. Os artistas não são apenas aqueles que sabem desenhar, pintar, ou os que frequentaram os cursos de artes visuais. Também podem ser as pessoas programadoras, engenheiras ou matemáticas. Produção, consumo, crítica e curadoria estão se reconfigurando diante de uma estrutura entabulada pela internet, não mais hierarquizada, mas agora em forma de rede, descentralizada, desprovida da forte hierarquia do

sistema tradicional de arte, e capaz de abranger contradições. É necessário refletir sobre a arte que pode nascer dessas imagens tecnológica, como elas circulam e como podem ser fruídas nesse contexto digital.

Este caderno busca abordar as diferentes formas de produção, usos e circulações pós-modernos de alguns tipos de imagens tecnológicas e da produção poética que pode emergir delas. O esforço não é em reiterar as críticas cabíveis a esse tipo de imagens, muito bem trabalhadas por diversos autores que pesquisam a temática, mas sim apontar potências e linhas de fugas.

I IMAGENS NÃO-HUMANAS

Com as tecnologias digitais, estamos diante de uma produção diversificada de imagens, em que a autonomia da máquina aparece com maior ou menor intensidade. Neste item, será abordada uma categoria de imagens produzidas a partir de máquinas, sem auxílio ou intervenção dos seres humanos, categoria chamada de fotografia não-humana, segundo a pesquisadora e artista britânica Joanna Zylińska⁵. Nessa categoria, encontram-se dois tipos de imagens que interessam nesta tese: as imagens produzidas por máquinas e legíveis apenas a partir de outra máquina, como por exemplo os *QR codes* e códigos de barras; as imagens produzidas por máquinas e interpretáveis por seres humanos, como as imagens de vigilância e segurança.

I.1 QR CODES

QR code é sigla para *quick response code*, em português, “código de resposta rápida”. Trata-se de uma espécie de código de barras que, ao ser lido pela câmera de um dispositivo móvel, exibe um conteúdo digital pré-determinado,

⁵ Ver mais em: ZYLINSKA, Joanna. **Nonhuman photography**. Cambridge: MIT Press, 2017

que pode conter textos, links, imagens e sons. Esses códigos podem ser interpretados como uma camada hipertextual de dados e informações colocada sobre o mundo, porém, somente acessível se lida e exibida pelo dispositivo adequado.

Algumas marcas apropriaram-se da tecnologia para acrescentar camadas de informações *online* à campanhas publicitária *offline*, como, por exemplo, a campanha da Louis Vuitton (Figura 2). Nesse caso, o QR code inserido no poster impresso da campanha direciona a uma página *online*, que dispõe de mais informações sobre o produto e a marca.

Alguns artistas também estão incorporando *QR codes* às suas obras, como forma de agregar outras camadas de dados. A chinesa Yiyi Lu acrescenta os códigos às suas aquarelas, para disponibilizar acesso a um vídeo que mostra o processo em que a tela em questão está sendo pintada (Figura 3).

1.2 IMAGENS DEVIGILÂNCIA

Os adventos da fotografia e do cinema serviram para alterar a forma como nós capturamos a realidade, lembra-nos Hal Foster. Por um lado, a câmera mostrou-se capaz de documentar coisas que a visão humana não conseguia enxergar. Os experimentos de registro de movimento de Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey nos mostraram detalhes do movimento impossíveis de serem vistos a olhos nu (Figuras 4 e 5). Por outro lado, serviu também para inaugurar uma nova forma de desrealização do mundo, que acabou ganhando termos próprios, como espetáculo e simulação. Atualmente, com as novas formas tecnológicas digitais de produção imagética, as imagens nem documentam nem desrealizam, mas modelam a própria realidade, não raro independente de nossos interesses. As máquinas não só enxergam por nós

Figura 2 - Publicidade Louis Vuitton, Elkoy Artist Collective (2022)



Fonte: The Arte of QR code, disponível em <<https://art-qrcode.com/project/louis-vuitton>>.

Figura 3 - "Rafflesia", de Yiyi Lu (2014)



Fonte: Página da artista, disponível em <<https://www.yiyi.lu.com/?portfolio=creating-digital-art-beautiful-traps-qr-code-art-project>>.

Figura 4 - Figura masculina jogando baseball, de Eadweard Muybridge (1887)



Fonte: Wikimedia Commons, disponível em <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Muybridge_Eadweard\(1830-1904\)_-_Animal_Locomotion_-__\(1887\)_-_plate_276.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Muybridge_Eadweard(1830-1904)_-_Animal_Locomotion_-__(1887)_-_plate_276.jpg)>.

Figura 5 - Foto de pelicano voando, de Étienne-Jules Marey, cerca de 1882



Fonte: Wikimedia Commons, disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marey_-_birds.jpg>.

como também interpretam por nós, por meio da análise e reconhecimento de padrões. Como exemplo, temos as câmeras de reconhecimento facial e as análises de dados compartilhados por usuários na internet, feita pelas empresas de *Big Tech* (Foster, 2021, p. 137; p. 152-3). Mas, para além de enxergar e interpretar por nós, as máquinas também nos vigiam.

As imagens de vigilância e segurança podem ser provenientes de uma ampla gama de dispositivos. No Caderno Vermelho, foi discutido o conceito de Fernanda Bruno de vigilância distribuída, um tipo de vigilância incorporada aos dispositivos tecnológicos digitais e serviços que são utilizados cotidianamente, cada vez mais ubíquos à vivência contemporânea. Antes confinados a indivíduos e instituições, a prática da vigilância agora se distribui entre agentes humanos e não-humanos. O deslocamento da prática para sistemas técnicos automatizados permite a vigilância em tempo real, com nível de detalhamento muito além dos limites humanos, mediante custos baixos, independente da distância (Bruno, 2013, p. 29).

Se considerarmos uma listagem bastante incompleta das tecnologias, temos câmeras de vigilância em lugares públicos, semipúblicos e privados; *webcams* pessoais ou institucionais, sistemas de videovigilância “inteligentes” e programados para monitoramento da atividade humana, usualmente voltados para a detecção de condutas e situações suspeitas ou de risco; sistemas de controle de trânsito (câmeras, pardais, radares); sistemas de geolocalização; fronteiras e portões eletrônicos (senhas e cartões de acesso, scanners para pessoas e objetos, sensores de detecção de presença e movimento); mecanismos de autenticação e controle de identidade (cartões de identidade; dispositivos de identificação biométrica como impressão digital, scanner de iris, topografia facial, *software* de reconhecimento facial, scanner de mão; mecanismos de autenticação da identidade no ciberespaço); redes de monitoramento e cruzamento de

dados informacionais (compras, comunicações, trajetos, serviços); sistemas digitais de monitoramento, coleta, arquivo, análise e mineração de dados pessoais no ciberespaço (rastreadores de dados pessoais na Internet, interceptadores de dados de comunicação e navegação, *softwares* de captura e mineração de dados; bancos de dados eletrônicos, *profiling*), drones ou veículos aéreos não tripulados (VANTS), entre outros.

O artista e geógrafo estadunidense Trevor Paglen observa que essas são imagens operacionais, seguindo a definição do artista alemão Harun Farocki. Imagens cujo propósito não é mais apenas representar coisas no mundo - da forma que entendemos ser a função da pintura e da fotografia moderna - e sim interferir nas coisas do mundo. Segundo Paglen, Farocki foi um dos primeiros a tentar ver da mesma forma como as máquinas viam, por exemplo, escancarando a dinâmica de determinação de importância e relevância de objetos variados na visão de sistemas de visão computacional, utilizados pela indústria militar para rastrear e mirar em objetos. Muitas imagens operacionais mostram linhas guias coloridas, de forma a retratarem o processo de reconhecimento. Essas linhas enfatizariam, em cada imagem, o que é importante de se ver, assim como deixariam claro o que não tem importância nenhuma e não vale a pena ser observado (Paglen, 2014).

Entretanto, Paglen observa que, desde que Farocki referiu-se às imagens operacionais no início dos anos 2000, muita coisa mudou. Atualmente, elas estão ficando mais poderosas, e seus meios de produção cada vez mais obscuros. Boa parte das imagens que circulam no mundo são, de alguma forma, procedentes do operacional: imagens feitas por máquinas, para leitura por outras máquinas. Atualmente, as máquinas sequer se dão ao trabalho de produzirem imagens interpretáveis pelo olho humano, ineficientes para dar conta do que acontece nessa comunicação máquina-máquina (Paglen, 2014).

Analisando de forma mais detida, toda imagem digital carrega suas camadas de informações, que não são legíveis por olhos humanos, apenas por máquinas, aponta Beiguelman (2021, p. 97). Fotografias digitais feitas com o celular, por exemplo, trazem metadados sobre o modelo do dispositivo utilizado, a geolocalização, os parâmetros da câmera - ISO, velocidade do obturador, a distância focal da objetiva utilizada -, até mesmo informações sobre direitos autorais. Toda imagem digital é, então, potencialmente não humana.

Em consonância com a reflexão de Paglen sobre as imagens feitas por máquina, Hal Foster traz a artista alemã Hito Steyerl para reforçar a reflexão sobre essa condição que ele chamou de “não consciente algorítmico” (Foster, 2021, p. 137). Steyerl menciona que a percepção contemporânea seria altamente maquínica, já que apenas uma pequena parte do que acontece no mundo está inserido no espectro de luz visível aos humanos. A visão perde sua importância, enquanto é substituída por ações maquínicas de filtragem, reconhecimento de padrão, codificação e decodificação. Descargas elétricas, pulsos de luz e ondas de rádios codificadas de máquina para máquina cruzam o ar sem que nós nem percebamos (Steyerl, 2017, p. 89).

Foster conclui que tanto Farocki quanto Steyerl estão apontando para uma questão similar, que seria a automação, não apenas da guerra e do trabalho, mas da própria capacidade de produzir e interpretar imagens. Cada vez mais, o ser humano está sendo suprimido das operações de processamento de dados e informações (Foster, 2021, p. 140). Ponto importante a ser considerado é que a supressão da variável humana tem como consequência que a máquina acaba por ficar responsável pelo gerenciamento e controle de situações, que vão interferir na sociabilidade e na produção de subjetividade.

Existe uma área da ciência da computação chamada de visão computacional, que se dedica ao desenvolvimento de máquinas que sejam capazes de extrair, analisar e interpretar dados e informações de imagens estáticas e/ou em movimento, para os mais diversos tipos de utilizações. Beiguelman aponta que é uma ferramenta que produz abstrações matemáticas, a partir de um cruzamento informacional entre os metadados embarcados nas imagens e os dados extraídos da internet pelo algoritmo. Mecanismos de reconhecimento facial, visualização de mapas de calor, leitura da íris - informações legíveis apenas pela máquina - podem interferir diretamente na sociabilidade humana. São dados que podem interferir na obtenção de empregos, determinar o acesso (ou a proibição dele) a determinados lugares, viabilizar o monitoramento de movimentos e a eventual limitação e censura de ações, com argumento de uma suposta ameaça de crimes (Beiguelman, 2021, p. 97-98).

Erros nessa abstração matemática são comuns, assim como a repetição de padrões de exclusão, como o racismo algorítmico. Por exemplo, a artista estadunidense Joy Buolamwini⁶ descobriu, em sua pesquisa, que os algoritmos de reconhecimento facial não eram capazes de reconhecer sua face, a face de uma mulher negra. Em sua obra “*AI, Ain't I A Woman?*” (2019), ela escancarou a incapacidade de algoritmos de reconhecimento facial em identificar mulheres negras famosas, como Oprah Winfrey, Michelle Obama e Serena Williams. Como os mesmos algoritmos não costumavam falhar no reconhecimento de rostos de pessoas brancas, percebeu-se que a falha era um viés racial⁷.

6 Mais informações sobre a artista em: <<https://www.media.mit.edu/people/joyab/overview/>>. Acesso em: 12 jul 2023.

7 Para mais informações sobre racismo algorítmico, ver: SILVA, Tarcízio. **Racismo algorítmico: inteligência artificial e discriminação nas redes digitais**. Edições Sesc SP, 2022.

Importante observar que o algoritmo, por si, não é racista, mas torna-se por conta da base de dados a partir da qual ele foi desenvolvido. Se a tecnologia de reconhecimento facial é desenvolvida utilizando um universo de imagens majoritariamente de pessoas brancas, o algoritmo não “aprende” como analisar dados que fogem a essa dominância, revelando o racismo estrutural entranhado na sociedade. A tecnologia repete, legitima e amplifica disparidades já presentes na dimensão humana das relações sociais. Não à toa, Beiguelman aponta para o risco de o algoritmo produzir novas camadas de exclusão, a partir de sua capacidade de determinar a visibilidade de *posts*, assuntos e notícias dentro das bolhas de aplicativos de redes sociais e de recebimento de notícias. Se alguns dados são privilegiados pelo algoritmo, convém reiterar a pergunta da autora: “e o que fica fora do padrão? Que lugar social poderá ocupar?” (Beiguelman, 2021, p. 136).

As imagens feitas exclusivamente por máquinas, destinadas para leitura por outras máquinas, acabam por questionar o sistema representativo com o qual estamos habituados a conviver. Segundo Foster (2021, p. 147), o advento dessas produções não-humanas refuta o nosso entendimento corrente, de que qualquer imagem representa o mundo e que carrega, de fato, um sentido. Muitas dessas imagens exclusivamente maquinais sequer são interpretáveis pelo olho humano, e não foram produzidas para terem um apelo estético e/ou simbólico. Como lembra Bruno (2013, p. 53), os dispositivos de visibilidade modulam a subjetividade contemporânea. Então, faz-se claro que essa virada tecnológica tem impacto na forma como entendemos o mundo e nos colocamos nele. Talvez não valha a pena nadar contracorrente e advogar pelo desaparecimento dessas tecnologias, mas vale a pena pensar como podemos nos apropriar delas para questionar o próprio sistema no qual foram gestadas.

O pesquisador Torin Monahan observa o crescente número de obras de arte que abordam criticamente essa operacionalidade das imagens e os mecanismos de vigilância e controle que elas engendram, intitulando-as de *surveillance art*⁸ (Monahan, 2018, p. 560). O autor traz diversos exemplos de artistas, entre eles, o tcheco Jakub Geltner e sua obra “Nest 5” (2015), uma série de instalações em lugares públicos, que abordam a naturalização das câmeras de segurança (Figura 6). Em suas instalações, o artista coloca uma grande quantidade de câmeras em lugares e posições improváveis, de forma a desfamiliarizar e criar estranhamento com esses objetos que, cada vez mais, fazem parte do cotidiano da pessoa comum. Monahan destaca que as instalações mais impressionantes de Geltner são em paisagens naturais, por referirem-se ao respeitado gênero pictórico de pintura de paisagens, o que acaba por chamar a atenção das pessoas que observam. Pinturas de paisagem tendem a apresentar cenas que evocam uma naturalidade pura e sem figuras humanas, muito ligadas à lógica imperialista de dominação e apropriação do mundo, como um recurso a ser explorado por direito (Monahan, 2018, p. 560, 569).

Outro artista abordado por Monahan é o belga Dries Depoorter e sua obra “Jaywalking” (Figura 7). A obra faz uso de transmissões de vídeos provenientes de câmeras de vigilância de acesso público, colocadas em cruzamentos de ruas para monitoramento - com auxílio de um algoritmo - das pessoas chamadas *jaywalkers*. São pessoas que atravessam a rua de forma a infringir as normas de trânsito (por exemplo, com o sinal fechado para pedestres, ou fora da faixa dedicada para travessia). Quando o algoritmo identifica uma pessoa que atravessou de forma irregular, armazena a imagem que comprova a contravenção, produzindo uma prova legal. Então, a obra questiona, ao

8 Arte da vigilância, em tradução livre.

Figura 6 - "Nest 5", de Jakub Geltner (2015)



Fonte: Página do artista, disponível em <<http://www.geltner.cz/2009/nest-05/>>.

Figura 7 - "Jaywalking", de Dries Depoorter (2015-2023)



Fonte: Página do artista, disponível em <<https://driesdepoorter.be/jaywalking/>>.

Figura 8 - Look N° 3, Projeto CV Dazzle (2010)



Figura 9 - Look N° 1, Projeto CV Dazzle (2010)



Fonte: Página do coletivo, disponível em <<https://cvdazzle.com/>>.

visitante da instalação, se ele ou ela gostaria de reportar a infração para a autoridade local. Caso o visitante consinta, a imagem é enviada por email para o departamento responsável pela infração. Ainda que seja improvável que as pessoas infratoras sejam de fato penalizadas, a obra explora a ideia de visitantes tornarem-se potenciais cúmplices na lógica de vigilância e controle, característica da contemporaneidade (Monahan, 2018, p. 572-573).

As pesquisadoras Becky Kazansky e Stefania Milan (2021) abordam o projeto "CV Dazzle"⁹ (2010), que oferece uma resposta tática ao uso de algoritmos como instrumentos de dominação e vigilância (Figuras 8 e 9). O CV Dazzle não é um algoritmo nem um produto, mas sim uma estratégia para lidar com sistemas de reconhecimento facial. Tratam-se de técnicas de camuflagem que evitam a detecção facial, por meio da combinação de técnicas de maquiagem e corte de cabelo. Kazansky e Milan valem-se da ideia de estetização da resistência, encabeçada por Monahan, e afirmam que, mesmo estratégias

9 Disponível em: <<https://cvdazzle.com/>>

individuais de resistência promovem engajamento crítico, a partir de uma subversão lúdica, que contribui para a tomada de consciência com relação a questões de privacidade (Monahan¹⁰ apud Kazansky; Milan, p. 375).

Outro artista que vale ser mencionado é o estadunidense Clement Valla, com sua obra "*Postcards from Google Earth*" (2010-atual). Apesar do Google Earth não ser um sistema de vigilância em tempo real, como as câmeras utilizadas por Depoorter, trata-se de um sistema de informação geográfica que acumula dados de localização. A diferença do Google Earth para um mapa comum é que este agrega uma quantidade limitada e estática de dados, para não afetar sua legibilidade. Já aquele agrega uma quantidade massiva de dados, que, por ser disposta em camadas, não afeta a compreensão do mapa, podendo, inclusive, ser inserida ou retirada com um clique de botão, de acordo com as escolhas da pessoa que está observando. Por abranger inclusive a passagem do tempo, a ferramenta pode ser utilizada para monitorar a transformações de lugares, comunidades e até pessoas, facilitando o controle e vigilância de populações e diminuindo sua autonomia com relação à própria imagem (Diogo, 2016).

O que Valla faz em seus *Postcards* é explicitar momentos de ruptura da ilusão da representação lisa e sem emendas que o Google Earth faz do planeta. O artista relata que não são simples *glitches* ou erros do algoritmo, são anomalias do sistema, que nos chamam atenção para o modo de funcionamento do *software*.

Elas [as imagens] revelam um novo modo de representação: não por meio de fotografias indexicais, mas por meio da coleta automatizada de dados de uma miríade de diferentes fontes constantemente atualizadas

10 MONAHAN, Torin. The right to hide? Anti-surveillance camouflage and the aestheticization of resistance. *Communication and Critical/Cultural Studies*, v. 12, n. 2, p. 159-178, 2015.

e infinitamente combinadas para criar uma ilusão perfeita; O Google Earth é um banco de dados disfarçado de representação fotográfica¹¹ (Valla, 2012, tradução própria).

Aqui também temos um deslocamento do conceito de representação, já que, nesse caso não são fotografias, e sim texturas mapeadas. Na modelagem tridimensional, texturas são superfícies planas, que podem ser aplicadas na superfície de um modelo 3D, como, por exemplo, um rótulo aplicado em uma lata de refrigerante. Texturas, no geral, têm pouca profundidade de campo, já que têm que se adaptar às diferentes superfícies tridimensionais dos objetos aos quais serão aplicadas. Enquanto estas coincidem com a superfície de um determinado plano pictórico, fotografias têm extracampo e representam espaços para além do plano pictórico (Valla, 2012). As imagens renderizadas pelo Google Earth não representam o mundo, pelo contrário, são texturas que engendram uma realidade própria (**Figuras 10 e 11**).

2 IMAGENS EM REALIDADE AUMENTADA

Para além das imagens não-humanas operacionais, é objeto de interesse, nesta tese, um outro tipo de imagem tecnológica, as imagens modeladas em três dimensões, para inserção em realidade aumentada, consideradas como um tipo de imagem imersiva.

Tais imagens ajudam a compor o que os pesquisadores Paul Milgram e Fumio Kishino chamaram de contínuo da virtualidade¹², que abarca tanto a realidade virtual quanto as realidades mistas (**Figura 12**). A realidade virtual diz respeito

11 They reveal a new model of representation: not through indexical photographs but through automated data collection from a myriad of different sources constantly updated and endlessly combined to create a seamless illusion; Google Earth is a database disguised as a photographic representation.

12 Do original virtuality continuum.

Figuras 10 e 11 - "Postcards from Google Earth", de Clement Valla

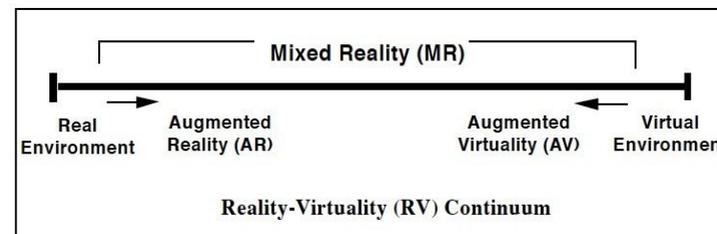


Fonte: Página do artista, disponível em <<http://www.postcards-from-google-earth.com/>>.

a um espaço em que o observador está totalmente inserido em um ambiente tridimensional, sintetizado por tecnologias digitais, podendo, inclusive, interagir com esse mundo. É um ambiente que pode mimetizar propriedades físicas do mundo tangível¹³ ou mesmo excedê-las, trabalhando com outras propriedades

¹³ É comum que, nesses casos, o virtual seja contraposto ao chamado mundo real. Não é objetivo desta tese discutir definições de real e realidade, até porque existem vertentes que afirmam que o virtual também é percebido pela subjetividade humana como realidade, portanto, optei por utilizar a expressão mundo tangível, que indica o mundo ao nosso redor, que é caracterizado por materialidade.

Figura 12 - Continuum da virtualidade de Milgram e Kishino



Fonte: Milgram; Kishino, 1994, p. 3.

Figura 13 - "Take (expanded)", de KAWS (2020). Obra em realidade aumentada.



Fonte: Aplicativo Acute Art.

mecânicas e/ou diferentes leis da física que regem a relação humana com o espaço (Milgram; Kishino, 1994, p. 2-3).

Além da realidade virtual, existem outros ambientes também compostos por virtualidade, que não necessariamente criam uma imersão em um mundo completamente simulado, mas sim misturam elementos sintetizados

por tecnologias digitais com camadas do mundo tangível. Essa hibridização é chamada pelos autores de realidade mista, que pode se desdobrar em situações com a realidade aumentada (RA) ou a virtualidade aumentada (VA). A mais conhecida das realidades mistas é a RA (**Figura 13**), que consiste no registro imagético do mundo tangível, acrescido de objetos tridimensionais sintetizados por meio de tecnologias digitais (Milgram; Kishino, 1994, p. 3-4).

Ambas as realidades descritas nesta tese são apenas visíveis e acessíveis com auxílio de dispositivos tecnológicos específicos. A realidade virtual demanda um dispositivo sobre os olhos, que oculte completamente o mundo tangível e permita que a pessoa usuária veja apenas o universo tridimensional simulado digitalmente, como um par de óculos. Já a realidade aumentada não carece desse ocultamento absoluto do mundo tangível, pelo contrário, ela funciona em colaboração e sobreposição com este, demandando somente um dispositivo móvel digital, como um *smartphone* ou *tablet*, que tenha câmera e suporte para tal tecnologia. Ou seja, por enquanto, ambas realidades ainda estão confinadas aos dispositivos específicos, que permitem uma maior ou menor imersão. Mas a tendência é que essa tecnologia passe a ocupar cada vez mais espaço nos diversos campos do conhecimento humano. Por exemplo, diversas instituições culturais já prepararam versões virtuais das exposições em cartaz, como, por exemplo, a Pinacoteca de São Paulo¹⁴.

Beiguelman observa que a maior parte do entretenimento imagético de massa funciona sob um regime de visualidade que se consolidou no século 19, baseado na ideia de que nós, pessoas observadoras que olhamos, estaríamos apartadas das imagens contempladas, como se houvesse uma linha de

14 Ver exposições virtuais em cartaz na Pinacoteca de São Paulo aqui: <<https://pinacoteca.org.br/conteudos-digitais/tipo/tour-virtual/>>. Acesso em: 14 jul 2023

separação (Beiguelman, 2021, p. 18-19). Contudo, com o desenvolvimento tecnológico, tudo indica que, em breve, a realidade virtual poderá ser tocável e interativa, borrando os limites da linha divisória que separa a observadora da coisa observada, inaugurando um distinto campo de produção e percepção de sentidos. Isso não quer dizer que deixará de haver separação, mas sim que esse limite será poroso, permeável e variável, indicando uma ruptura no regime de visualidade herdado do século 19 (Beiguelman, 2021, p. 29).

Interessa-me, justamente, essa área cinzenta, porosa e permeável, entre o mundo tangível e elementos digitais que a realidade mista viabiliza. Adiante, serão abordados alguns exemplos de RA e sua relação o mundo tangível. Se os *QR codes* são considerados como formas de inserir camadas de dados e informação sobre o mundo tangível, a RA também pode ser vista como uma camada adicional. A diferença é que o *QR code* é uma forma de link imagético, que nos conecta rapidamente a uma tela de apoio - como um *smartphone* ou *tablet* -, trazendo informações adicionais na forma de hipertexto digital. Já a RA permite que o mundo tangível seja acrescido de elementos tridimensionais virtuais, de forma que ambos coexistam e possam ser vistos ao mesmo tempo, inclusive em interações conjuntas (desde que vistas com auxílio de um dispositivo adequado).

O coletivo internacional de artistas Manifest.AR¹⁵ entende a RA como um meio de transformação de espaços públicos, por meio da inserção de elementos virtuais, resultando em uma mistura do real com o hiper-real (About Manifest.AR, 2011). O grupo publicou, em janeiro de 2011, um manifesto, no qual declara seu entendimento da potência da RA. O manifesto inicia com

15 Coletivo formado pelos artistas: Mark Skwarek, Sander Veenhof, Tamiko Thiel, Will Pappenheimer, John Craig Freeman, Christopher Manzione, Geoffrey Alan Rhodes e John Cleater (About Manifest.AR, 2011).

uma frase do filme Tron (1982), que afirma que “Tudo o que é visível deve crescer além de si mesmo e se estender para o Reino do Invisível ¹⁶”. O grupo afirma que a RA seria uma forma de criar espaços nos quais tudo seja possível, engendrada pela possibilidade de “Realidades Espaciais Coexistentes ¹⁷”, em que os espaços físico e virtual são hibridizados em um novo espaço intermediário, resultante da quebra do “Vidro de Segurança do Display ¹⁸” (Manifest.AR, 2011, tradução própria). O pesquisador e professor David Torres observa que o texto é escrito aos moldes dos manifestos originados durante o período das vanguardas artísticas no início do século 20, e faz uso das mesmas estratégias de retórica e exposição de visões utópicas (Torres, 2017, p. 54).

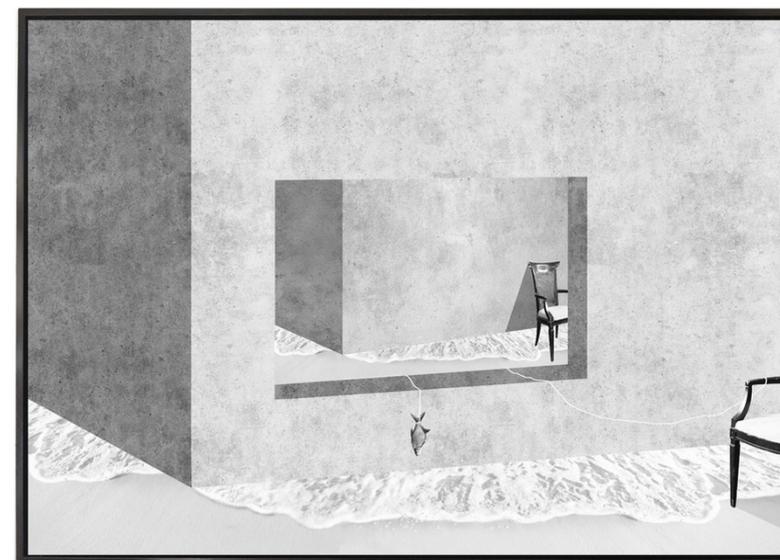
Os trabalhos da artista venezuelana Camila Magrane são exemplos de utilização da RA para criação do espaço híbrido mencionado no manifesto. Sua série “Traces”, exibida em 2022, no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), em São Paulo, é uma série de colagens preto & branco impressas em chapa de alumínio. Trata-se de imagens de paisagens com caráter onírico, expostas da forma tradicional, penduradas na parede do cubo branco. Ao apontar para cada uma delas a câmera de um dispositivo móvel (com o aplicativo dedicado instalado), é possível acessar a mesma imagem sintetizada em realidade aumentada, com a adição de movimentos e possibilidades de interação (Figura 14). A pessoa pode, com toques na tela, disparar ações pré-definidas em determinadas porções da imagem, inclusive camadas sonoras. Outro universo - mais amplo, mais complexo e em contínua transmutação - surge, do qual a imagem física pendurada na parede é apenas um indício, um traço estático. É possível visualizar esse outro universo clicando no link da

16 All that is Visible must grow beyond itself and extend into the Realm of the Invisible.
17 Coexistent Spatial Realities.
18 Safety Glass of the Display.

Figura 14 - Série “Traces”, de Camila Magrane (2021)



Figura 15 - “GONE”, de Camila Magrane (2021)



Fonte: Página da artista. Disponível em: <<https://www.camilamagrane.com/traces>>

Figura 15. O artista alemão Michael Honegger definiu a experiência como um olhar “através do espelho” de Alice no País das Maravilhas, só que tecnológico (Honegger, 2021).

O artista dinamarquês-islandês Olafur Eliasson, tradicionalmente conhecido por produzir esculturas, também tem alguns trabalhos em RA - que não deixam de ser esculturas. Por meio do aplicativo Acute Art¹⁹, o artista disponibilizou a obra “Uncertain cloud”, parte da coleção “Wunderkammer”. Quando acessamos a obra, o aplicativo abre a câmera do celular e pede que busquemos uma superfície plana. Ao reconhecer qualquer tipo de superfície compatível, ele permite que coloquemos, no lugar escolhido, uma poça de água, formada por uma nuvem, posicionada logo cima, que chove constantemente (Figuras 16 e 17). Segundo descrição no aplicativo, a ideia da série é permitir que cada pessoa esculpa seu próprio ambiente imediato. Existem coleções de outros objetos tridimensionais disponíveis em RA, que poderiam ser adicionados, como uma bússola, um papagaio, uma pedra, um arbusto de matos e flores, um sol e, inclusive, uma lanterna movida a energia solar, que pode ser recarregada ao ser exposta ao sol virtual.

No mesmo aplicativo, encontramos uma versão em RA da obra “The London Mastaba”, dos artistas Christo e Jeanne-Claude, uma réplica tridimensional virtual da escultura física instalada no Hyde Park, em Londres, em 2018. A escultura física tratava-se de 7.506 barris empilhados horizontalmente em uma plataforma flutuante no lago Serpentine (Figura 18). A versão em RA permite que pessoas possam colocar a enorme escultura - em formato virtual - em qualquer lugar; inclusive em suas próprias casas (Figura 19).

19 Mais informações em: <<https://acuteart.com/>>. Acesso em: 17 jul 2023.

Figuras 16 e 17 - “Uncertain cloud”, da série “Wunderkammer”, de Olafur Eliasson (2020).
Obra em realidade aumentada.



Fonte: Aplicativo Acute Art.

Figura 18 - “The London Mastaba”, de Christo e Jeanne-Claude (2018)



Fonte: Walsh, 2018.

Figura 19 - “The London Mastaba AR”, de Christo e Jeanne-Claude (2020)



Fonte: Aplicativo Acute Art.

A potência trazida pela RA é possibilidade de simular elementos em coexistência com o mundo tangível, como uma camada capaz de ressignificar a vivência comum da qual fazemos parte. Um simulacro hiper-real, capaz de nos lembrar da potência de sonhar com mundos outros que podem vir a se materializar e questionar mecanismos de dominação e opressão que tomam espaço na pós-modernidade.

É necessário lembrar que existe, nessa tecnologia, uma limitação na fruição, já que, para aproveitarmos as obras com RA, é necessário estarmos munido de um dispositivo adequado. Sem dúvida, isso pode ser um limitador de acesso, com limitação sócioeconômica. Por exemplo, no caso da obra da Camila Magrane, era necessário baixar e instalar um aplicativo, que tem mais de um gigabyte de tamanho. O FILE tentou contornar essa situação, oferecendo às pessoas participantes o empréstimo de dispositivos móveis já com o aplicativo instalado. É uma boa iniciativa, mas ainda assim configura-se como uma limitação.

Alguns artistas utilizam plataformas mais populares para apresentarem suas obras em RA, como, por exemplo, o Instagram, uma rede social de compartilhamento de imagens, que permite o uso de filtros de RA. Outra opção que vem ganhando força é a tecnologia de WebAR, que permite visualizar e interagir com conteúdo de realidade aumentada (RA) em um navegador comum de internet, como Google Chrome, Apple Safari ou Mozilla Firefox. Ao contrário de outros tipos de experiências RA, que exigem que seja baixado e instalado um aplicativo dedicado, as experiências WebAR podem ser acessadas diretamente do navegador. Essa tecnologia possibilita uma experiência menos excludente, já que não exige aplicativos específicos. Uma pessoa munida com um dispositivo móvel intermediário (*smartphone*

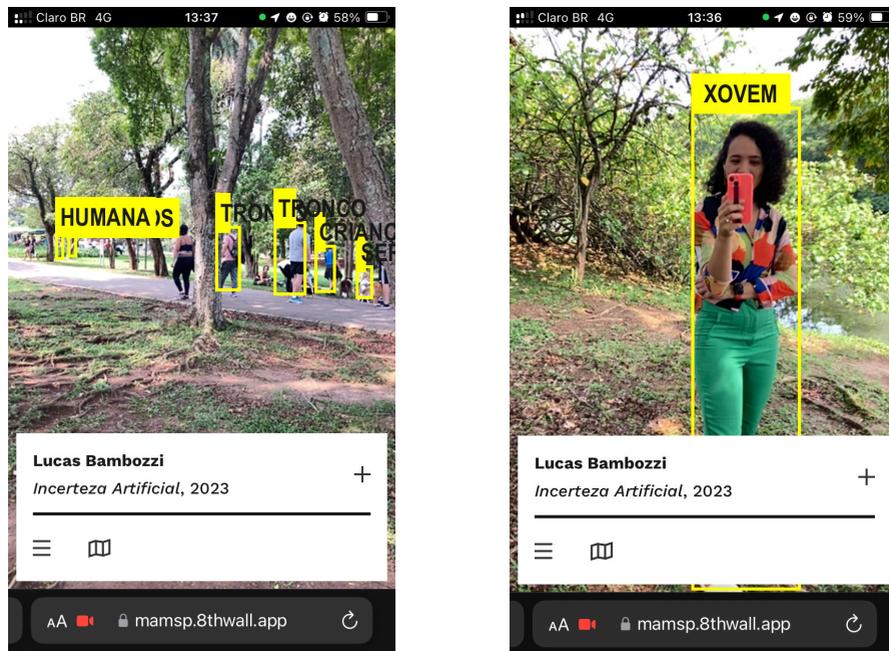
ou *tablet*), com câmera fotográfica, navegador e acesso à internet, consegue acessar a aplicação.

A exposição “Realidades e simulacros”, ocorrida no Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM-SP), no segundo semestre de 2023²⁰, reuniu dez experiências digitais em RA, todas desenvolvidas na tecnologia de WebAR. As experiências eram site-specific, estavam virtualmente instaladas em pontos variados do Parque do Ibirapuera, sendo necessário estar geograficamente perto do ponto de instalação virtual da obra para poder acessá-la. Uma das obras, “Incerteza artificial”, do artista Lucas Bambozzi, dialoga diretamente com o conceito de *surveillance art*, mencionado anteriormente. A obra questiona o reconhecimento de padrões por meio de inteligência artificial. Ao acessar a obra, a câmera do *smartphone* escaneia a região para a qual está apontada e tenta identificar, nomear e categorizar o que está ao redor: pessoas, árvores, pássaros. A obra explora justamente os equívocos e instabilidades dessa metodologia, classificando seres humanos ora como “gente”, ora como “alien”, “xovem”, “menine” e outras nomenclaturas, que parecem zombar do pretensão *status* de objetividade e infalibilidade das tecnologias de vigilância (**Figuras 20 e 21**). Esse é um exemplo de apropriação crítica de uma tecnologia utilizada majoritariamente como forma de controle, para questionar o próprio sistema que a gestou. Segundo o próprio artista

Incerteza artificial explora processos de reconhecimento de padrões. A obra escaneia a região entre a Ponte Metálica e a Praça da Paz do Ibirapuera, nomeando o que encontra. Mas, para os algoritmos, as coisas nem sempre parecem ser o que são. Neste processo, os equívocos geram instabilidades resultantes dos limites da

20 Mais informações em: <<https://mam.org.br/exposicao/realidades-e-simulacros>>. Acesso em: 16 out 2023.

Figuras 20 e 21 - "Incerteza artificial", de Lucas Bambozzi (2023)



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 22 - "Playing Pompidou", de Christian Marclay (2022)



Fonte: Club Innovation & Culture. Disponível em: <<https://www.club-innovation-culture.fr/christian-marclay-ar-studio-snap-transforment-centre-pompidou-instrument-musique/>>.

capacidade que as máquinas têm de identificar seres ou coisas.²¹

Outra opção popular para desenvolvimento de obras em RA é o aplicativo de mensagens multimídia Snapchat. O artista suíço americano Christian Marclay utilizou essa ferramenta para apresentar sua obra "Playing Pompidou" (2022). Por meio da câmera do Snapchat, era possível acessar a experiência audiovisual interativa, que transforma a fachada do Centro Pompidou (Paris, França) em um instrumento musical virtual. Nessa experiência, a fachada é dividida em 11 colunas verticais coloridas, simulando as barras de um equalizador de som, que sobem e descem ao sabor dos intervalos de onda sonora (Figura 22). Ao tocar em cada uma das colunas, ouve-se um ruído diferente, transformando-se em um instrumento musical, sendo possível mixar diversos ruídos sonoros capturados de dentro do museu pelo próprio Marclay: um ranger de portas, um elevador barulhento, o arrastar de um móvel. Em vídeo de divulgação para o Snapchat, Marclay remarca essa potência de misturar o real com o virtual em uma interferência no espaço público, já que qualquer pessoa na rua pode apontar o celular para a fachada do Pompidou e interagir com a obra (Playing Pompidou, 2022).

3 SIMULAÇÕES, SIMULACROS E A CONSTRUÇÃO DE NOVOS MUNDOS

Como já mencionado, um dos fios condutores deste caderno é a afirmação de Eleanor Heartney de que, na pós-modernidade, a percepção de mundo é mediada pelas imagens. Para além da mídia, a publicidade e o cinema mencionados pela autora, abordei, nos itens anteriores, outros tipos de imagens

21 Texto retirado de post do Instagram do artista. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Cu4jvxlCZT/>> Acesso em 16 out 2023.

tecnológicas comuns na pós-modernidade e seus usos em produções poéticas. O que todas essas imagens têm em comum é que são simulacros, simulações que se abstêm de lastro no mundo real. Faz-se necessário, então, refletir sobre esse filho menosprezado da pós-modernidade e apontar possibilidades de produção de sentido.

O simulacro, segundo definição de Jean Baudrillard, é um tipo de imagem que não tem origem no real, portanto, não é uma representação – imagem indicial, criada a partir de um objeto preexistente –, é uma simulação. Perante o estatuto da representação, legitimado amplamente pela pintura, o simulacro tem um sentido negativo, pois é entendido como sintoma de uma sociedade que continua a produzir e requestrar uma realidade que não existe mais. Uma cópia degradada do que um dia houve, uma hiper-realidade, que teria uma semelhança intensa com a realidade, porém sem lastro no mundo real (Baudrillard, 1991, p. 34). É a metáfora do mapa que precede o território e, sendo assim, ele mesmo “engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa” (Baudrillard, 1991, p. 8). Uma imagem criada de modo a esconder o fato de que o próprio território não é mais real. Essa antecipação levaria a uma diminuição de sentido da própria realidade, os acontecimentos perderiam a importância, não por serem eles mesmos insignificantes, mas por terem sido já precedidos e pré-sentidos na forma de simulacros (Baudrillard, 1991, p. 74).

Ao abordar o conceito de simulacro, o professor e pesquisador Ricardo Fabbrini ressalta seu caráter explícito e totalizante:

Os simulacros são as imagens hegemônicas na sociedade da hipervisibilidade, como as que circulam na “tela total”: computador, vídeo, televisão ou celular. São “imagens obscenas”, segundo Baudrillard, no sentido de que elas

nada escondem, ou tudo dão a ver, e não “imagens sedutoras”, porque nessas algo ainda restaria fora de cena, ou mesmo em oposição à cena (Fabbrini, 2016, p. 245).

O autor aponta que Baudrillard localiza a proliferação dos simulacros no fim dos anos de 1970, na transição da pop art para a pós-modernidade (Fabbrini, 2016, p. 247). Sendo assim, é pertinente analisar a inter-relação da ideia de simulacro com as características socioculturais e econômicas do período em questão. Como já abordado no Caderno Vermelho, para Fredric Jameson, a pós-modernidade seria fruto e expressão de uma ordem social emergente do capitalismo tardio. A produção artística pós-moderna repercutiria, reproduziria e reiteraria a lógica da sociedade de consumo. Duas características marcantes do período seriam o pastiche e a esquizofrenia, também já tratados de forma mais detalhada no Caderno Vermelho (Jameson, 1985).

A partir dos autores mencionados, entendemos que a proliferação de simulacros seria acompanhada da deflação de sentido. Para Baudrillard, isso ocorre devido à própria antecipação do simulacro à realidade, que tornaria os acontecimentos quase insignificantes. Para Fabbrini, seriam imagens hegemônicas que tudo mostram, não dando espaço para a ambiguidade e a reflexão. Para Jameson, isso seria devido à imitação de estilos e à miscelânea acrítica das materialidades significantes isoladas de seus significados, tão espectrais quanto o próprio capitalismo imaterial, especulativo e sem lastro que caracterizaria a época. Diante do lamentável remate no âmbito simbólico e significativo das imagens, Jameson questiona se existiria uma forma de resistência aos dispêndios do pastiche e à esquizofrenia (Jameson, 1985, p. 26). Fabbrini, retomando as reflexões de Baudrillard, pergunta-se também “[...] como esperar que da sucessão de simulacros na tela total saia uma imagem

que ‘force o pensamento’, [...] algo que rompa, enfim, com o horizonte do provável, que interrompa toda organização performativa, toda convenção ou todo contexto dominável por um convencionalismo” (Fabbrini, 2016, p. 251-252).

De fato, em diversas situações, a proliferação de imagens simulacros tende para deflação de sentido, devido, inclusive, ao seu objetivo dentro da lógica do capitalismo tardio de acumulação de capital financeiro. Ao circularmos por pouco tempo que seja por qualquer rede social ou qualquer site na internet, somos afogados por imagens publicitárias cujo único objetivo é vender qualquer produto. Porém, seria incauto não interpor uma outra pergunta: será que o simulacro, por ser despido de seu lastro real, é forçosamente uma imagem desprovida de sentido, tipificada pelo vazio simbólico e significativo? Será que a mescla aleatória de imagens espectrais não pode engendrar sua própria carga simbólica, que seja carregada de potência estética e política, sem lamuriar a perda do lastro nem pleitear a nostalgia da contemplação? Será que algo criado no seio da pós-modernidade, da sociedade de consumo e da cultura de massa pode vir a ser uma fratura na “tela total”, na ciranda de simulacros esvaziados? Não é intenção deste estudo negar a existência de deflação de sentidos, decorrente do regime imagético que sustenta o simulacro, mas sim litigar a potência de significação que nele pode existir.

3.1 FALTA DE LASTRO E LIBERTAÇÃO DO REAL

A forma com que Edmond Couchot trabalha a ideia de simulação contribui para desenvolver a problematização entabulada nesta tese. O autor examina o simulacro a partir da perspectiva da morfogênese da imagem, e afirma que as tecnologias numéricas trouxeram uma significativa mudança nas lógicas figurativas. Se antes vivíamos sob regime de uma lógica figurativa

ótica – morfogênese de imagem por projeção, que entende a imagem como representação do real –, agora passamos para uma lógica figurativa numérica, na qual o pixel²² não corresponde a nenhum ponto de qualquer objeto preexistente. O que preexiste ao pixel é o cálculo do computador, o algoritmo, mas não um referente analógico. A imagem numérica não representa o mundo real, não mantém com ele mais nenhuma relação direta. Ao não apresentar mais nenhuma aderência ao real é que esta imagem simulacro liberta-se dele, e passa para outra lógica figurativa, agora da simulação (Couchot, 1993, p. 38-42). O simulacro, nessa perspectiva, nada tem a ver com o real, no entanto o faz ecoar:

Ao contrário de Baudrillard e Jameson, Couchot vê potência nessa falta de relação: a imagem não seria mais projetada, mas sim ejetada e teria força para liberar-se do campo de força do real. A lógica da simulação não mais representa o real por meio de uma perspectiva projetada, mas o sintetiza em toda sua complexidade, por meio da lógica formal e da matemática. Nesse sentido, temos uma nova ordem visual, que não busca mais figurar o que é visível, e sim figurar o que é modelizável, calculável (Couchot, 1993, p. 42-43). O autor afirma ainda:

Não se trata mais para eles de aplicar um modelo relativamente unitário, ligado diretamente ao mundo, funcionando em analogia profunda, em “simpatia” com o real. Trata-se de compor através de um universo de modelos cada vez mais numerosos, cada vez mais sofisticados, cada vez mais formalizados e racionalizados, mas também cada vez mais fragmentados e especializados (Couchot, 1993, p. 45).

22 O pixel é entendido como a menor unidade constitutiva da imagem digital.

Não é a intenção aqui propor o simulacro, a simulação, a imagem numérica e o desenvolvimento tecnológico como tábuas de salvação da crise de representação da arte. O próprio Couchot chama a atenção para os perigos que rondam a produção artística mediada por instrumentos oriundos das tecnociências. É necessário ressignificar o projeto originário desses aparelhos, que foram concebidos para produzir as certezas das ciências, transmutando o excesso de clareza científica nas incertezas e ambiguidades pertencentes à sensibilidade poético-estético (Couchot, 1993, p. 46). Não é incomum, no âmbito da arte digital, haver confusão entre o espetáculo gerado pela pirotecnia tecnológica e a potência dos computadores como ferramentas efetivas de produção poética. Não raro as novidades na esfera dos *gadgets* e acessórios eletrônicos *smart* estimulam fetiches e geram frisson, que se revelam apenas sensações efêmeras de deslumbramento, ao contrário dos desdobramentos poéticos obtidos não só da tecnologia digital como do campo das artes no geral, capazes de provocar o pensamento com afecções e percepções duradouras.

Diante do entendimento da simulação como libertação do compromisso com o real e o apontamento de suas potencialidades como meio de produção, é pertinente investigar as críticas ao esvaziamento de significados, frequentemente associado aos simulacros. Separar as críticas fundamentadas, que se referem, de fato, à deflação de sentido e esvaziamento estético, da mera expressão preconceituosa de um academicismo obsoleto, que insiste em manter-se isolado na torre de marfim às custas do rebaixamento, zombaria e negação das novas tecnologias de produção e novos sujeitos discursivos, que vão surgindo no bojo das produções pós-modernas. É necessário esquadrihar a dimensão socioeconômica das críticas ao kitsch, ao pastiche, ao simulacro e ao clichê. Essas críticas referem-se à forma e ao conteúdo dessas produções

poéticas ou trazem nas entrelinhas o preconceito relativo à popularização da arte e cultura? Jameson nos revela um pouco desse ranço, ao identificar, como traço relevante da pós-modernidade, a dissolução de fronteiras entre a cultura erudita e a cultura de massas, revelando ser esta a mais...

[...] desalentadora manifestação da pós-modernidade, sob o ponto de vista universitário – o qual tem tradicionalmente interesses declarados tanto na preservação de um domínio de cultura qualificada e de elite [...], quanto na transmissão de técnicas de leitura, audição e modos de ver difíceis e complexos a seus iniciados (Jameson, 1985, p. 17).

Não cabe mais ignorar as variadas formas de produção poética por conta de uma nostalgia elitista de quando as ferramentas eram restritas ao (mesmo) círculo de iniciados.

3.2 A SIMULAÇÃO COMO CRÍTICA E SUBVERSÃO

Desde a década de 1970, algumas artistas nos fazem acreditar que é possível hackear o sistema de dentro e fazer resistência²³, apropriando-se da lógica da simulação. Na década de 1980, a artista Bárbara Kruger apropriou-se da linguagem publicitária para subverter as mensagens de submissão e machismo engendradas por este próprio meio. O coletivo artístico feminista Guerrilla Girls, ativo também desde a década de 1980, vale-se de programas de televisão, entrevistas e lojinhas de museus para publicizar seus questionamentos sobre os próprios acervos das instituições, como também para vender suas reproduções. No final de 2017, o grupo de ativistas ganhou uma retrospectiva no MASP, onde expuseram um cartaz questionando se as mulheres precisariam estar

23 Para mais informações sobre a arte como resistência, ver RANCIÈRE, Jacques. Será que a arte resiste a alguma coisa. In: LINS, Daniel. **Nietzsche e Deleuze: arte, resistência**. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, p. 126-140, 2007.

nuas para fazerem parte do acervo da instituição, já que, do conjunto das obras que apresentam nus, 60% são femininos, e apenas 6% dos artistas em exposição eram mulheres (Figura 23).

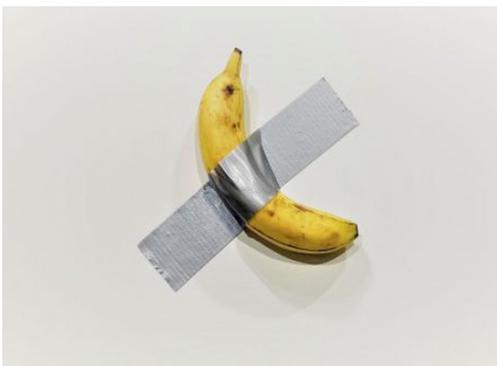
Tanto os trabalhos de Kruger como das Guerrilla Girls são simulacros, feitos com ferramentas e elementos da linguagem publicitária, mas comunicando mensagens, que não só desviavam do domínio da publicidade, como questionavam os valores e convicções do *status quo*. Quando se faz uso da

Figura 23 - Cartaz do coletivo Guerrilla Girls no MASP-SP (2018)



Fonte: Museu de Arte de São Paulo. Disponível em: <<https://masp.org.br/acervo/obra/as-mulheres-precisam-estar-nuas-para-entrar-no-museu-de-arte-de-sao-paulo-portugues>>.

Figura 24 - "Comedian", de Maurizio Cattelan (2019)



Fonte: Cascone, 2019.

linguagem dominante, favorecemo-nos da vantagem de atingir um público que já é receptivo ao *medium*, mas nem tanto receptivo à mensagem. Conseguimos sair de uma bolha de concordância para adentrar outros espaços e atingir outras pessoas.

Dando seguimento aos questionamentos de Jameson, Baudrillard e Fabbrini no início deste trabalho, acredito que haja uma imagem que force o pensamento, justamente no âmbito da esquizofrenia e da obscenidade (no sentido de nada esconder) e não na chave do enigma contemplativo. Uma imagem de resistência pós-moderna, sem nostalgia nem reacionarismo. Proponho uma reflexão sobre o que Gerard Lebrun chamou de mutação conceitual da obra de arte. Segundo o autor, tal mutação é consequência de novas técnicas e formas artísticas da virada do século 19 para o século 20, como o rádio, o disco, a fotografia, o cinema e a televisão. Lebrun retoma Walter Benjamin, para nos lembrar que o cinema, ao contrário da pintura, não convida mais à contemplação, e isso não é necessariamente ruim. O filme penetra no público e não se deixa olhar à vontade, ao invés de se oferecer a ele. O filme impõe um questionamento instituído por meio do seu próprio ritmo, pela técnica de montagem. Contemplar é deixar a obra se impor e, segundo Lebrun, Benjamin negava a ideia de que a relação com a arte deveria limitar-se a esse modelo (Lebrun, 2006, p. 334).

Que esquisito ideal monástico (ou rousseauiano) é esse, em nome do qual tantos espíritos biliosos se dispõem a lançar o opróbrio sobre as nossas técnicas? E, principalmente, por que fazer da contemplação o vivido cultural por excelência? (Lebrun, 2006, p. 335).

A perda da aura com o advento da reprodutibilidade técnica suscitou um erro de regulagem na fruição das novas formas de arte, segundo Lebrun. O público

queria continuar contemplando, sendo espectador passivo na presença de uma obra, que, no entanto, exigia ser decifrada, e rapidamente. A arte deixou de ter o objetivo de mostrar uma mesma concepção de mundo para todos, e passou a dialogar e balizar a compreensão de perspectivas individuais de mundo (Lebrun, 2006, p. 338).

A partir das considerações de Lebrun, é possível pensar que o simulacro segue um processo contínuo de perda da aura. Com a reprodutibilidade, a obra de arte perde a aura. Com o simulacro, a imagem perde o lastro no real e torna-se simulação. Sem compromisso com o real, definham também as ideias de originalidade e autenticidade, tradicionais legitimadores do estatuto de obra de arte.

Uma das obras de arte mais comentadas de 2019 foi “Comedian”, de Maurizio Cattelan (**Figura 24**). A obra consistia em uma banana (a fruta) colada na parede com fita adesiva prateada, conhecida popularmente como *silver tape*. A obra, apresentada na Art Basel Miami do mesmo ano, foi alvo de controvérsia por sua natureza ba(na)nal em contraponto ao preço de venda: USD 120 mil. A obra atraiu uma multidão curiosa à feira de arte e foi objeto de muitas *selfies*. Mesmo polêmica, três unidades da obra foram vendidas. Após as duas primeiras vendas, o preço da terceira peça aumentou para USD 150 mil, e foi comprada por um colecionador que a doou para um museu (Cascone, 2019).

Durante a exposição na Art Basel, a obra ainda foi alvo de uma performance. O artista nova-iorquino David Datuna retirou a banana da parede, descascou e comeu. A performance foi postada no Instagram do artista²⁴. Lucien Terras, representante da galeria Perrotin, que representa Cattelan, afirmou que o

24 Obra disponível em: <<https://www.instagram.com/p/B5yIFp2hyE-/>>. Acesso em 10 fev 2022.

ato não destruiu nem diminui o valor da obra, e explicou que a banana em exposição é de verdade, portanto, demanda ser substituída periodicamente (Sutton, 2019). Terras, implicitamente, acaba por explicitar o óbvio: os colecionadores que adquiriam a obra estavam na verdade interessados em adquirir o certificado de autenticidade que vem com a peça, não a peça por si, facilmente substituível devido à sua natureza orgânica. Esta parece ser a grande piada da obra: a zombaria da figura do colecionador e da própria lógica do sistema de arte contemporânea, feita a partir do mesmo princípio que faz tal sistema girar. A obra é a crítica e a resistência ao sistema, feita com as ferramentas características dele mesmo. É possível enxergar aqui ecos de Duchamp e o polêmico mictório dentro do museu. A diferença é que a instância que legitima um objeto qualquer como obra não é a instituição, mas sim a assinatura do artista que afirma aquela como um “autêntico” Cattelan, no jargão do *métier*.

Na esteira desse processo de des-auratização, Hito Steyerl escreve em defesa da imagem de baixa resolução. Segundo a autora, atualmente a hierarquia de valor das imagens seria baseada em resolução gráfica. A artista faz alusão aos formatos digitais de imagem de baixa resolução (por exemplo, o AVI e JPEG), como sendo o lumpesinato da sociedade imagética. O fetiche pela imagem de alta resolução estaria ancorado em um sistema de produção capitalista e conservador, que endossa a crença que a falta de resolução seria correspondente à castração da autoria, da autenticidade autoral. As imagens de baixa resolução são precárias, pois, no processo de compressão perdem definição e, por consequência, qualidade. Porém, lembra Steyerl, nesse processo, elas ganham velocidade na transmissão, pois tornam-se leves e facilmente compartilháveis na Internet. Essa facilidade na circulação contribui para a criação de um circuito alternativo - que inclui, por exemplo, o cinema

de ensaio e o cinema experimental - e cria uma economia paralela de imagens, na qual até mesmo conteúdos marginalizados circulam novamente (Steyerl, 2009, p. 1-3 e 7). Inclusive, pode-se dizer que, no contexto pós-moderno, a baixa resolução está sendo buscada como alternativa estética e subversão da hiper-realidade à qual apela o imaginário do *status quo* imagético. A indústria da fotografia digital, inclusive, já se apropriou da estética, através de filtros e presets de tratamento de imagem, que emulam o ruído e a precariedade da fotografia analógica de baixa-fidelidade²⁵.

A busca por um tipo de imagem simulacro poética, que seja também ato de resistência – uma contraimagem –, encontra ressonância nas falas de Lebrun e de Steyerl. Entendo que, na pós-modernidade, o conceito de obra de arte também sofre mutações, e aquilo que era caracterizado como o esvaziamento de sentido, apontado por Baudrillard e Jameson, pode ser hoje a potência de significação da imagem. O paralelo da imagem de baixa resolução com o lumpesinato sugere que, assim como este, aquela seria o motor do sistema capitalista. Talvez justamente na imagem de baixa resolução, corroída pela exposição exagerada, degradada pelo compartilhamento e repetida à exaustão, resida a força subversiva de resistência ao próprio sistema, de dentro dele mesmo.

Nos dias de hoje, vemos essa imagem se materializar nos memes, formato de compartilhamento de imagem característico da Internet. A ideia de memes vem sendo bastante abordada por Beiguelman, que nos explica que essas são imagens comuns, acompanhadas de textos curtos, escritos em letras garrafais, geralmente se relacionando com algum acontecimento cotidiano (**Figuras 25 e 26**). A autora se vale do conceito de “frase-imagem” de Jacques Rancière, para

25 Ver mais sobre esse assunto em Rezende, 2020.

explicar o formato: o texto não é complemento da imagem nem a imagem é ilustração do texto, ambos combinados desencadeiam um terceiro sentido. Segundo ela, o termo meme foi cunhado pelo biólogo inglês Richard Dawkin, em sua obra “O gene egoísta”, de 1976, e significa

uma unidade replicadora que se alastra por imitação, sempre sujeito à mutação e à mistura, e que funciona como resistência crítica. Isso porque nos dá o poder “de nos revoltar contra nossos criadores” e de “nos rebelar contra a tirania dos replicadores [os genes] egoístas” (Beiguelman, 2018).

A ideia se alastrou para além da biologia e entrou no mundo da imagética, instituindo um novo conceito de comunicação e estética visual. Beiguelman afirma ser uma espécie de noticiário paralelo em imagens, que serve de comentário imediato a acontecimentos cotidianos, feito à queima-roupa.

Uma das principais características do meme é a repetição de imagens. Em geral, a imagem utilizada é aquela de baixa resolução, que circula indefinidamente pela internet, sendo comprimida e recomprimida, perdendo qualidade, resolução e vestígios de autoria. Não raro são utilizadas imagens e/ou textos que dialogam diretamente com o imaginário popular e com a cultura de massa, inclusive, dependendo dessa bagagem referencial para que o sentido seja compreendido por completo. Na **Figura 25**, compartilhada logo quando o presidente Jair Bolsonaro foi diagnosticado com Covid-19, é utilizada uma frase que soa como o primeiro verso do hino nacional brasileiro. A **Figura 26** utiliza a imagem da personagem Velha Surda, protagonista dos programas de humor “Praça da Alegria” e “A Praça é Nossa”, programas de TV aberta, veiculados, respectivamente, na TV Paulista e no SBT. A personagem ficou no ar de 1964 até 2001, sendo amplamente conhecida no circuito televisivo.

Figuras 25 e 26 - Memes relacionado ao governo Bolsonaro (c. 2018-2020)



Fonte: Diversas fontes anônimas na internet.

Figura 27 - "A origem do novo mundo", de Aleta Valente (2016)



Fonte: Acervo da artista.

Figura 28 - "A origem do mundo", de Gustave Courbet (1866)



Fonte: Wikimedia commons.

A apropriação imagética e sua repetição não trazem, sozinhas, nenhum tipo de valor comunicacional ou poético. É necessário analisar o contexto em que estão inseridas e como são utilizadas. Beiguelman aponta que as imagens utilizadas nos memes são apropriadas e reapropriadas por uma gama de usuários, que as utilizam para disseminar discursos de diversos espectros ideológicos, por vezes antagônicos. Aliados ao alcance e imediatismo da internet, essa comunicação

Figura 29 - Post de Instagram - Aleta Valente (2020).



Fonte: Instagram.

Figuras 30 e 31 - "Miragem", de Aleta Valente (2020)



Fonte: Disponível em: <https://youtu.be/rSWa0nz8SgU>. Acesso em 4 dez 2023.

Figura 32 - Imagem de projeção do Coletivo Projetemos (2020)



Fonte: EPA - European Pressphoto Agency. Disponível em: <https://www.economist.com/the-americas/2020/03/26/brazils-president-fiddles-as-a-pandemic-looms>. Acesso em 4 dez 2023.

imediate e repetitiva torna-se valioso instrumento político, cada vez mais explorado nas campanhas eleitorais, sendo utilizada, inclusive, como veículo de fake news (Beiguelman, 2018).

Para além de servirem como legitimação de discursos políticos, a (re)produção memética também é utilizada como contradiscurso, com intuito de subverter os estereótipos e o *status quo* sociocultural e político. A artista visual carioca Aleta Valente utiliza essa linguagem, aliada à dinâmica rápida e efêmera das redes sociais, para produzir imagens que provoquem e desafiem as tônicas dominantes do machismo, classismo e conservadorismo. Isso aparece na **Figura 27**, cuja imagem e título apontam para uma releitura da obra “A origem do mundo” (1866), do pintor francês Gustave Courbet (**Figura 28**). Uma temática muito abordada por Valente é a periferia carioca. A artista cresceu em Bangu, bairro suburbano do Rio de Janeiro, e muitas de suas obras gravitam em torno da resistência e valorização de uma vivência periférica, em oposição à cultura dominante e centralizadora da Zona Sul carioca.

Valente aproveita-se da internet tanto como ferramenta de compartilhamento, quanto como fonte de apropriação material para produção artística. A página do Instagram denominada Ex-miss Febem²⁶ é um dos canais em que a artista abre diálogo com o público, proporcionando uma relação entre espectador e produção artística muito distinta da contemplação (**Figura 29**). Em sua maior parte, a produção postada no canal baseia-se em memes, cujo sentido, criado por meio da apropriação de arquivos amplamente compartilhados na rede e de frases satíricas que circulam abertamente, serve como crítica a todo o tipo de discurso dominantes. Entre os memes, Valente insere suas *selfies*

26 Disponível em <https://www.instagram.com/ex_miss_febem/>. Acesso em 17 jan 2024.

e divulgação de suas exposições em galeria. Num artigo para a revista NIN, Alessandra Colasanti afirma que:

Ela [Aleta Valente] se apropria das mídias mais corriqueiras, acessíveis, descentralizadas, abocanha sua linguagem, engole seu sistema de sinais e, a partir dos mesmíssimos códigos, vocifera sua lógica subversiva. Parodiando *selfies*, quebra as regras de conduta social e descortina a ficção não apenas do seu, como de todos os corpos à sua volta. Seu perfil materializa nosso *Zeitgeist*, suas contradições, excessos e dilemas. Encarar o instagram da Ex-miss Febem como a página pessoal de Aleta é negar sua expressão simbólica e dimensão discursiva (Colasanti, 2016).

Em 2020, o Instituto Moreira Salles comissionou uma obra de Valente intitulada “Miragem”, que consistiu na simulação em ambiente virtual tridimensional de uma rua no bairro de Bangu, onde passou grande parte de sua vida²⁷. A exibição do trabalho se deu nesse novo circuito *online*: uma transmissão ao vivo por meio do Instagram, na qual a autora nos levou para um passeio pelo simulacro da rua onde passou a infância, divagando sobre os objetos que iam aparecendo pelo passeio. Por acontecer em ambiente virtual, Valente utilizou licença poética para simular a paisagem, conforme sua vontade: os postes de luz foram substituídos por enormes espetinhos de carne, iguaria comum nos bairros periféricos (**Figura 30**); o cachorro vira-lata de cor caramelo, típico das ruas brasileiras, recebeu tamanho aumentado, condizente com sua relevância afetiva no imaginário coletivo brasileiro (**Figura 31**). As imagens simulacros da obra de Valente têm mais lastro na memória afetiva da artista - imaginário compartilhado pelos habitantes da periferia - que na vida real.

27 Obra disponível em: <<https://youtu.be/rSWa0nz8SgU>>. Acesso em 17 jan 2024.

A apropriação de imagens não se restringe às redes sociais. O coletivo Projetemos utiliza o mesmo recurso, porém, além de compartilhar o conteúdo *online*, eles projetam suas imagens em muros e empenas de prédios, e se apresenta na sua página do Instagram²⁸ como uma “rede mundial de projetoristas livres”. O núcleo faz projeções em diversas cidades do país, e fornece também informações e ferramentas virtuais para outras pessoas que queiram fazer suas próprias projeções. Mais do que a autoria, o que parece importar é a disseminação da ação conjunta.

A maior parte das frases e imagens projetadas são de cunho político e tem como base imagens e frases disseminadas amplamente na mídia. A projeção em espaços abertos foi uma forma segura de manifestação política no período de pandemia, em que as pessoas eram orientadas a se manterem em isolamento social. Uma das projeções do grupo, que muito repercutiu, foi a de uma foto do presidente Jair Bolsonaro com uma máscara hospitalar, acompanhada da frase “um dia a conta chega”, construída no formato de meme. O trabalho viralizou e repercutiu internacionalmente, sendo publicado na revista inglesa “The Economist”, para ilustrar uma matéria sobre a má gestão da crise sanitária por Bolsonaro²⁹ (Figura 32).

3.3 REPETIÇÃO E DILATAÇÃO DE SENTIDO

Em ambos os casos descritos anteriormente, os artistas fazem uso da apropriação de imagens, que compõem o imaginário comum das redes sociais e mídias de massas. A repetição engendrada pelo fluxo apropriação-compartilhar-projeção não resulta em redundância de sentido. Pelo

28 Página do Instagram do coletivo disponível em: <<https://www.instagram.com/projetemos/>>. Acesso em 10 fev 2023.

29 A reportagem está disponível em: <<https://www.economist.com/the-americas/2020/03/26/brazils-president-fiddles-as-a-pandemic-looms>>. Acesso em 04 nov. 2023.

contrário, acaba por funcionar como um *ritornelo*, uma repetição que sofre pequenas variações de discurso, que se desterritorializa para se reterritorializar em novo encadeamento de sentidos, carregando em si vestígios da mensagem anterior. Esse tipo de repetição usa os elementos da mídia de massas como repertório de um inconsciente coletivo, como memória comum de uma população. Nesse sentido, serve também como forma de produzir um sentimento de pertencimento e, conseqüentemente, inserção social.

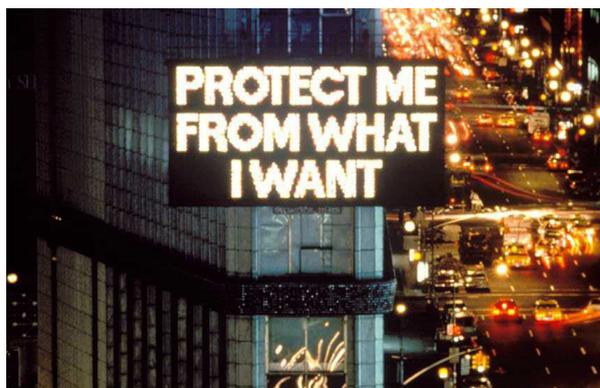
A perda da individualização do discurso já é característica reconhecida da pós-modernidade: o sujeito (e o autor) estão mortos. Discutiu-se, no Caderno Vermelho, que, para Jameson, uma das principais características da pós-modernidade seria justamente o pastiche, porque tudo que poderia ter sido criado já o foi, então agora resta aos artistas e autores copiar e misturar (Jameson, 1985, p. 19). O simulacro pode não ter lastro no mundo real, pode não apontar para uma produção original, mas refere-se a uma memória coletiva. O que Valente e o coletivo Projetemos nos mostram é que o sujeito de enunciação não quer ser mais privado. Quem fala agora é a matilha, um agenciamento coletivo de enunciação³⁰ (Deleuze; Guattari, 1995). O artista, liberto do referente, também está liberto da experiência pessoal como motor de criação, da exploração da história privada, que, para Gilles Deleuze, representava a “abominação, a mediocridade literária de todas as épocas” (O Abecedário..., 1988-1989).

Uma artista que trabalha com discursos coletivos é a estadunidense Jenny Holzer, que, a partir de meados de 1970, produziu diversas séries de projeções em muros no espaço público, que continham apenas frases. Dentre as frases,

30 As discussões do Grupo de Pesquisa Poética da Multiplicidade da Universidade de São Paulo (GPPM-USP) sobre Gilles Deleuze foram fundamentais para o desenvolvimento dos conceitos do filósofo nesta pesquisa.

estão “PROTEJA-ME DO QUE EU QUERO” (Figura 33) ou “O ABUSO DE PODER NÃO CAUSA SURPRESA”. Heartney (2002, p. 29) afirma que suas obras se recusavam a transmitir convicções pessoais da artista, funcionando mais como um conjunto de citações extraídas de diversos outros lugares. Ver as frases repetidamente projetadas em ambientes públicos gera uma sensação de pertencimento e coletividade, já que não é difícil se identificar com seu conteúdo. Holzer se liberta da experiência pessoal para dar voz a uma matilha.

Figura 33 - Série “Survival”, de Jenny Holzer (1983-85)



Fonte: Fotografia de John Marchael.

Figura 34 - Imagens do vídeo “Telephones”, de Cristian Marclay (1995)



Fonte: Disponível em: <https://vimeo.com/220807184>. Acesso em: 4 de dez de 2023.

De outra forma, Christian Marclay também trabalha a repetição e a dilatação de sentido em algumas de suas vídeoartes. A obra “Telephones”³¹ (1995) consiste de uma sequência de sete minutos editada com trechos de diversos filmes, que mostram pessoas usando telefones (Figura 34). Entre filmes preto & branco e coloridos, vê-se uma gama de telefones, todos anteriores ao *smartphone*, então, a repetição que engendra o significado não é a da mesma imagem exatamente, mas da proposição narrativa de uma pessoa falando ao telefone. A montagem fílmica, que dispõe lado a lado cenas antes desconexas, dispara uma nova narrativa, permitindo saltos no tempo e no espaço. Segundo descrição do Santa Barbara Museum of Art (2016), instituição que detém a obra, o vídeo interliga personagens reconhecíveis, porém não relacionados, já que são de diferentes filmes, criando um fluxo narrativo que sustenta variadas expectativas de como a história se desenvolverá.

Partindo de uma proposição similar, em sua obra “Doors” (2022), Marclay elaborou uma montagem com diversos planos que continham pessoas passando através de portas. Trata-se de um vídeo de 54 minutos rodando em looping, em que o artista se apropriou de diversas cenas de pessoas chegando perto de uma porta, abrindo-a e entrando, para então cortar para outra cena, de uma outra pessoa saindo por uma porta, em um diferente espaço. A justaposição de imagens contendo entradas e saídas desconexas parece criar um novo contínuo de espaço/tempos. A ideia de repetição se mantém: pessoas entrando e saindo por portas, porém, as pessoas, as portas, os tempos e os espaços eram variados. Eventualmente, Marclay usa as mesmas cenas, mas seguidas por outras, distintas. O artista afirma que o fato de o vídeo funcionar em looping, sem ter um início ou fim claro, é uma forma de brincar com a

31 Vídeo da obra disponível em: <<https://vimeo.com/220807184>>. Acesso em 22 jun 2023.

ansiedade do público. Eventualmente o público vai ver uma cena repetida e vai achar que já viu tudo e é hora de ir embora, mas perceberá que a cena repetida é seguida por uma porta inédita, que levará a narrativa para outro lugar. É uma arquitetura feita para se perder (Marclay; Hoffmann, 2022).

Ao tratar da repetição nos trabalhos de Andy Warhol, Hal Foster usa o conceito de *punctum* de Roland Barthes (2012, p. 45). Trata-se de um detalhe nas fotografias que atrairia o olhar, mudaria o direcionamento da leitura, um detalhe que punge. Para Foster (2005, p. 167), o *punctum* nas imagens de Warhol reside menos no conteúdo, nos detalhes, do que na técnica, e aparece no “pipocar (popping) repetitivo da imagem”. Quando falamos na repetição e sua potência de operação poética, como nos casos de Valente, Projetemos e Marclay, o *punctum* não aparece na primeira vez em que aquela imagem foi compartilhada na rede ou exibida na tela. Ele se desenvolve e cresce com a repetição, que a torna presente e constante. Ao repetir e repercutir imagens nas redes sociais, projetá-las nos espaços públicos, muros, empenas de prédios ou mesmo deixar as cenas correndo em *looping*, cria-se um mecanismo para produção de diferentes distintas.

Tais narrativas podem, inclusive, servir como reivindicações sociais e políticas, dialogando diretamente com acontecimentos e protestos mundiais. A **Figura 35** é um dos desdobramentos brasileiros do movimento *Black Live Matters*, que irrompeu nos Estados Unidos, com a morte de George Floyd, em 25 de maio de 2020. Após o referido acontecimento, a frase “*Black Lives Matters*” correu o mundo em mídias, redes e imagens, evitando que tal atrocidade caísse rapidamente em esquecimento.

Nesse sentido, a repetição é resistência justamente por estar em todos os lugares. Se, como afirmou Deleuze (1992), estamos vivendo em uma sociedade

de controle, na qual o novo regime de dominação depende de mecanismos de controle e vigilância contínua, a repetição vira contrainformação, já que oblitera a autoria. Em junho de 2020, o chargista Aroeira foi ameaçado de investigação por parte do governo Bolsonaro, por ter desenhado uma charge que aproximava ações do então presidente com o regime nazista. Além do chargista, o governo ameaçou investigar o jornalista Ricardo Noblat, que veiculou a charge. O recado era claro: o desenho não era para ter sido nem feito, muito menos compartilhado. A resposta por parte da comunidade de chargistas foi replicar nas redes sociais o mesmo desenho, diversas vezes, ato referido por diferentes artistas³² (**Figura 36**). A ameaça de proibição e censura perdem efeito justamente por não serem capazes de conter a repetição.

A repetição pode ser, nos termos de Deleuze (1999), contrainformação, pois ela confunde “o sistema controlado das palavras de ordem que têm curso numa sociedade dada”, e justamente quando ela devém ato de resistência é que carrega estreita conexão com a ideia de obra de arte. Talvez seja aí que a nova ideia de imagem enigma na pós-modernidade resida, justamente na exposição corroída e infinita, que escorre como água por todos os buracos, canos e estreitos e alimenta novas redes de resistência e de produção marginal.

4 ARTE PÓS-DIGITAL: ANOTAÇÕES CONCEITUAIS

Ao se apropriar das imagens tecnológicas, das formas de produção, compartilhamento e repetição características do pós-modernismo para a criação poética, estamos adentrando um campo da arte que recebe diversas terminologias. Fala-se em arte tecnológica, *media art*, arte digital, novas mídias, entre outros. Nesta tese, utilizarei a expressão pós-digital para tratar desse

32 Foi criada um página no Instagram dedicada à divulgação das charges, disponível em: <<https://www.instagram.com/SomosTodosAroeira/>>. Acesso em: 17 jan 2024.

Figura 35 - Imagens de projeção do Coletivo Projetemos (2020)



Fonte: Página de Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CCKZ7--nggh/>>. Acesso em 4 dez 2023.

Figura 36 - Charges em defesa ao chargista Aroeira (2020)



Fonte: Página de Instagram do perfil @somostodosaroeira. Disponível em: <<https://www.instagram.com/SomosTodosAroeira/>>. Acesso em 4 dez 2023.

tipo de produção artística, a mesma utilizada pela pesquisadora e professora Lucia Santaella (2016), que aponta que o termo popularizou-se após Festival Transmediale³³ (2014), sendo seu grande tema. A autora traz o pesquisador Florian Cramer para discussão, que afirma que o termo tem o intuito de retratar os confusos imbricamentos da arte e da mídia após as revoluções da tecnologia digital. Segundo Cramer, o termo passou a ser utilizado para “descrever tanto o desencanto com os sistemas de informação digital e os *gadgets* midiáticos quanto este período em que nossa fascinação com esses sistemas e dispositivos tornou-se histórica” (Cramer apud Santaella, 2016, p. 84). É um termo que abarca o contexto em que as mudanças provocadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação já se tornaram comuns, não sendo mais vistas como revolucionárias, opondo-se a outras terminologias, que se referem a essas tecnologias como inovações.

O pós-digital não reconhece a distinção entre mídia velha e nova mídia, nem a afirmação ideológica da superioridade de uma sobre a outra. O pós-digital mistura uma e outra, sempre aplicando a experimentação cultural das redes às tecnologias analógicas que ele re-investiga e re-usa (Cramer apud Santaella, 2016, p. 87).

A autora menciona o título da Transmediale - *afterglow* -, e frisa o tom “nitidamente de ressaca” (Santaella, 2016, p. 84). O ChatGPT³⁴ traduz a expressão como “termo usado para descrever o brilho suave ou luminosidade que permanece depois que uma fonte de luz intensa se apaga ou desaparece”. No site da Transmediale, segue o comentário sobre a edição: “Sob o título

33 importante evento que ocorre em Belim (Alemanha) e relaciona arte, cultura e tecnologia.

34 ChatGPT é um serviço online de inteligência artificial (IA) texto-para-texto, ou seja, recebe entradas (solicitações) em texto e retorna uma devolutiva (resposta) também em texto. Disponível em: <<https://chat.openai.com/>>. Acesso em 19 jul 2023.

'*afterglow*', a 27ª edição da *Transmediale* explorou o nosso momento pós-digital atual como aquele em que antigos tesouros de nossa vida mediada estão se transformando em lixo"³⁵ (TRANSMEDIALE, 2014, tradução própria). Ou seja, depois do brilho e deslumbre inicial com a tecnologia, estamos vivendo sob a fraca luz (e expectativa) do que sobrou.

4.1 AUTORIA, PRODUÇÃO, CRÍTICA E CIRCULAÇÃO ARTÍSTICA

A emergência de uma produção artística, em colaboração com agentes não-humanos, torna necessário fortalecer a discussão sobre autoria, que já vem acontecendo nas mais diversas áreas. Em 2018, o judiciário estadunidense decidiu que apenas seres humanos podem possuir e reclamar direitos autorais, o que pôs fim a uma disputa de anos sobre a autoria de uma fotografia *selfie* tirada por um primata da espécie *Macaca nigra* (Figura 37). O primata, de nome Naruto, apertou o botão de uma câmera previamente instalada pelo fotógrafo britânico David Slate em uma floresta na Indonésia, capturando diversos autorretratos. Ativistas da organização não-governamental estadunidense *People for the Ethical Treatment of Animals* (PETA) entraram com um processo em nome de Naruto, reivindicando que o macaco fosse considerado como detentor dos direitos autorais da imagem. No processo, a PETA argumentava que o fotógrafo não poderia licenciar as imagens para terceiros - ou seja, não poderia ganhar dinheiro com elas -, pois isso violaria os direitos de autor de Naruto. O tribunal americano decidiu que não é permitido que animais processem terceiros por questões de direitos autorais, pois é um recurso reservado para seres humanos (Affonso, 2018).

35 Under the title *afterglow*, the 27th edition of *transmediale* explored our present post-digital moment as one in which former treasures of our mediatised life are turning into trash.

Essa discussão se deu, principalmente, por motivos financeiros, ou seja, quem lucraria com a venda de tal fotografia, que havia viralizado e estava gerando bons resultados financeiros? O resultado, para além da questão do dinheiro, mobiliza aspectos importantes no entendimento da arte no século 21. Podemos fazer um paralelo aqui com as imagens operacionais, em que a captura é feita sem uma decisão humana, mas sim a partir de um comando de máquina ou uma decisão feita por algoritmo.

Quem assina a autoria de uma obra produzida por elementos não-humanos, como, por exemplo, no caso de uma inteligência artificial? No caso da obra "Edmond De Belamy" (2018), um retrato ficcional criado por um algoritmo computacional, a assinatura do quadro é uma parte do código de programação que o originou (Figura 38). Neste caso, escrever um algoritmo seria então criar uma obra de arte? O que transforma um algoritmo em arte de fato? Ao vender a obra por USD 432.500, em 2018, a casa de leilões Christie's levou a cabo o primeiro leilão de uma obra de arte produzida por inteligência artificial. No sistema de arte, não raro o *status* de um artista é medido pelo preço de suas obras em leilões. Se o "Edmond de Belamy" vale mais de USD 400.000, quanto valeria seu algoritmo? Seria este código uma mina de ouro, capaz de gerar outras obras, tão valiosas, ou talvez mais?

Outra problematização jurídica relacionada a obras desenvolvidas por algoritmos de inteligência artificial é referente à forma como esses algoritmos aprendem, por meio de sistemas de aprendizado de máquina. Aprendizado de máquina é tradução para *machine learning*, um subcampo da engenharia e da ciência da computação, que estuda algoritmos capazes de se desenvolver automaticamente, por meio da construção de modelos extraídos da análise de grandes conjuntos de dados. Os algoritmos de produção imagética, como

Figura 37 - Autorretrato de Naruto, mamífero da espécie Macaca negra (2014)



Fonte: Wikimedia Commons. Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Macaca_nigra_self-portrait_\(rotated_and_cropped\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Macaca_nigra_self-portrait_(rotated_and_cropped).jpg)>. Acesso em: 29 jan 2024.

Figura 38 - Edmond de Bellamy (2018)



Fonte: Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Edmond_de_Belamy.png>. Acesso em: 29 jan 2024.

o utilizado para produzir o quadro mencionado no parágrafo anterior, ou os abertos, para uso, como Dall-E³⁶ e o Midjourney,³⁷ comumente utilizados para produção artística, são construídos a partir da análise de uma quantidade massiva de imagens disponíveis abertamente na internet. Os algoritmos reconhecem padrões e desenvolvem modelos, para geração de imagens em estilos semelhantes àsquelas do grupo analisado. Ou seja, eles aprendem a produzir no mesmo estilo dos artistas que deixam suas produções disponíveis na internet, ação que poderia ser configurada como plágio.

A advogada Fernanda Cantalli afirma que a inteligência artificial está trazendo questionamentos para o campo do direito autoral. Ela aponta que, a partir do momento em que admitirmos a autoria maquina, será necessário repensar essa categoria jurídica. Aponta, ainda, que, para que a Lei de Direito Autoral proteja uma determinada obra, é necessário que ela seja original e tenha apontada uma pessoa autora, responsável pelo controle criativo da obra. Pela lei, define-se que “que o autor é a pessoa física criadora da obra, literária, artística e científica” (Cantalli, 2018, p. 14). Com a Inteligência Artificial, essa visão da Lei está sendo desafiada em suas definições, exigindo uma reconfiguração do conceito de autor. A advogada traz o professor Sergio Branco, para argumentar que

...se os programadores direcionaram os algoritmos, a partir de padrões com controle criativo, poder-se-ia atender que há autoria. Portanto, [Sergio Branco] defende que a questão principal está em avaliar qual o grau de ingerência de controle criativo dos criadores do programa sobre o produto final para fins de definição de autoria. A partir daí se poderia defender que toda a obra criada por IA nasce em domínio público. Contudo,

36 Disponível em: <<https://openai.com/dall-e-2>>. Acesso em: 3 out 2023.

37 Disponível em: <<https://www.midjourney.com/>>. Acesso em: 3 out 2023.

tal posição implicaria em um desincentivo à criação de obras por IA. Uma solução é atribuir a titularidade da obra ao titular do *software*, normalmente pessoas jurídicas. Mas essa titularidade derivada apenas resolve a questão patrimonial; não há um autor para desfrutar de seus direitos morais, já que a autoria originária somente poderia ser atribuída às pessoas humanas (Cantalli, 2018, p. 15).

Se a tecnologia traz mudanças na produção da arte, também altera sua forma de fruição, bem como sua crítica e curadoria. A obra “*Cloud Piano*”³⁸ (2014), do artista estadunidense David Bowen, é um exemplo sobre a mudança na fruição. Trata-se de um piano sem pianista, cujas teclas são acionadas por um dispositivo robótico, que reage aos sinais de uma câmera de vídeo, capturando imagens das nuvens do céu. Ou seja, o deslocamento das nuvens produz e transforma o som que se ouve do piano. Neste caso, fruir a obra não se limita a ouvir som que sai do piano, mas é também considerar e apreciar o mecanismo, o sistema tecnológico, por meio do qual o som passa a existir. Não estamos mais avaliando apenas o produto final - que em muitos casos não é sempre o mesmo -, e sim, o processo todo, que inclui outras áreas do conhecimento, como computação, matemática e física. A percepção dos atributos formais da obra (cor, forma, composição, textura e material) não são suficientes para a fruição das múltiplas camadas de significados que ela carrega³⁹.

A obra “*Nest 5*”, de Jakub Geltner, mencionada anteriormente, até refere-se formalmente ao gênero pictórico de paisagem, tradicional da pintura, mas a

38 A obra esteve exposta na mostra “Consciência Cibernética [?] Horizonte Quântico”, ocorrida no Itaú Cultural, no 1º semestre de 2019.

39 Essa questão está sendo levantada no caso da arte pós-digital, mas o filósofo Nelson Goodman argumenta que nenhuma obra é considerada arte apenas por seus atributos intrínsecos, já que sempre refere-se a atributos externos, ou símbolos, como o autor trata. Ver mais em: GOODMAN, Nelson. *When is art?* In: _____. **Ways of worldmaking**. Indianapolis, Indiana: Hackett Publishing Company, 1984. p. 57-70.

crítica que a obra faz à naturalização da presença das câmeras de vigilância no nosso cotidiano só é compreendida se a obra for lida dentro do contexto de proliferação de dispositivos de vigilância na sociedade contemporânea. Uma das estratégias da arte pós-digital é questionar o próprio sistema no qual foram gestadas, portanto, essa leitura só se arremata se a obra for lida como um processo inserido em um determinado contexto sócio, político, cultural e econômico.

No caso da obra “*Jaywalking*”, de Dries Depoorter (também mencionada anteriormente), poderíamos até mencionar a falta de atributos formais artísticos. Não há um trabalho sobre composição da imagem ou sobre a paleta de cor. A poética se dá, justamente, no questionamento sobre a vigilância constante dos sistemas de monitoramentos das ruas e ainda provoca uma reflexão sobre a cumplicidade de civis na denúncia de seus pares. Se a pessoa espectadora não entende a tecnologia envolvida no processo da obra - no caso, um algoritmo de inteligência artificial que monitora câmeras de vigilância pública -, ela não atinge as camadas de significado que dão densidade conceitual à obra. Da mesma forma, a obra de Clement Valla também atinge maior complexidade quando se entende que ela critica a tecnologia do Google Earth, escancarando, em suas imagens de paisagens retorcidas, as anomalias desse sistema que busca se passar por uma representação fotográfica do planeta Terra. Não basta contemplar a obra pendurada no cubo branco, para absorver as demais camadas de significados é necessário ter acesso ao seu processo de produção e relacioná-lo nos âmbitos social, econômico e cultural com o contexto em que elas estão imbricadas.

No caso da obra “*Uncertain cloud*”, de Olafur Eliasson, mais do que entender a tecnologia envolvida ou sua crítica, a obra realiza-se na interatividade. Mais uma

vez, formalmente, a obra não oferece atributos particularmente vistosos: é uma nuvem que chove. Mas é uma que pode chover em qualquer lugar para onde a câmera do nosso celular apontar, inclusive em lugares inusitados, como em cima do meu próprio computador. Nesse caso, a fruição está relacionada com a saída da obra do cubo branco e a entrada em outros espaços de vivência. O cubo branco, espaço expositivo característico do modernismo, parece não mais dar conta das camadas de resignificação que irrompem no mundo pós-moderno e seu desenvolvimento tecnológico exponencial.

Para além dessas relações específicas entre tecnologia, produção, crítica e circulação de artes, abordar a produção poética em colaboração com a tecnologia exige uma ponderação cuidadosa sobre a própria ontologia da arte no século 21, quando os valores humanos tradicionais não mais são suficientes para produzir nem analisar uma obra. A habilidade manual não é mais imprescindível, a ideia de dom e talento foi desmistificada na esteira da desilusão meritocrática. Os artistas não são apenas aqueles que sabem desenhar, pintar ou os que frequentaram os cursos de artes visuais, mas também podem ser programadores, engenheiros ou matemáticos. Produção, consumo, crítica e curadoria também estão se reconfigurando diante de uma estrutura entabulada pela internet, não mais hierarquizada, mas agora em forma de rede, descentralizada. Com a arte pós-digital, outras formas de exposição e circulação começam a se alastrar, como websites, celulares e dispositivos de realidade aumentada e virtual. O que Anne Cauquelin (2005, p. 11) descreveu como “O Rito iniciático doloroso [que] consiste em intermináveis filas de espera, o preço a pagar para se sentir culto”, referindo-se às extensas filas para adentrar os espaços expositivos que desfrutam de alta popularidade, pode não mais fazer sentido em termos de obras feitas com tecnologia digital.

A exposição “Realidades e Simulacros” (2023), mencionada anteriormente, mesmo sendo organizada pelo MAM-SP, não aconteceu dentro do prédio do museu e sim ao longo do Parque do Ibirapuera, local aberto e de acesso gratuito onde o museu está localizado. Esse deslocamento de dentro para fora do museu, além de ajudar a democratizar o acesso, já que do lado de fora não se cobram ingresso, também convida diferentes pessoas a fruirm as obras. O museu está localizado dentro de um parque que recebe milhares de visitantes por dia, sendo que, muitos deles não consideram entrar em um museu, independente do preço do ingresso. Deparar-se com uma obra ao ar livre, ainda mais com o apelo às novas tecnologias, pode ser convidativo para a fruição de uma diferente alternativa.

A pandemia de Covid-19 parece também ter sido um catalisador de mudanças. A restrição da presença física no espaço público teve, como consequência, a proliferação de outras formas de criação, produção, circulação e exibição de acontecimentos estéticos de diversas naturezas. Particularmente no setor das poéticas visuais, o fechamento temporário dos museus, galerias e centros culturais, o cancelamento das feiras de arte e bienais, enfim, o impedimento de acesso aos espaços legitimados e legitimadores de fruição artística levaram à uma reorganização do sistema de arte. As instituições apostaram no desenvolvimento de formas de expografia virtual e visitas remotas *online*, por meio de vídeos em 360° e realidade virtual. Paralelamente, artistas estão produzindo visando esses novos espaços de circulação cultural. Por exemplo, o site [covideo19.art](https://www.covideo19.art/)⁴⁰ foi uma plataforma desenvolvida pelas curadoras Amanda Abi Khalil, Bianca Bernardo e Cherine Karam, como forma de manter práticas artísticas e curatoriais durante a pandemia.

40 Disponível em: <<https://www.covideo19.art/>>.

Outro exemplo de espaço expositivo fora do cubo branco é a plataforma UbuWeb⁴¹, que existe desde 1996 e se autodefine como uma “uma biblioteca pirata composta por centenas de milhares de artefatos de vanguarda disponíveis para download gratuito⁴²” (tradução própria). O site funciona como um arquivo indexado de artistas experimentais, dedicados à videoarte, arte sonora e outros formatos experimentais. Segundo a própria plataforma, o projeto é questionável, pois viola direitos autorais e sequer pede permissão. A maioria das obras publicadas no site é retirada de outros lugares. E mesmo assim, diz nunca ter sido processado. Essa afirmação sugere uma convivência das pessoas envolvidas, sejam artistas, galeristas, *marchands* etc., que, de alguma forma, enxergam com bons olhos a disponibilização dos trabalhos de forma *online*. O site informa que não publicam anúncios, não recebem doações, nem pedem patrocínio ou apoio de alguma forma. Fazem questão de se manterem independentes. O mais importante é manter a gratuidade e o livre acesso, mostrando-se comprometido com a ampliação do acesso à arte⁴³.

Em janeiro de 2023, tive oportunidade de visitar o Centro Pompidou (Paris, França). Na exposição permanente da instituição, havia disponíveis dois ou três terminais de acesso ao site UbuWeb, para que nós, visitantes, pudéssemos nos guiar pelos “artefatos de vanguarda” do site. É uma forma de uma tradicional instituição apropriar-se de outras formas de circulação e evitar uma eventual obsolescência na curadoria e exposição de obras contemporâneas, que não encontram mais lugar penduradas nas paredes de um cubo branco.

41 Disponível em: <<https://www.ubu.com/>>.

42 UbuWeb is a pirate shadow library consisting of hundreds of thousands of freely downloadable avant-garde artifacts. Disponível em: <<https://www.ubu.com/resources/about.html>>. Acesso em: 20 jul 2023.

43 Texto completo disponível em: <<https://www.ubu.com/resources/about.html>> Acesso em: 20 jul 2023.

* * * * *

Vimos, no Caderno Vermelho, que o uso acrítico da tecnologia colabora para a padronização da experiência perceptiva, que acaba por afetar a subjetividade. Autores, como Guattari, Lazzarato e Rolnik, apontam para a crise de produção de subjetividade como uma das características da pós-modernidade. Mas me parece que a tecnologia não é motivo nem estopim. Entendemos que as imagens produzidas a partir de tecnologias digitais utilizam as mais diversas práticas comunicativas e poéticas, assumindo grande responsabilidade na viabilização de linguagens, elaboração de formas de expressão e projeção de mundos-imagens. Tais práticas podem alicerçar as subjetividades dominantes hegemônicas ou intensificar devires e produções de mundos outros. Portanto, seu uso hegemônico como ferramenta de controle e padronização - inclusive da cultura visual - é sintoma de uma sociedade que opera em uma produção de subjetividade serializada, engendrada pelos mais diversos dispositivos de sistematização e dominação, mas que pode e deve ser desviada para outros propósitos. A tecnologia pode também ser ferramenta viral, que transmite devires outros, linha de fuga das subjetividades dominantes hegemônicas. Problematizar e subverter o sistema, por meio de seus próprios mecanismos estruturantes. Usar a tecnologia como potência de simulação, dilatação de sentido, expressão de anseios e sonhos coletivos, por meio da modelização de mundos outros, que não estavam previamente previstos no programa maquínico: desviar a função capitalista das máquinas para possibilitar a emergência de existências singulares.

Nos Cadernos Ciano, Magenta, Amarelo e Preto, apresentarei algumas outras linhas de fugas: proposições poéticas a partir de tecnologias digitais.



Paula Davies Rezende

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS
simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos

PARTE I

CADERNO AZUL

no esgotamento, o fim é o começo

**NO ESGOTAMENTO
O FIM É O COMEÇO**

Lembrei-me do argumento de Crary (2016), que afirma que vivemos em um sistema capitalista, operando em regime 24/7, em constante continuidade, onde nada fecha e ninguém descansa jamais. As palavras de Tsing (2022) sobre insegurança e precariedade ecoam em meus ouvidos, assim como a indignação de Rolnik (2019, 2021) sobre cafetinagem da vida e dos afetos. Ela, junto com Guattari, denunciam e fazem reverberar em minha cabeça o sequestro capitalístico da subjetividade.

Estou exausta.

O filósofo Peter Pál Pelbart aponta outros motivos pelos quais estamos exaustas e não aguentamos mais, como, por exemplo o adestramento civilizatório que coage nossos corpos por dentro e por fora. Tem também

a disciplinarização imposta pelas fábricas, hospitais, escolas e os demais dispositivos vigilantes, que nos controlam desde os nossos ambientes mais íntimos. Fora a normalização e consequente opressão estética. Nós, como sociedade, somos pessoas desejosas de prolongar a vida ao máximo; nessa ânsia de prolongamento da existência e foco na sobrevivência, talvez nós estejamos perdendo a própria vida em si. “Quem está realmente vivo hoje? [...] E se somente estivermos realmente vivos se nos comprometermos com uma intensidade excessiva que nos coloca além da ‘vida nua?’”, pergunta Zizek¹ (apud Pelbart, 2021, p. 29). Relembro que Pelbart chamou de vida besta o tal “rebaixamento global da existência”, uma vivência controlada, asséptica e artificial, em que o café não tem cafeína e a cerveja não tem álcool; em que a vitalidade social foi sequestrada e estamos sobrevivendo em baixa intensidade, submetidos à uma anestesia sensorial. Ciberzumbis, protesta o autor. Sou afetada por suas reflexões em torno da depreciação da vida e rebaixamento à indiferença e banalidade: vida nua (Pelbart, 2021, p. 29-31). Penso sobre o alerta de Byung-Chul Han: “No cuidado exclusivo com a sobrevivência nos igualamos ao vírus, esse ser morto-vivo que apenas se multiplica, ou seja, sobrevive sem viver” (Han, 2021, p. 38).

Como docente do ensino superior, da área de Cinema e Linguagens Audiovisuais, observo uma mudança na percepção das narrativas audiovisuais, que emerge com a geração Z²: meus jovens estudantes não

1 ZIZEK, Slavoj. **Bem-vindo ao deserto do real**. Trad. Paulo C. Castanheira. São Paulo: Boitempo, 2003, p. 108.

2 A geração Z é a definição sociológica da geração de pessoas nascidas, em média, entre a segunda metade da década de 1990 e o ano de 2010 (1995-2010). É a primeira geração nativa digitalmente e nativa tecnologicamente. Para mais informações, ver: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gera%C3%A7%C3%A3o_Z>.

gostam de ambiguidades, de narrativas com informações subentendidas. Eles não toleram aquela familiar sensação de “não entendi”. Uma aluna me explicou que isso acontece pois eles já se sentem frustrados constantemente, então preferem não se frustrar novamente assistindo a uma obra que não entendem. Inclusive, isso se dá no campo da produção e experimentação de linguagens. Com frequência, esses jovens parecem optar por fórmulas já feitas e já reproduzidas à exaustão em sucessos da Netflix. Que o mercado aposte em fórmulas prontas já é esperado, uma das características do capitalismo é a obsessiva acumulação de capital, de preferência, com o mínimo custo. Mas estudantes, ainda sem compromisso algum com o mercado, terem esse tipo de comportamento me sugere, por parte deles, um sentimento de insegurança para arriscar em novas formas de expressão e em novas formas de trabalhar. Insegurança de não conseguir se colocar no mercado de trabalho, se não for para seguir as regras de linguagem que já estão postas, mesmo que aquilo não dê nenhum pico de emoção.

Quando a vida está reduzida a esse estado de fadiga e impotência, o que resta? O que poderia nos tirar dessa prostração? Pelbart diz que seria necessário nos reapropriarmos da dor do encontro do corpo com sua exterioridade, permitirmo-nos ser afetados pelas forças do mundo (Pelbart, 2021, p. 31-32). Convém relacionar essa afirmação com a vivência da experiência fora-do-sujeito, definida por Rolnik (2019) e apresentada no Caderno Vermelho desta tese. É necessário deixarmos de viver apenas a subjetividade reduzida à experiência como sujeito. Preciso estar no mundo e ser afetada pelas suas forças. Viver e experimentar equivalem a sofrer. É indispensável retomarmos o estado pático: “O ser pático, finalmente, é o ser

passível de experimentar dor ou prazer. Em termos filosóficos, o que importa é um poder de ser afetado, de mudar de estado, de transir” (Pelbart, 2021, p. 39).

Pergunto, junto com Pelbart, se as pessoas que buscam fuga dessa vida bestificada, que buscam a retomada do corpo como afetibilidade, fluxo e intensidade, se todas essas pessoas não teriam em comum o fato de estarem sufocadas pela vida nua que teria atingido um ponto intolerável (Pelbart, 2021, p. 36). Recordo-me do autor mencionando a diferenciação que Deleuze faz entre cansaço e esgotamento. O cansaço faz parte do léxico do trabalho e da produtividade. A realização das possibilidades que nos habitam, por exemplo, no desenvolvimento de determinados projetos em detrimento de outros, visando determinados objetivos, resulta em cansaço. Descansamos para retomar a atividade depois. Já o esgotamento advém quando todos os possíveis se acabaram, bem como as potencialidades, resultando em dissolução do sujeito. A pessoa esgotada não é aquela deitada busca descanso, mas sim a pessoa insone em estado de inação. A força da pessoa esgotada é justamente a de “produzir o vazio ou fazer buracos, afrouxar o torniquete das palavras, secar a ressudação das vozes para se desprender da memória e da razão” (Deleuze³ apud Pelbart, 2021, p. 43).

Lembrei-me da menção que o sociólogo Laymert Garcia dos Santos faz à sensação de “inevitabilidade do processo”, quando nos damos conta da corrosão e deterioração dos nossos direitos mais básicos, resultante dos rumos econômico em nosso mundo globalizado. Como se a alegação de que não

3 DELEUZE, Gilles. L'épuisé. In: BECKETT, Samuel. **Quad et autres textes**. Paris: Minuit, 1992, p. 103.

há nenhum tipo de alternativa - frase dita a exaustão pelos que preconizam o neoliberalismo - justificasse toda sorte de decisões e medidas nocivas e predatórias tomadas sob a lógica do capitalismo tardio. Santos observa que, sob a coação da suposta falta de caminhos, as pessoas que “[...] resistem ou se opõem, os inconformados e os excluídos são, assim, desafiados, com cinismo e desprezo, a construírem alternativas e a comprovarem a sua consistência” (Santos, 2003, p. 229).

Se o esgotamento mencionado por Pelbart e Deleuze se dá quando os possíveis se acabam, então essa condição também transborda diante da sensação de inevitabilidade mencionada por Santos. Mas concordo com Pelbart quando ele diz que essa condição não deve ser lamentada, e sim festejada (Pelbart, 2021, p. 47). É nessa condição que nós, as pessoas inconformadas, resistentes e opositoras mencionadas por Santos, podemos aproveitar a possibilidade rara de abrir-nos para uma nova aventura. Quem sabe, inventar novas alternativas.

Como se o esgotamento do possível (dado de antemão) fosse a condição para alcançar outra modalidade de possível (o ainda não dado) - em outros termos, não a realização eventual de um possível previamente dado, mas a criação necessária de um possível sob um fundo de impossibilidade. O possível deixa de ficar confinado ao domínio da imaginação, ou do sonho, ou da idealidade, tornando-se coextensivo à realidade na sua produtividade própria (Pelbart, 2021, p. 48).

Os momentos de revolução e insurreição inauguram campos de possíveis, diz Pelbart. Não seria o possível que daria lugar ao acontecimento, e sim o acontecimento que criaria as condições para o possível. Esses momentos,

sejam eles individuais ou coletivos, talvez possibilitem uma abertura, tanto subjetiva quanto comunitária, naquilo que era o intolerável, fazendo brilhar luz nova numa direção que antes era inimaginável (Pelbart, 2021, p. 48-49).

Rolnik também pensa que é nos períodos de convulsão que a vida grita mais alto. É quando posso me reapropriar da pulsão vital sequestrada e cafetinada pelo capitalismo neoliberal. “É preciso resistir no próprio campo da política de produção da subjetividade e do desejo dominante no regime em sua versão contemporânea – isto é, resistir ao regime dominante em nós mesmos” (Rolnik, 2019, p. 36).

Figuras 1 e 2 - Vaso tomado por ervas daninhas (2023)



Fonte: Acervo pessoal

A autora afirma ainda que “não há mudança possível de uma forma de realidade e seus respectivos sintomas sem que se operem mudanças do modo de subjetivação dominante” (Rolnik, 2019, p. 106). E então, propõe uma pergunta que em muito coincide com o fio condutor desta pesquisa:

[...] como estratégias artísticas podem intervir na vida social, instaurando espaços para processos de experimentação, sua proliferação, seus devires? E, mais radicalmente ainda, como contribuir para liberar a potência de criação de seu confinamento na arte? (Rolnik, 2019, p. 130).

Eu ganhei um vaso com duas plantas bem diferentes que cresciam juntas. Uma altiva, avermelhada, que crescia para cima. Ao redor dela, uma vasta folhagem muito verde, muito vívida, que crescia para os lados. Achei muito bonita a composição. Depois, fiquei sabendo que a planta “original” era a avermelhada altiva. O arbusto verde eram ervas daninhas que cresceram livres e descontroladamente, tomando conta do vaso (**Figuras 1 e 2**).

No início do quarto ano do doutorado sentei para repensar a pergunta de pesquisa, o objetivo geral e os objetivos específicos do que viria a se tornar minha tese em poéticas visuais. Depois de enveredar, me perder e me achar em tantas trilhas, desvios e picadas, minha pesquisa parecia um jardim repleto de ervas daninhas, que cresceram demais e tomaram conta desse espaço. Deixavam tudo mais confuso e mais bonito. Ervas daninhas servem para nada, por isso mesmo servem para tudo, elas surgem espontaneamente em lugares indesejados. Irrompem a barreira do improvável.

Escolhi acompanhar as ervas daninhas.

No prefácio do livro “O cogumelo no fim do mundo”, de Anna Tsing, a antropóloga Joana Cabral de Oliveira (2022, p. 14) nos convida a

ocupar as fissuras do capitalismo

Observo a vida que insiste em brotar nas ruínas, como orientou Oliveira (2022, p. 8). Em São Paulo, as ervas daninhas insistem em brotar no asfalto. Raízes de árvores esquecidas nas calçadas quebram concretos, reivindicando as ruas e atrapalhando o trânsito. Aplaudo essa qualidade das ervas daninhas que para nada servem, no entanto, resistem.

No Caderno Vermelho, trago o pensamento de Félix Guattari de que o capitalismo é responsável não somente pela subjetividade individual, mas também por uma subjetividade social e até mesmo inconsciente. A isso que o autor chamou de máquina de produção de subjetividade, opõe-se a ideia de modos de subjetivações singulares ou processos de singularização

[...] uma maneira de recusar todos esses modos de encodificação preestabelecidos, todos esses modos de manipulação e de telecomando, recusá-los para construir, de certa forma, modos de sensibilidade, modos de relação com o outro, modos de produção, modos de criatividade que produzam uma subjetividade singular. Uma singularização existencial que coincida com um desejo, com um gosto de viver; com uma vontade de construir o mundo no qual nos encontramos [...] (Guattari; Rolnik, 1996, p. 16-17).

Parece-me, por estas linhas, que Guattari vai na mesma direção das ervas daninhas que resistem aos imperativos da produtividade.

Outros que viajam pela mesma trilha são Fulvia Carnevale e James Thornhill, fundadores do coletivo artístico Claire Fontaine, porque entendem

a arte como um terreno fértil para processos singularizantes, um lugar de desfuncionalização das subjetividades, de forma que as singularidades já possam surgir desobrigadas de qualquer utilidade (Claire, 2016). Entendo que isso envolve a recusa de uma ideia de subjetividade atrelada a ideais de produtivismo e produtividade. Um gosto de viver, como mencionou Guattari.

Ao tratar da literatura, Deleuze defende que enunciados não são produzidos por um sujeito individual, mas que são frutos de um agenciamento, sempre coletivo e múltiplo, que envolve o nós e o que está fora de nós, os devires, territórios, afetos e acontecimentos. A tarefa do escritor seria fazer esses elementos tão heterogêneos conspirarem e funcionarem juntos na produção do enunciado (Deleuze; Parnet, 1998, p. 43). Penso que a função poética é pôr em relação esse elementos tão heterogêneos, para conspirarem e prepararem a terra em que o processo criativo se dará. Ao deslocar esse entendimento para o campo da tecnologia, percebo que esta faz corpo com um eu múltiplo, seus afetos e devires, engendrando diferentes agenciamentos, multiplicidades e subjetividades. A tecnologia, quando apropriada para a arte, estende meu corpo, meus recursos ferramentais de expressão e de resignificação de um mundo já intimamente dependente de códigos e algoritmos. Nesse âmbito dos agenciamentos entre arte e tecnologia, evoco Edmond Couchot e o embate entre o que ele define como sujeito-EU e sujeito-NÓS. O sujeito-NÓS está intimamente relacionado à tecnologia, e é definido como uma “subjetividade coletiva, impessoal, intrínseca aos procedimentos técnicos desenvolvidos ou adotados pelos artistas em diferentes épocas, em oposição ao sujeito-EU, individual e subjetivo” (Couchot, 2003, p. 11). Segundo entendo Couchot, o sujeito-NÓS não é uma alienação, nem perde

as qualidades de sujeito, mas se despersonaliza em um anonimato moldado pela experiência tecnestésica coletiva. Por outro lado, o sujeito-EU é a manifestação do eu individual (Couchot, 2003, 15-17).

Nesse emaranhado de devires, territórios, afetos e acontecimentos, me aproprio da tecnologia digital pois minhas inquietações são disparadas pelas relações, negociações e tensões entre o eu orgânico e o mundo digital que me rodeia, e somados, estão em constante transformação, fragmentação e recomposição. Novas relações entre o sujeito-EU e o sujeito-NÓS emergem daí. Nesse conflito, nos beneficiamos do alargamento da noção de sujeito para além daquele narcísico, abrangendo também a camada de percepção coletiva proporcionada pela tecnologia. Não estamos mais na esfera do sujeito uno e dos grupos molares estáticos, adentramos a dimensão das multiplicidades singulares, rizomáticas e em constante mutação. Meu eu deleuziano entende que cada multiplicidade que vislumbro se define pelos processos ímpares de desterritorialização aos quais posso lançar-me e pelo desenvolvimento das linhas de fuga que posso produzir. Portanto, só em uma multiplicidade de multiplicidades posso devir (Deleuze; Guattari, 2011, p. 23-25).

Com a tecnologia, também me transformo em algoritmos. São estratégias de expansão do meu grau de potência, na direção de processos de heterogeneização, que dessubjetiva e busca subverter o sistema de dominação a partir de suas próprias ferramentas.

Não lamento, como fez Jameson (2002, p. 48), ser incapaz de produzir representações de minha própria experiência, pois, ao invés de repetir

o vivido em toda clareza de sua opressão e violência, procuro utilizar a tecnologia para simular outras existências possíveis, como, por exemplo, devir erva daninha. São especulações estéticas e tecnopolíticas. Algo como um futuro do passado, se o passado tivesse sido outro. O meu eu poético, que já é muitos, reivindica o direito de sonhar e simular futuros que nunca imaginei. Inventar simulacros como simulações, emancipados da função representativa, cujo lastro é inexistente por natureza.

O que proponho é apenas uma perspectiva diferente. O que Jameson chamou de fragmentação esquizofrênica poderia ser encarado como uma reorganização dos significantes em diferentes lógicas e narrativas. Uma lógica diferir da convencional não quer dizer que seja incapaz de produzir sentido, mas sim que os sentidos que ela engendra são múltiplos e díspares. Diferentes lógicas e produções narrativas acenam para uma multiplicidade de semioses, capazes de expressar e acolher experiências variadas, o que as tornam resistência ao uno hegemônico, dominante, que exclui as vivências marginalizadas.

Meu ímpeto de criação poética responde à convocação de Yuk Hui: para superarmos a neocolonização que acontece via globalização tecnológica, é necessário nos apropriarmos da tecnologia e reestruturar o imaginário tecnológico, a partir de diferentes epistemologias (Hui, 2020, pos. 436). A concretização de um pluralismo ontológico, em que se possa dar voz e importância para diferentes ontologias de culturas distintas, só será possível após um entendimento sobre as implicações políticas da tecnologia (Hui, 2020, pos. 289-323).

No fim das contas, pergunto: como me aproveitar dessa potência da simulação proporcionada pelas tecnologias digitais, características da pós-modernidade e do capitalismo tardio, para fazer brotar ervas daninhas na forma de proposições poéticas pós-digitais⁴? Acontecimentos estéticos que deem corpo a subjetividades singulares múltiplas, de forma a problematizar a cultura visual homogênea, característica da internet, simulando mundos diversos desse em que vivemos, e que questionem o propósito industrial capitalístico, a partir do qual essas tecnologias digitais foram criadas.

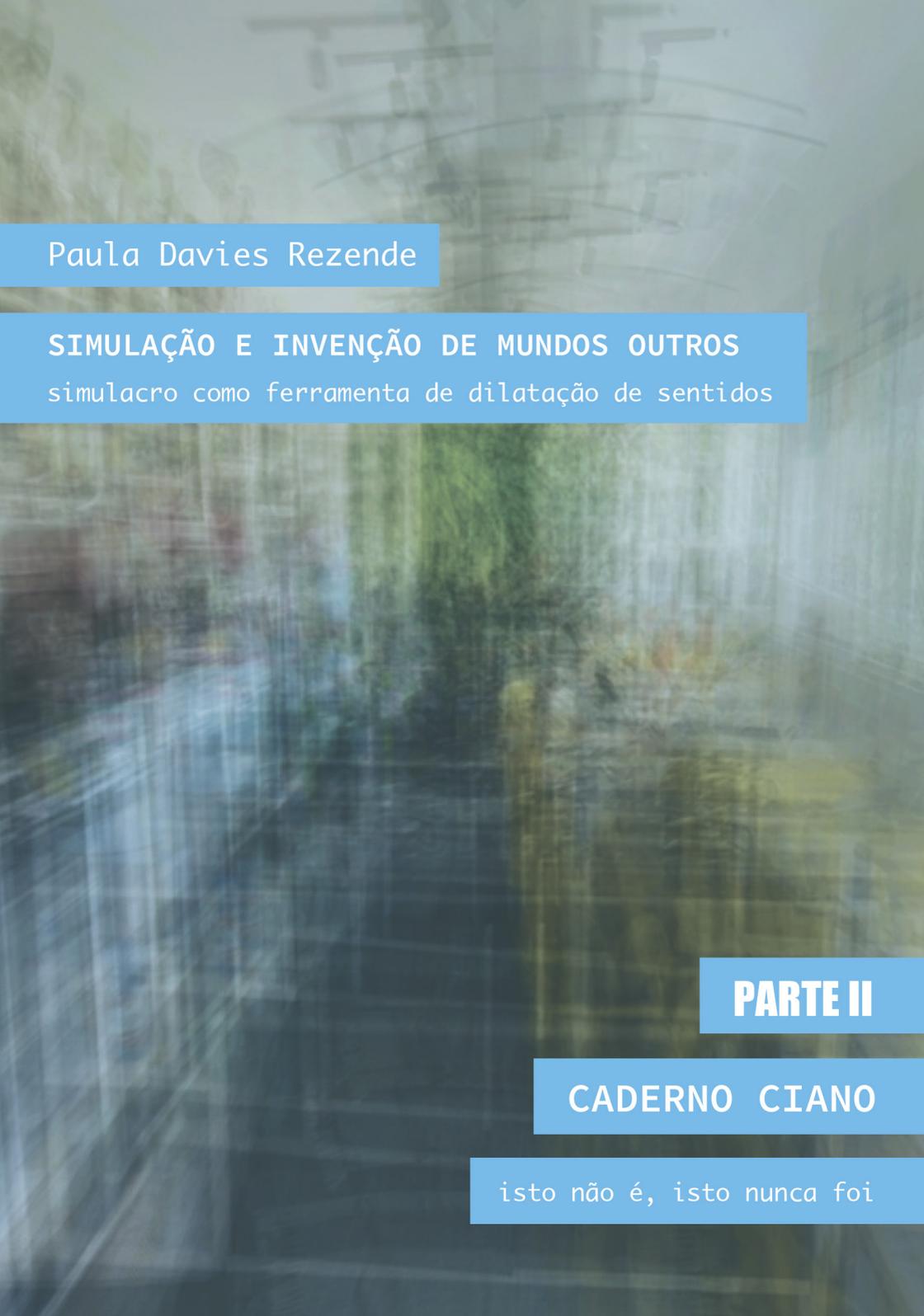
Alguns projetos de experimentação poética que respondem a essa inquietação surgiram durante os quatro anos de doutorado, e estão apresentados cada um em um caderno que compõe a Parte II dessa tese. O trabalho “Isto não é, isto nunca foi” está no Caderno Ciano; “desorganismo” encontra-se no Caderno Magenta; “Ocupar as fissuras” localiza-se no Caderno Amarelo e por fim, “Patuá” compõe o Caderno Preto.

As quatro proposições são expostas segundo as operações poéticas que as deram existência. Cada uma delas, da sua forma, é uma apropriação de tecnologias principalmente utilizadas com fins hegemônicos de caráter homogeneizante, mas que foram desviadas na tentativa de subverter esses mesmos propósitos. A partir da ideia de ritornelo, a repetição que sofre pequenas variações, de forma a dilatar suas possibilidades de significação, os experimentos têm em comum a apropriação, recomposição e reinvenção:

4 Segundo Florian Cramer “O pós-digital não reconhece a distinção entre mídia velha e nova mídia, nem a afirmação ideológica da superioridade de uma sobre a outra. O pós-digital mistura uma e outra, sempre aplicando a experimentação cultural das redes às tecnologias analógicas que ele re-investiga e re-usa” (Cramer apud Santaella, 2016, p. 87). O termo é definido de forma mais detalhada no Caderno Verde desta tese.

do mundo que nos rodeia, da vigilância do próprio corpo e da representação de si mesmo. É dessa repetição por apropriação e recomposição que emerge a contrainformação como forma de resistência.

Todas as quatro proposições utilizam mídias de massa: câmeras de dispositivos móveis, câmeras de segurança e webcams. O intuito é que sejam acessíveis e que acenem às tecnologias já enraizadas no nosso inconsciente coletivo, como ferramentas capazes de produzir sentimentos conflituosos a respeito da vigilância, do pertencimento, da opressão e da ilusão de inserção social. São câmeras de vídeo que capturam, telas que renderizam essas imagens e todas as demais intermediações tecnológicas digitais que compõem esse agenciamento.



Paula Davies Rezende

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS
simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos

PARTE II

CADERNO CIANO

isto não é, isto nunca foi

**ISTO NÃO É,
ISTO NUNCA FOI**

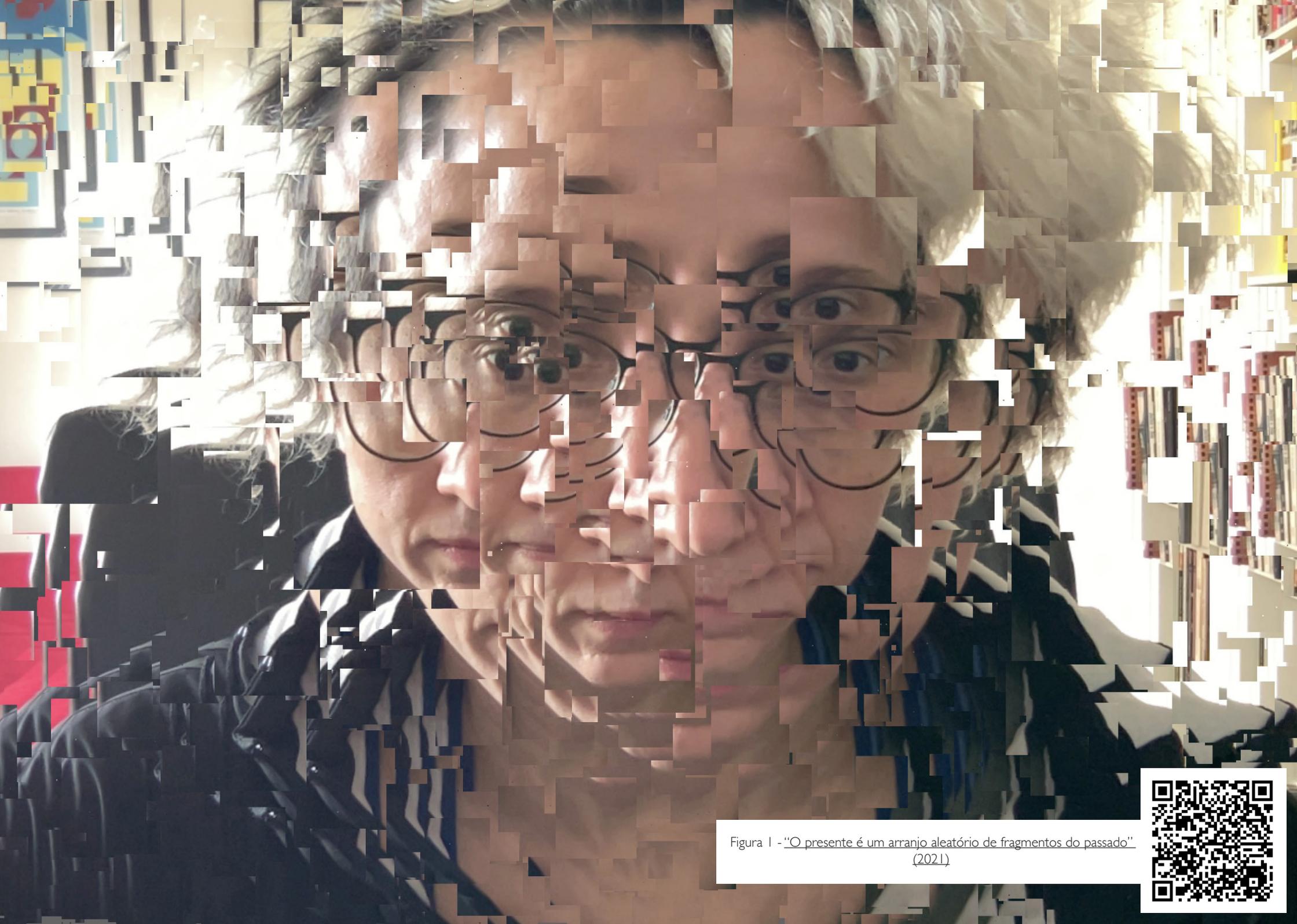


Figura 1 - "O presente é um arranjo aleatório de fragmentos do passado."
(2021)





Figura 2 - "O presente é um arranjo aleatório de fragmentos do passado"
(2021)

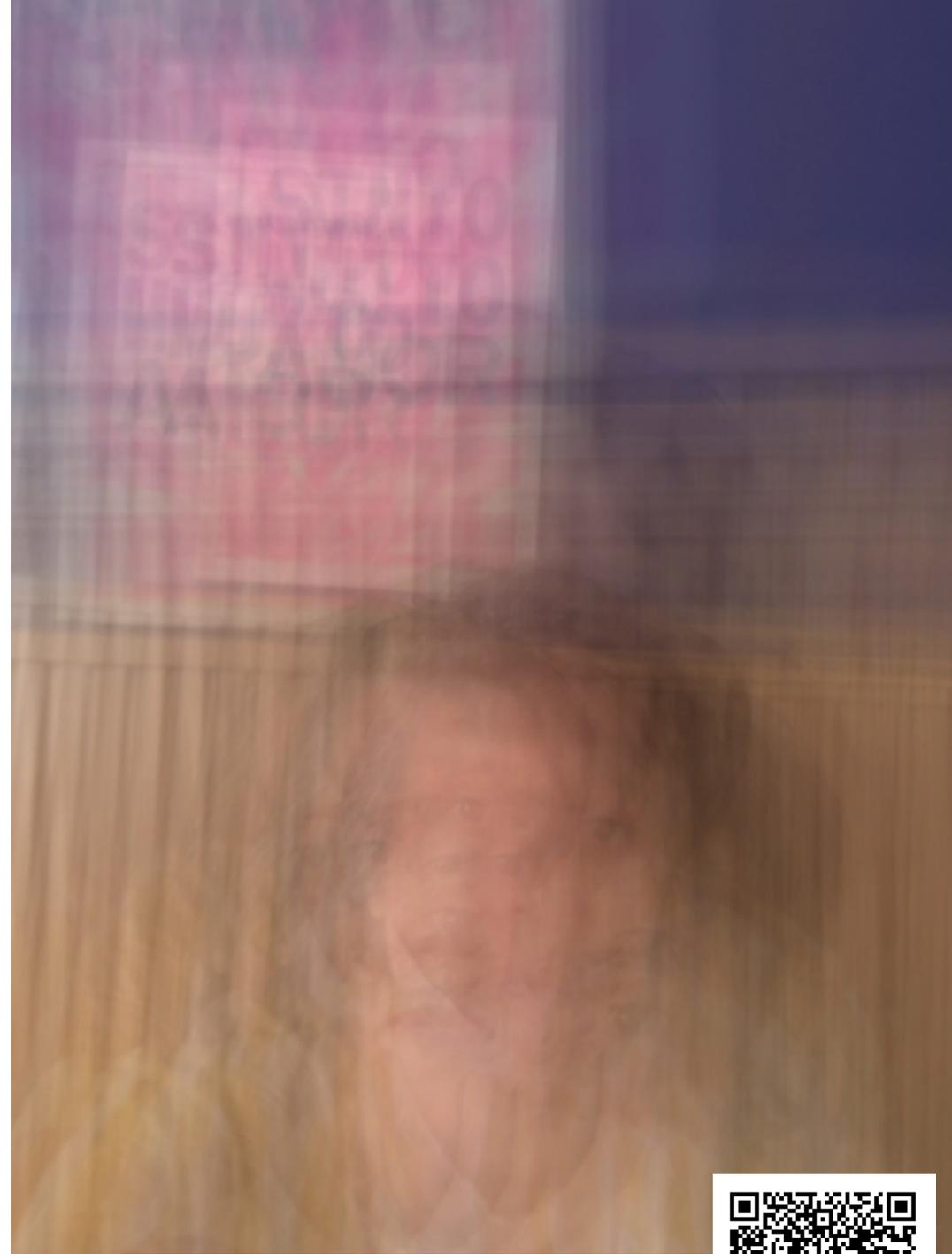


Figura 3 - "A memória é um empilhado de lembranças passadas e futuros virtuais" (2021)



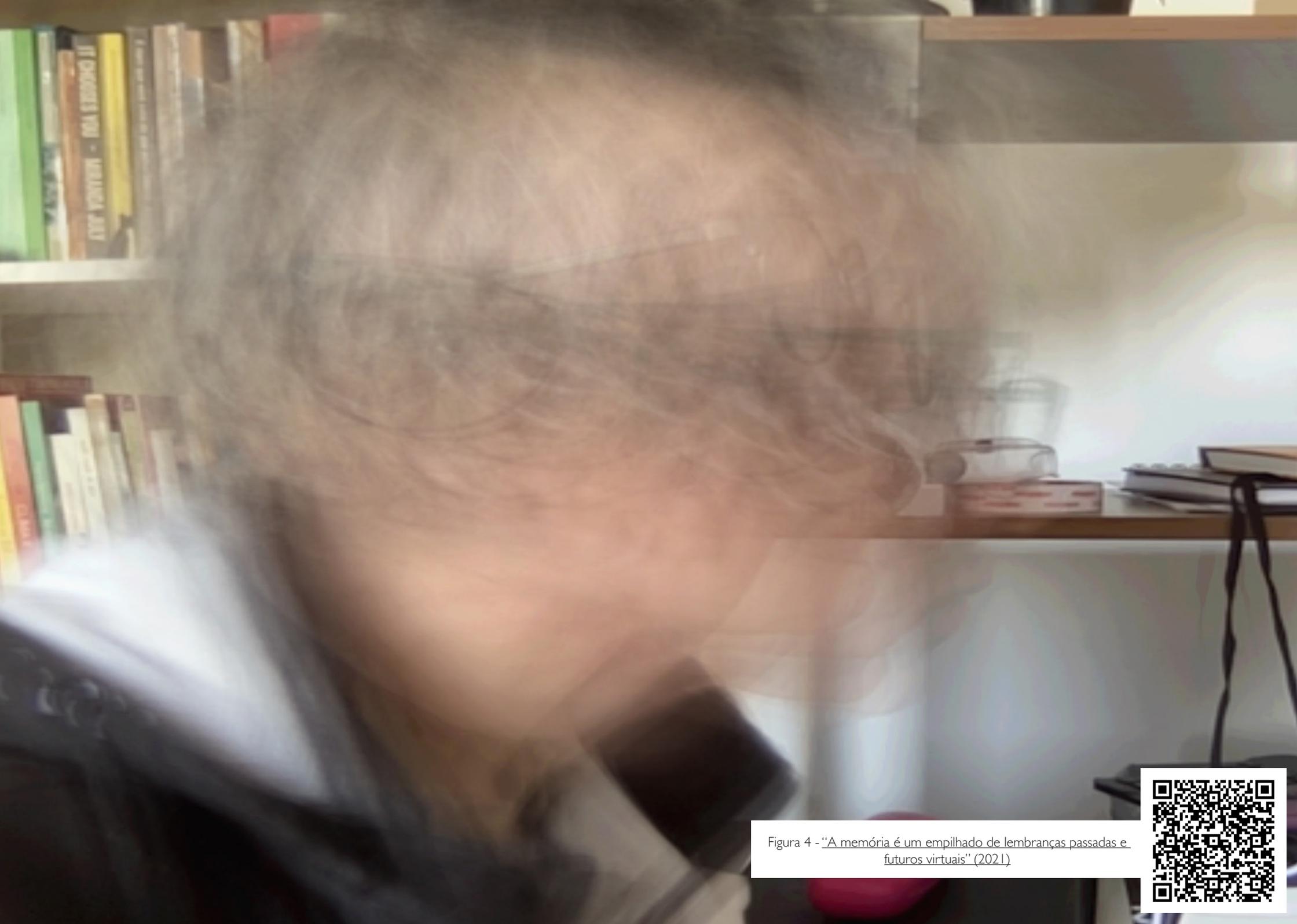


Figura 4 - "A memória é um empilhado de lembranças passadas e futuros virtuais" (2021)





Figura 5 - "Presentes (em)cruzilhados" (2021)





Figura 6 - "Presentes (em)cruzilhados" (2021)



Figura 7 - "Presentes que se arrastam" (2021)



Figura 8 - "Presentes que se arrastam" (2021)





Figura 9 - "Os presentes que brotam" (2021)





Figura 10 - "Os presentes que brotam" (2021)



Figura 11 - "O tempo intermitente" (2021)



Figura 12 - "O tempo intermitente" (2021)



Figura 13 - "Existir em fragmentos aleatórios" (2021)

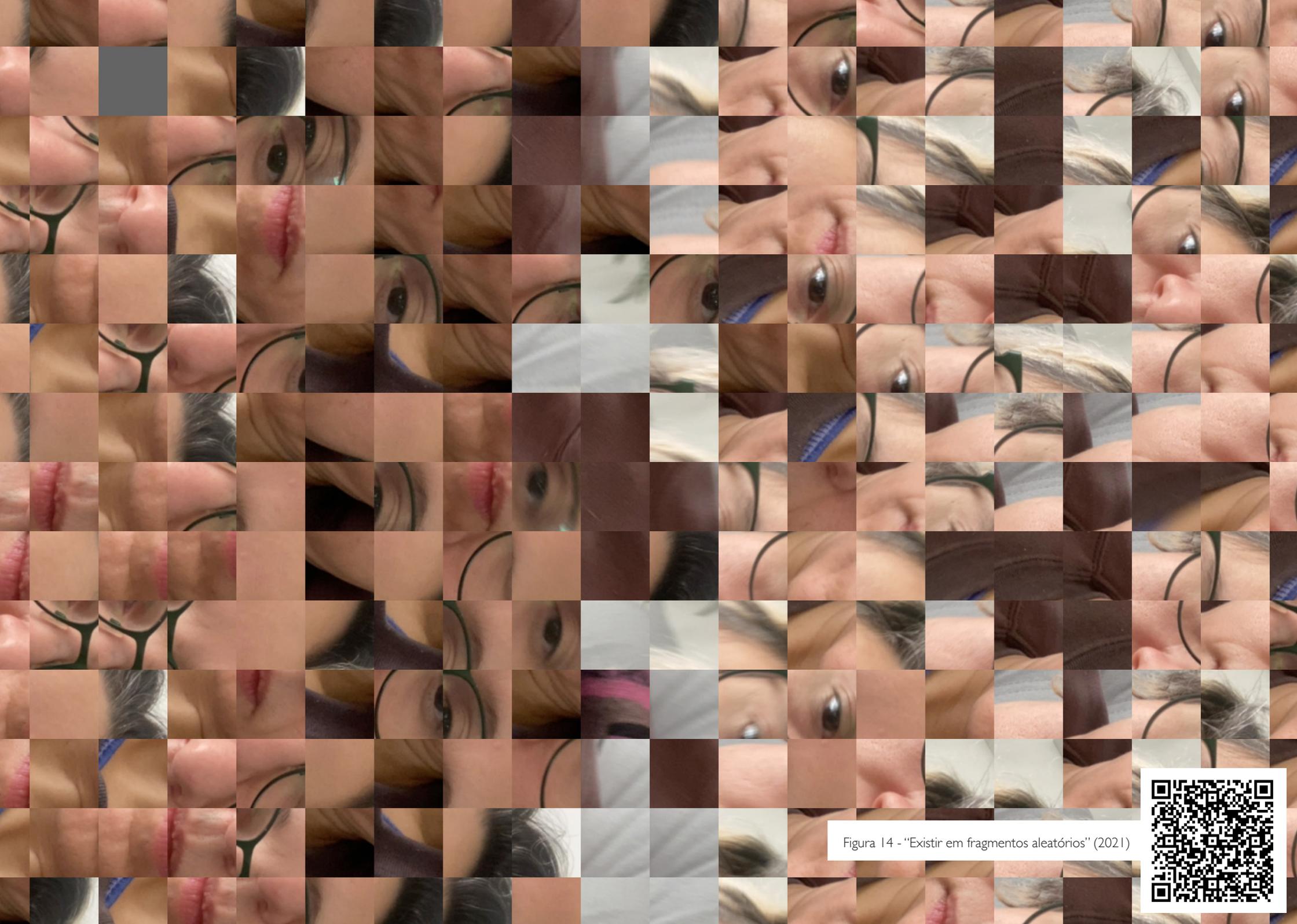


Figura 14 - "Existir em fragmentos aleatórios" (2021)



O artista britânico Roy Ascott dizia que, na condição de artista, simplesmente repetir e manter as operações poéticas pré-estabelecidas, de forma acrítica, significa renunciar à possibilidade de repensar o mundo por nós mesmos (Ascott, 2004). A apropriação da tecnologia para fins artísticos é um desvio de sua finalidade inicial, que era estritamente industrial. Segundo Arlindo Machado, máquinas, aparelhos e instrumentos tecnológicos, em geral, são concebidos com fins de eficiência e eficácia, buscando produtividade industrial em larga escala, não para a produção de objetos poéticos e singulares. Usar essas ferramentas para fins de produção artística seria um desvio, uma subversão - aqui autorizada por Machado (2010, p. 10). O uso da tecnologia digital no campo da arte está relacionado à busca por linhas de fuga e formas de desterritorialização,

variantes cosmotécnicas que possam desestabilizar o poder hegemônico materializado, inclusive na cultura visual. Nesse contexto de respostas micropolíticas e “moleculares” aos usos hegemônicos e “molares” da tecnologia, proponho uma linha de fuga a partir da própria linguagem algorítmica.

A série “Isto não é, isto nunca foi” é um conjunto de oito algoritmos que interferem nas imagens capturadas em tempo real por câmeras de dispositivos digitais, produzindo acontecimentos estéticos singulares. Esses acontecimentos são novas composições imagéticas, que, apesar de terem nascido como índices do mundo - a partir de rastros de luz capturados do real -, não têm mais lastros nele. São pura simulações resultantes de signos indiciais (**Figuras 1 - 14**, no início do caderno).

Esse experimento poético está disponível para acesso público em <https://www.istonuncafoi.com/>¹ ou por meio dos QR codes disponibilizados nas respectivas imagens no início deste caderno (**Figuras 1 - 14**) ou na **Figura 15**, a seguir. É possível acessar o site tanto pelo computador quanto por dispositivos móveis, e, em ambos os casos, para ter acesso à experiência estética, é necessário que se autorize a utilização da webcam no dispositivo em questão. Recomendo o uso do navegador Google Chrome, para melhor funcionamento do experimento. Os códigos-fontes relativos aos experimentos podem ser visualizados no site de acesso público <https://github.com/pauladavies83/istonuncafoi>.

1 O site está disponibilizado em conexão segura HTTPS. Endereço alternativo: <https://pauladavies83.github.io/istonuncafoi/index.html>.

Figura 15 - QR code para acesso ao site "Isto não é, isto nunca foi"



Fonte: Acervo pessoal.

A tradução poética analógica deste trabalho, em material impresso, busca refletir sobre o papel do algoritmo na arte contemporânea: o código em si pode ser a obra de arte? Especificamente, esta versão² consiste da instalação em parede de: duas impressões coloridas de códigos java script, feitas em papel couchê opaco de 300g, nas dimensões de 42 x 29.7 cm, emolduradas em madeira branca; dois flipbooks³ de 7.5 x 14.8, cada um feito de uma sequência impressa de imagens geradas pelos algoritmos impressos emoldurados e, por fim, dois QR codes que dão acesso ao site em que a experiência virtual é possível, conforme **Figuras 16, 17 e 18**, e esboço na **Figura 19**, a seguir. Quando os flipbooks são ativados, criam a ilusão de uma imagem em movimento, visualmente traduzindo, no plano do real, o processamento dos algoritmos que acontece no virtual.

2 Essa obra fez parte da exposição Ideias (in)adequadas para Questões (in)apropriadas, em 2021, no Atelier Paulista (São Paulo, BR).

3 O flipbook é um livro de pequenas dimensões com um conjunto de imagens (em desenho ou fotografia), que variam ligeiramente de página para página. Quando se desfolha rapidamente o livro, as imagens criam um efeito de animação, como se se movessem.



Figura 17 e 18 - Detalhe de instalação de parede - Tradução poética analógica da obra "Isto não é, isto nunca foi" (2021)

```

import processing.video.*;
Capture video;

int fr = 60;
int tam = 16;

void setup() {
  size(1920, 1080);
  video = new Capture(this, 1920, 1080);
  video.start();
}

void captureEvent(Capture video) {
  video.read();
}

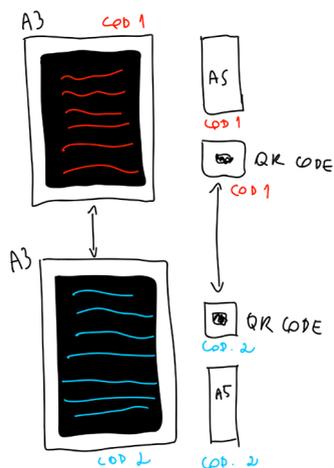
void draw() {
  framerate(fr);
  int alt = video.height/tam;
  int larg = video.width/tam;
  float r = random(0, height);
  float r2 = random(0, width);

  copy(video, int(r2), int(r), larg, alt, int(r2), int(r), larg, alt);
  println(framerate);
}

void keyPressed() {
  if (key == CODED) {
    if (keyCode == UP) {
      fr += 5;
      if (fr > 60) {
        fr = 60;
      }
    } else if (keyCode == DOWN) {
      fr -= 5;
      if (fr < 1) {
        fr = 1;
      }
    } else if (keyCode == LEFT) {
      tam += 1;
      if (tam > 1080) {
        tam = 1080;
      }
    } else if (keyCode == RIGHT) {
      tam -= 1;
      if (tam == 0) {
        tam = 1;
      }
    }
  }
}

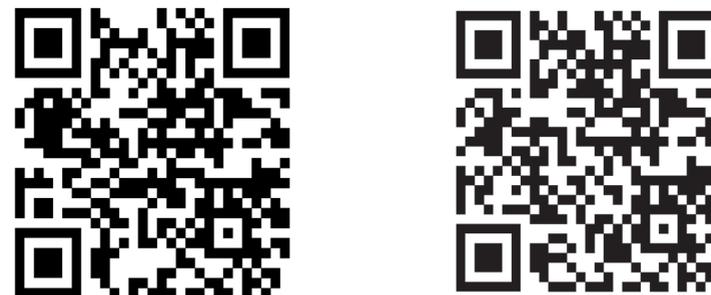
```

Figura 19 - Esboço da tradução poética analógica de "Isto não é, isto nunca foi" (2021)



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 20 e 21 - QR code para o flipbook 1 e flipbook 2



Fonte: Acervo pessoal.

Para visualização do funcionamento dos flipbooks deixo aqui os links a seguir: <http://tiny.cc/flipbook1> e <http://tiny.cc/flipbook2>, também acessíveis pelos QR codes nas **Figuras 20 e 21**, acima.

Pensando o processo de criação de "Isto não é, isto nunca foi"

Nesse experimento, busquei agenciar entre os elementos humanos e não-humanos por meio de operações poéticas visuais. O ponto de partida foi a criação de códigos que coparticipassem do processo de produção de imagens sintetizadas. O intuito foi criar códigos que tivessem eles mesmos a capacidade de decidir e interferir, em menor ou maior grau, na formação estética das imagens. Pensar o algoritmo como coautor de um experimento poético visual. Essa metáfora reverbera o que Vilém Flusser chamou de "complexo operador-aparelho" (Flusser, 2002, p. 15), em relação aos mais diferentes graus de cooperação.

Taina Bucher, pesquisadora no campo das mídias, deixa explícito, em entrevista à Carlos D'Andréa e Amanda Jurno, que considera tanto o algoritmo quanto os sistemas de aprendizado de máquina⁴ como processos em devir. Segundo ela, independente do tipo de algoritmo em análise, ele “[...] será uma atualização de diferentes tipos de relações que se juntam ali para então moldar essa realidade” (D'Andréa; Jurno, 2018, p.167).

Especificamente, os algoritmos de aprendizado de máquina conseguem “aprender” sem serem orientados ou supervisionados por um ser humano, a ponto de alterarem não apenas os parâmetros para modulação das funções já existentes como também modificar a própria estrutura do seu código-fonte⁵. Eis um problema? Pensando por essa perspectiva, os algoritmos podem sofrer mutações, variar estruturalmente e mesmo se copiarem, retransmitindo-se (reproduzindo-se), tal como o fazem os vírus. Os algoritmos têm um devir⁶ que se aproxima da ideia de matilha, de bando. Povoamentos que não crescem e se propagam por laços de ancestralidade ou filiação genética. A propagação algorítmica se dá por contágio, epidemia, viralização. Deleuze e Guattari (2012b, p. 24) mostram-nos que, ao contrário da filiação, que é consanguínea e conserva uma linhagem de semelhanças, o contágio acontece entre partes heterogêneas, que multiplicam as diferenças. O devir do algoritmo possibilita linhas de fuga da padronização

4 Aprendizado de máquina é tradução para *machine learning*, um subcampo da engenharia e da ciência da computação, que estuda o desenvolvimento de algoritmos capazes de se desenvolver automaticamente, por meio da construção de modelos extraídos da análise de grandes conjuntos de dados

5 Ver mais sobre *Generative adversarial network* (https://en.wikipedia.org/wiki/Generative_adversarial_network) e *Gradient boosting* (https://en.wikipedia.org/wiki/Gradient_boosting), duas técnicas de aprendizado de máquina capazes de alterarem os próprios parâmetros e a própria estrutura, respectivamente.

6 O conceito de devir é extensamente trabalhado em Deleuze; Guattari, 2012b.

e da homogeneidade, em direção a processos de diferenciação e a novas conexões entre multiplicidades⁷.

O uso de algoritmos na produção artística implica não apenas a pessoa que os desenvolve, mas também a pessoa que os utiliza. Lucia Santaella observa que, com a interatividade, a pessoa que antes apenas observava, agora pode, agenciando novas configurações de dados, transformar-se em coautor - ou cúmplice (Santaella, 2016, p. 172). Então, temos aqui uma produção que não apenas advém da intencionalidade da autoria, mas também das capacidades e vontades da pessoa interatora, a coautora.

Diante desse quadro de considerações, busquei, nas linguagens de programação, uma que pudesse atender as minhas inquietações. No princípio, pensei em usar a inteligência artificial (IA), mas, pesquisando sobre esse universo, entendi que, para usar as soluções e conjunto dos recursos que o meio disponibiliza, era necessário um profundo conhecimento em linguagens de programação, competência que me faltava. Nessa situação, optei por usar o software Processing, um ambiente de desenvolvimento integrado (*integrated development environment - IDE*) que utiliza a linguagem Java. Para reproduzir os códigos, esse tipo de programação demanda a instalação de um software. Com o objetivo de viabilizar a visualização e compartilhamento dos trabalhos em um site de acesso público, o código, que era originalmente em Processing, foi traduzido para a linguagem *p5.js*, uma alternativa em JavaScript, que pode ser simples e diretamente apresentada,

7 A orientação da Prof^a. Dr^a. Branca Coutinho e as discussões do Grupo de Pesquisa Poética da Multiplicidade da Universidade de São Paulo (GPPM-USP) foram fundamentais para o desenvolvimento dos conceitos de Gilles Deleuze.

compartilhada e acessada em navegadores comuns, como Google Chrome e Mozilla Firefox, desobrigando o usuário da instalação de aplicativos específicos.

Num cenário dominado pelas ferramentas tecnológicas, no qual nós tentamos sobreviver nas ruínas do capitalismo tardio, me ocorreu investigar a capacidade de autoria das máquinas inorgânicas semióticas, oriundas da tecnologia digital, e, nesse âmbito, qual seria seu grau de autonomia e o princípio norteador de suas decisões. Nessa atmosfera, comecei pesquisando sobre funções de aleatoriedade, ou seja, aquelas que geravam respostas inesperadas, uma forma da máquina “escolher” sem a interferência humana. O conceito de aleatoriedade já foi utilizado antes por artistas, por exemplo, Marcel Duchamp e John Cage, como um fecundo princípio generativo, uma forma de ceder um pouco do controle para forças externas. No mundo físico, ações do tipo jogar ou deixar cair objetos e apropriar-se de seus fragmentos e vestígios, fazer gotejar a tinta em meios e percursos diversos etc., são modos de trazer um pouco de caos para o tratamento poético na produção de imagens. Como computadores são máquinas precisas de calcular, é necessário instruí-los para a geração de valores aleatórios ou imprevisíveis.

Para fins de definição, é importante explicar que o aleatório não é, necessariamente, equivalente ao imprevisível. Dizer que um processo é aleatório significa que seus resultados não seguem um padrão determinístico, mas, podem, de alguma maneira, manter uma distribuição de probabilidade. A aleatoriedade está relacionada ao que o artista e teórico Philip Galanter chamou de comportamento caótico. Segundo o autor, o caos, apesar da dificuldade de identificar um padrão de predição, ainda possui algum

tipo de estrutura, que o diferencia dos sistemas puramente randômicos (Galanter, 2003, p. 6). Já a função randômica é utilizada para criar valores completamente imprevisíveis dentro de uma série pré-determinada. Por exemplo, apontar valores entre 0 e 100, que não tenham nenhum tipo de estrutura ou padrão (Reas; Fry, 2007, p. 127). Então, além da função randômica, quis testar outras frequências de aleatoriedade, como o ruído Perlin⁸.

Além de investigar possibilidades de agenciamento entre humano e máquina, pareceu-me pertinente questionar a própria construção formal das imagens tecnológicas. A perspectiva linear é utilizada desde o Renascimento como regra de representação do mundo tridimensional em uma superfície bidimensional. Quais poderiam ser outras formas de tradução da imagem no âmbito da tecnologia digital? Como abordado no Caderno Verde, Couchot (1993) observa que, atualmente, vivemos sob a lógica figurativa numérica, na qual o pixel não corresponde a nenhum ponto de qualquer objeto pré-existente. A imagem numérica não representa o mundo real, e sim, o sintetiza. Uma das crises do pós-modernismo é justamente a da representação imagética, já que a imagem analógica foi sucedida pela numérica, resultando na mudança radical da lógica figurativa. A imagem analógica pressupunha um indício, um referente, o “isto foi” de Barthes⁹, diferente da imagem numérica, baseada em modelização e simulação do mundo visível. Com isso tudo em mente, passei a experimentar algoritmos

8 O ruído Perlin (Perlin Noise) foi desenvolvido por Ken Perlin na década de 1980, e buscava simular texturas naturais e irregularidades sutis, por meio de cálculo matemático (Reas; Fry, 2007, p. 130).

9 Cf. Barthes, 2012, p. 72.

como ferramentas, para testar a lógica figurativa convencional das imagens indiciais que circulam nos meios digitais.

O experimento em curso ganhou, então, o propósito de tentar transfigurar o estatuto indicial da imagem fotográfica, o que Philip Dubois chamou de “imagem-rastro” (Dubois; Monteiro, 2018), em simulação. Se a imagem fotográfica vem acompanhada da existência do referente, então o meu caminho seria alterar a forma como ela é produzida para distorcer esse referente a ponto de torná-lo fictício, até irreconhecível. Capturar a imagem do mundo tangível e transformá-la a partir da máquina, quebrando seu lastro com o referente externo. Isto é, simular algo baseando-me nas características que o singularizam no plano do real. Algo entre a fotografia indicial e sua tradução digital simulada, emancipada da real. Sua realidade virtual, sem existência extensiva, seria simbólica, modelar e serial, e carregaria vestígios que apontariam a existência de um referente, mas não mais se identificaria com ele: uma indicialidade simulada, uma simulação indicial.

Resolvi então trabalhar com imagens indiciais, mas que também trouxessem algum elemento íntimo, que fossem facilmente reconhecíveis, como aquelas que primeiro vemos ao nos olharmos no espelho, de manhã, logo ao acordar. Propus-me a criar algo que pudesse proporcionar, ao mesmo tempo, uma experiência de reconhecimento e estranhamento, intimidade e afastamento, unidade e fragmentariedade, totalidade e particularidade, simplicidade e complexidade. Algo que pudesse desarranjar a já acomodada relação entre o sujeito observador e a imagem representativa indicial, desfamiliarizar um tipo de imagem já recorrente no nosso imaginário imagético. Optei, então, por trabalhar com autorretratos capturados pela câmera de dispositivos

digitais, como celulares, tablets e computadores. Essa categoria inclui as populares selfies, simulacros contumazes nas redes sociais.

Similares às “selfies” vieram, com a pandemia de Covid-19, deflagrada no início de 2020, as autoimagens provenientes das câmeras dos computadores durante as videoconferências. Trata-se de uma representação imagética canônica, normatizada, mostrando uma pessoa estandardizada, vestida formalmente, à frente de um fundo pré-produzido neutro ou com alguma paisagem convencional escolhida em um banco de imagens adequado e que pudesse agregar valor à sua função/profissão.

A escolha por essas imagens veio no intuito de criar estranhamento a respeito de uma construção imagética padronizada e disseminada na cultura visual contemporânea. Romper, por meio de operações poéticas, os padrões de repetição já dominantes nas redes. Despedaçar a imagem-espelho, produto das câmeras dos tecnológicos digitais que nos exigem onipresença.

Diante das várias possibilidades de interferir com algoritmos nas imagens indiciais, optei por trabalhar com códigos que se alimentassem da captura contínua em tempo real. Esse tipo de captura é, em termos técnicos, uma atualização de imagens, que se colocam disponíveis em uma linha temporal. A função algorítmica que faz essa captura opera a partir de uma constante requisição. O algoritmo “questiona” à câmera se existe algum novo frame¹⁰ disponível, e demanda que, se houver, deve exibi-lo no lugar do frame anterior.

10 A imagem movimento é composta por uma sequência de imagens estáticas, que, se projetadas uma atrás da outra, criam uma ilusão de movimento, proporcionada pelo fenômeno retiniano de persistência da visão. Essa imagem estática que compõe o filme ou o vídeo é chamada de quadro, ou *frame*, em inglês. Optei pelo uso da expressão em inglês para evitar eventuais confusões com a palavra quadro com sentido de pintura.

Essa ideia da captura da câmera como atualização constante evocou-me o filósofo Pierre Lévy e seu trabalho sobre o virtual e o atual. Segundo o autor, o virtual se define como o que existe em potência, não em ato. Ele exemplifica tal afirmação dizendo que a árvore estaria virtualmente contida na sua semente. Uma determinada entidade carrega e efetua suas próprias virtualidades, e as virtualidades constituem essa determinada entidade (Lévy, 1996, p. 15-16). Segundo Deleuze¹¹ (apud Lévy, 1996, p. 15), o virtual é diferente do possível porque este já está formado e constituído no limbo do imaginário. O possível é exatamente como um real acontecido, mas sem existência. A realização de uma possibilidade não é exatamente uma criação, pois não há produção inovadora. A diferença entre o possível e o real seria apenas lógica, em termos de existência. De acordo com Lévy, o virtual não tem nada de constituído e estático, ele é um sistema de forças e tensões, é um problema. Voltando ao exemplo anterior, o problema da semente é fazer a árvore nascer, existir extensivamente. Esse problema demanda uma resolução, e assim acontece a atualização. A atualização é a única solução ao problema que o virtual suscita, e, por isso mesmo, não poderia existir previamente. É uma criação, uma invenção que surge a partir de uma determinada dinâmica (Lévy, 1996, p. 16 e 17). Toda atualização é resposta a um virtual problemático, tensionado e latente em um determinado agenciamento.

A captura de imagens em vídeo feita por dispositivos digitais é uma atualização imagética que surge como resposta ao problema virtual decorrente da obsolescência da imagem no tempo, que “envelhece” dando

lugar a um novo frame, instantaneamente novo em folha, mas que, em uma fração de segundo, envelhece também, recriando o problema. A captura de imagem em vídeo é um processo, inacabado por natureza, sempre desaparecendo em troca de exibir uma imagem que nasce.

A ideia de atualização em Lévy (1996) reverbera o conceito de processo de individuação de Gilbert Simondon (2003), o qual investiga aquilo que produz e como produz o ser do indivíduo. Para Simondon, o acontecimento de individualidades originais é um processo contínuo, que está relacionado ao agenciamento de singularidades no tempo e no espaço ou ao agenciamento singular de temporalidades e espacialidades. A individuação, portanto, seria o processo de constituição de um ser em fases, a partir de um pré-individual amorfo. Ela seria deflagrada no seio do pré-individual a partir de uma incompatibilidade inicial causada pela supersaturação ou tensão entre forças de distintas potências dessa realidade, constituindo-se como uma resolução temporária para esse conflito de forças desiguais que tentam coexistir (Simondon, 2003, p. 91-94).

A individuação deve, então, ser considerada como resolução parcial e relativa, que se manifesta em um sistema contendo potenciais e encerrando uma certa incompatibilidade em relação a si próprio, incompatibilidade feita tanto de forças de tensão quanto de impossibilidade de uma interação entre termos extremos das dimensões (Simondon, 2003, p. 91).

A operação de individuação a partir da qual o indivíduo vem a existir não esgota os potenciais da realidade pré-individual que lhe deu origem. O que essa operação faz aparecer é o par indivíduo-meio. Mesmo com o indivíduo constituído, a realidade pré-individual permanece plena de seus

11 DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição**. Lisboa: Relógio d'Água, 2000.

potenciais e não se esgota, já que esse processo não consome todos seus potenciais. Toda individuação acontece no seio de um sistema metaestável que continuamente exige nova individuação para mais uma temporária resolução (Simondon, 2003, p. 101).

Retomando Lévy (1996), a atualização é uma resposta ativa ao problema do virtual como sistema tensionado e latente, assim como toda a individuação é uma resposta ao problema do pré-individual supersaturado pela tensão de forças incompatíveis. Entendo que tanto o virtual de Lévy quanto o pré-individual de Simondon se atualizam e se individualizam como singularidades/hecceidades, que não esgotam seus sistemas de origem, seja o virtual ou o pré-individual.

Um algoritmo que utilize a captura de imagem em vídeo está gerando constantes atualizações como resposta ao problema virtual incessante da obsolescência da imagem. Também está gerando individuações imagéticas, como resolução temporária não só ao sistema supersaturado de imagens, mas também aos agenciamentos metaestáveis entre: as diferentes combinações sintáticas do código escrito, as variações compositivas de placas, chips e transistores do hardware do computador, a compatibilização de distintos softwares na renderização do texto algorítmico, a articulação entre diversos dispositivos de visualização da imagem como telas de computadores, celulares, tablets, a pessoa usuária que opera o algoritmo, e muitos outros elementos que participam dessa composição. É preciso considerar o núcleo duro (hardware), núcleo mole (software) e núcleo humano como fonte de estados metaestáveis, que a todo momento supersaturam dando

continuamente origem a novas atualizações, individuações: imagens tecnológicas-extrahumanas.

A partir dessas reflexões sobre formas de produzir singularidades num ambiente dominado por processos de homogeneização das subjetividades individuais, a ideia que prevaleceu foi a criação de um complexo algorítmico que produza a decomposição (a partir de diferentes regras de aleatoriedades) de conjuntos de pixels que compõem as imagens iniciais capturadas pela câmera, e decida como recompô-los (também a partir de outras regras algorítmicas). De alguma forma, esses conjuntos de pixels guardariam alguma semelhança com as imagens capturadas, mas não teriam mais nem a forma nem a natureza do referente. O que teria relevância, nesse caso, seria a perda do reflexo diante do espelho, no lugar da conhecida imagem-reflexo, viria algo como a ruína de um “eu”, a surpreendente versão de uma dessubjetivação criada por algoritmos – imagem estranha, insuspeita, inimaginável, imprevisível... Pré-existente apenas como virtualidade, potência de outro modo de existir.

Tal complexo algorítmico utiliza como entrada/input as imagens capturadas em tempo real pelos dispositivos tecnológicos digitais, e as atualizam constantemente, segundo suas próprias determinações. Os algoritmos recompõem as imagens, transformando o “isto é” em “isto não é, isto nunca foi”. O resultado renderizado na tela traduz uma sequência imagética, cujos pixels se atualizam sempre em nova disposição, tanto espacial quanto temporal, de acordo com os fatores que produzem a aleatoriedade.

Essa dinâmica ficou bastante afinada com os anseios relativos à inquietação que disparou este projeto. Ela abrange tanto o aspecto da efemeridade - aquela exata imagem na minha frente logo não mais existirá, e assim continuamente - quanto o aspecto investigativo da própria essência do algoritmo: um modelo que gera diferentes resultados cada vez que for executado.

As simulações de imagens indiciais, feitas a partir de dados capturados do existente em tempo real, são, grosso modo, atualizações compostas de fragmentos de temporalidades diversas, que coexistem simultaneamente na interface visível. Tratam-se de imagens que perturbam a passagem do tempo, em função da colagem desordenada de diferentes fragmentos temporais que expõem, cada um, a singularidade do seu instante único e irrepetível. O algoritmo é usado como ferramenta de decupagem, capaz de despedaçar e reconstruir a cena com diferentes perspectivas e temporalidades. De forma isolada, os fragmentos da composição visual não manifestam grande significado. Mas os diferentes cortes temporais compostos de forma aleatória, na imagem que se renderiza na tela, são forçados a coexistir simultaneamente, explicitando a “transformação da realidade em imagens e fragmentação do tempo em uma série de presentes perpétuos”, dois traços da pós-modernidade apontados por Jameson (1985, p. 26).

No complexo algorítmico, cada um tem sua própria lógica de decomposição e recomposição das imagens, que serão brevemente descritas abaixo. Para melhor compreensão, sugiro que a leitura da descrição seja acompanhada pela experimentação de cada um dos algoritmos, acessível por meio do link

atrelado a cada título, ou por meio dos QR codes disponíveis nas **Figuras 1 - 14**, no início do caderno.

“O presente é um arranjo aleatório de fragmentos do passado” **(Figuras 1 e 2)**

A imagem capturada pela câmera é fragmentada, pelo algoritmo, em quadrados de diferentes tamanhos, determinados por uma função randômica. Trata-se de uma captura que não para de se atualizar, mas os fragmentos imagéticos resultantes da função algorítmica, provenientes das variadas posições espaciais e situações temporais, ao invés de se substituírem, se sobrepõem e se realinham. São cortes imagéticos que coexistem numa espécie de temporalidade expandida, em que diferentes passados se mesclam com o presente efêmero, que passa. O que se vê é uma interminável recomposição de passados, que não para de se transfigurar.

Nesse experimento, outro recurso de intervenção do algoritmo na reconfiguração dos fragmentos na tela é a intensidade sonora: quanto mais alto o volume do som ambiente, mais dinâmica é a superposição dos fragmentos, que não se substituem.

Esse recurso, da hibridização dos incontáveis fragmentos dos passados com o sempre efêmero presente, que de imediato torna-se pretérito, é utilizado como uma forma de problematizar o conceito de “instante decisivo”, herdado do fotógrafo Henri Cartier-Bresson. Ele descreve esse instante como sendo o momento no qual todos os elementos na composição imagética fotográfica atingem um equilíbrio, configurando-se como o flagrante ideal que deve ser registrado pelo fotógrafo. Com a constante mistura de

fragmentos de diferentes passados e presentes recém obsoletos, o instante decisivo nunca se estabelece, ou, ao contrário, não para de se constituir. O algoritmo aqui funciona na constante recusa da ideia de que haveria um suposto momento ideal – o tal “instante decisivo” – que determinaria a oportunidade insuperável da imagem ser registrada. Para o algoritmo que atua nesse arranjo aleatório de fragmentos do passado, o instante decisivo é apenas um momento dentre os vários possíveis, pois este está sempre em curso.

“A memória é um empilhado de lembranças passadas e futuros virtuais” (Figuras 3 e 4)

Como já mencionado nesse mesmo caderno, a visualização em dispositivos tecnológicos digitais da captura de imagens em vídeo, feita pela câmera, é uma atualização imagética que responde ao problema virtual da obsolescência contínua e instantânea do registro do real. Nesse experimento, o frame do vídeo capturado pela câmera que, em sua lógica constitutiva, substituiria inteira e imediatamente o anterior, permanece na tela, sobrepondo-se às antecedentes, mas com a sua opacidade diminuída, de tal forma que deixa transparecer as imagens anteriores, possibilitando a visualização de um presente contínuo e inacabado, em transformação – tudo operado pelo algoritmo.

Assim como no algoritmo apresentado anteriormente, nessa experiência, o algoritmo também trabalha com intuito de inviabilizar a existência de um único instante decisivo. A pessoa que participa dessa experiência visualiza não apenas a imagem instantânea, referente àquele momento

específico, mas sim todo um conjunto delas que já foram presentes e ainda permanecem, só que esmaecidos. A diminuição da opacidade conforme as imagens passam, de maneira a deixar transparecer o passado sem substituí-lo imediata e completamente, tem o intuito de emular esteticamente a relação do ser humano com sua própria memória: acontecimentos se misturam e se embaralham, desfazendo os contornos temporais que, mas ainda se mantendo no horizonte das reminiscências.

“Presentes (em)cruzilhados” (figuras 5 e 6)

Aqui, no momento da captura da imagem, o algoritmo seleciona, simultaneamente e a partir de seu centro espacial, uma fatia retangular horizontal e uma fatia retangular vertical, de apenas um pixel, de acordo com suas respectivas direções. Enquanto esse processo se atualiza na tela de visualização, novas imagens vão sendo capturadas, e, por consequência, novas fatias horizontais e verticais vão sendo ininterruptamente selecionadas e renderizadas no campo visual. A imagem que é exibida se forma dessas fatias horizontais e verticais, que vão sendo reposicionadas nas bordas da tela, a partir das suas extremidades superior e direita, respectivamente, e, imediatamente, deslocadas em sentido contrário, mas nas mesmas direções de origem. Dessa forma, a tela vai sendo aos poucos preenchida com variadas fatias horizontais e verticais, nos sentidos de cima para baixo e da direita para esquerda, de maneira a exibir registros de diferentes intervalos temporais, compondo uma cena continuamente inacabada.

A operação feita pelo algoritmo, de retirar simultaneamente uma fatia horizontal e uma vertical do centro espacial da imagem e ir deslocando-as

do seu ponto inicial, resulta em uma composição que abrange a tela em sua totalidade. Essa imagem, feita de faixas sempre do mesmo local, o centro espacial do quadro, muda no tempo (cronológico) de cada frame capturado, porque suas faixas constitutivas aparecem segundo o instante de sua apreensão: uma multiplicidade de segmentos imagéticos provenientes do mesmo espaço, mas a partir de instantes consecutivos. Mais uma vez, porém de maneira diferente, o algoritmo trabalha com a coexistência de passados no presente que passa.

“Presentes que se arrastam” (figuras 7 e 8)

Como no experimento anterior, a imagem capturada pela câmera sofre ingerências por parte do algoritmo, tanto no momento de sua captura quanto no de sua renderização na tela. Nesse caso, durante a captura, o algoritmo seleciona apenas uma fatia retangular horizontal, de um pixel. Diferentemente do exemplo anterior, as fatias não são retiradas do centro espacial da imagem. O critério a partir do qual o algoritmo seleciona, “no eixo y”, a localização da faixa de imagem a ser renderizada na tela de visualização é determinado pela função do ruído Perlin, um tipo específico de aleatoriedade. Com a contínua atualização dos frames capturados, novas fatias são constantemente selecionadas, constituindo um conjunto de faixas horizontais aleatórias, que, no momento da renderização na tela, aparecem em movimento de cima para baixo.

O tipo de aleatoriedade utilizada por esse algoritmo, o ruído Perlin, é diferente da função randômica. Quando o algoritmo utiliza a função randômica para selecionar porções da imagem, como no experimento “O

presente é um arranjo aleatório de fragmentos do passado”, significa que as fatias são escolhidas de lugares imprevisíveis e que não se repetem, pois a natureza dessa função matemática é fornecer fortuitamente, dentro de uma série pré-determinada, valores arbitrários. No caso dessa experiência, a aleatoriedade é definida pela função de ruído Perlin, que não é totalmente imprevisível, pois apresenta um certo padrão estruturado, que difere da função randômica, totalmente desestruturada e imprevisível. A percepção da imagem atualizada por função randômica é diferente da que é renderizada na base da função de ruído Perlin. Na seleção de fragmentos imagéticos operada pela função randômica, não há nenhum tipo de padrão ou repetição, resultando numa imagem de composição desordenada, confusa e desarticulada. Já na operação baseada em ruído Perlin, a seleção de fatias imagéticas eventualmente repete-se, apresentando uma composição mais cadenciada e estruturada – uma espécie de desordenação estruturada.

“Os presentes que brotam” (figuras 9 e 10)

Assim como no experimento anterior, esse algoritmo seleciona, da imagem capturada em vídeo, a cada frame que chega, apenas uma faixa retangular horizontal, medindo um pixel. A localização “no eixo y” do ponto, a partir do qual o algoritmo faz a seleção, é determinada pela função randômica. O que se vê renderizado na tela é a formação gradual da composição dessas fatias horizontais, que vão sendo sequencialmente posicionadas no mesmo local de origem. Como a atualização dos frames é contínua, numa simultaneidade intempestiva, a composição final – que abraça segmentos de imagem pertencentes à diferentes momentos da captura, tornando-os

extemporâneos relativamente uns aos outros –, apresenta o tempo como que “fora dos eixos”.

O algoritmo aqui também trabalha para a coexistência de passados, presente e futuros virtuais, apresentando ao final uma variedade de hecceidades temporais.

“O tempo intermitente” (Figuras 11 e 12)

Esse experimento, que só funciona em dispositivos digitais touch, responde ao toque manual na tela. Neste caso, o algoritmo altera a imagem capturada em vídeo pela câmera a partir do toque efetuado na tela do dispositivo tecnológico digital. Isto é, só é renderizada na tela de visualização a porção da imagem correspondente à área tocada pela pessoa que participa da experiência, tanto no que se refere ao tamanho quanto à posição. Ou seja, apenas os locais de contato têm a imagem daquele momento exibida. Se não há toque, não há atualização da captura da imagem, conservando-se presente na tela de visualização a imagem pretérita capturada com o último contato manual. Portanto, se o usuário não encosta continuamente na tela, a percepção é que tempo se mantém estático em um passado imobilizado na última imagem capturada. As porções da tela que não forem tocadas mantêm-se neutras, cinza da cor do da tela inicialmente.

Novamente, as porções de imagens provenientes dos diferentes toques e presentes defasados convivem na mesma tela de visualização.

“Existir em fragmentos aleatórios” (Figuras 13 e 14)

Cada frame da imagem capturada pela câmera de vídeo, é fragmentado pelo algoritmo em quadrados de 70 x 70 pixels que são, na renderização da tela de visualização, sistematicamente reposicionados em fileiras, a partir das suas bordas: de cima para baixo, da esquerda para direita. O algoritmo, além de fragmentar a imagem em quadrados, seleciona o local de onde os fragmentos são retirados para o posterior reposicionamento. Os novos arranjos decorrentes dessa seleção se dão a partir de duas funções matemáticas diferentes, a randômica e a do ruído Perlin. O participante pode escolher por meio de um clique no botão “Variar!”, disponível na tela do dispositivo, qual função prefere utilizar.

Independente da função matemática que gere a seleção de fragmentos, o reposicionamento dessas porções imagéticas se mantém sendo feitos em fileiras, de cima para baixo, da esquerda para direita. A diferença é que, ao optar pela função randômica, os quadrados são selecionados de forma imprevisível, sem seguir nenhum tipo de estrutura ou ordenação. A composição renderizada na tela, feita a partir dos fragmentos selecionados por essa função, possui uma configuração desorganizada. Já no caso da designação de fragmentos por meio da função de ruído Perlin, os quadrados são selecionados a partir de um certo padrão estruturado, que, inclusive, eventualmente pode repetir-se. Com isso, a composição que resulta na tela de visualização se apresenta ritmada e, eventualmente, com um compasso mais regular.

* * *

Este experimento nasceu com objetivo de aproveitar a potência da simulação de se libertar do real, a fim de dar conta, por meio da matemática, de uma complexidade pós-moderna esquizofrênica e fragmentária, de modo a fazer possível outra constituição de si, individual e coletivamente. Os algoritmos que compõem esse experimento são ferramentas que, adicionando ruídos à hegemonia das imagens sintéticas, buscam dismantelar a tendência exibicionista pornográfica característica da cultura visual digital do capitalismo contemporâneo.

Tentei usar algoritmos como próteses que propiciem diferentes formas de ver, e conseqüentemente, diferentes formas de fazer-se sentir, em contraponto ao já sentido, conforme o pensamento do filósofo Mario Perniola, para quem o fazer-se sentir está relacionado à “(...) receber o que vem de fora, acolher, hospedar o que se apresenta como estranho e enigmático. Fazer-se sentir é oferecer a nós próprios para que algo possa encontrar em nós uma [outra] possibilidade de estar no mundo (...)”. Esta é uma afirmação assertiva da imprescindibilidade de um sentir sem mediação, uma experiência que não seja resíduo de sensações “re-sentidas”, ecos homogêneos de vivências passadas. Se o já sentido está relacionado à pasteurização do sentir, remetendo ao passado fetichizado, reificado e sacralizado, o fazer-se sentir diz respeito ao presente, aqui e agora, e seus devires. Dar corpo e voz ao porvir que nascerá e continuará nascendo repetidas vezes (Perniola, 1993, p. 103-4).

O trabalho tenta divisar um devir vivo ou animal do algoritmo que cria imagens não como representações, índices do mundo real, mas como

simulações de mundos possíveis, deflagradas nas brechas da supersaturação do sistema homogêneo e amorfo da cultura visual digital contemporânea.

DESORGANISMO

Paula Davies Rezende

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS

simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos

PARTE II

CADERNO MAGENTA

desorganismo

23/01/2024 17:17:16



Figura 1 - Instalação "Desorganismo" (2022)



Figura 2 - Montagem da instalação "desorganismo", ainda sem o espelho (2022)



Figura 3 - Detalhe da instalação "desorganismo" (2022)



Figura 4 - Detalhe da instalação "desorganismo" (2022)



Figura 5 - Detalhe da instalação "desorganismo" (2022)

Esse trabalho, intitulado “desorganismo” (2022), nasceu do meu incômodo e desconfiança da crescente naturalização das formas de vigilância, principalmente por meio das câmeras de segurança, dispositivos cada vez mais ubíquos no nosso cotidiano. Ao receio da vigilância efetivada pela câmera, incorporei outra apreensão, relacionada a um diferente tipo de imagem-controle, que compele a sujeição do corpo às diretrizes sociais: a do espelho. As imagens operacionais provenientes de câmeras de segurança e a imagem refletida no espelho são duas formas imagéticas de (auto) vigilância e (auto) opressão, que, nessa obra, são apropriadas para a recomposição poética de um outro corpo.

Trata-se de uma instalação composta de um espelho, oito câmeras de segurança, um aparelho DVR¹ e uma televisão de 40 polegadas, todos fixados em uma parede. As câmeras de segurança são colocadas ao redor da televisão e apontam para diferentes partes do corpo da pessoa que observa o conjunto. Nenhuma lente está posicionada para capturar uma imagem de vigilância convencional, elas estão desalinhadas, tortas, fragmentadas. Todas transmitem uma visão infamiliar do corpo, no intuito de produzir uma inquietante estranheza em quem observa. As câmeras estão conectadas no aparelho DVR, responsável por receber o sinal imagético e organizar a informação recebida em imagens exibidas na tela da televisão. Em cima dessa tela está o espelho que, assim como as câmeras, é capaz de transformar e adulterar a construção da autopercepção. Ambas imagens - as transmitidas na tela e a refletida no espelho - rearranjam as partes do corpo, que observa a instalação, em uma nova composição, um desorganismo singularmente reestruturado² (**Figuras 1 - 5**, no início do caderno). O esboço da instalação pode ser visto na **Figura 6**, a seguir.

Pensando o processo de criação de “desorganismo”

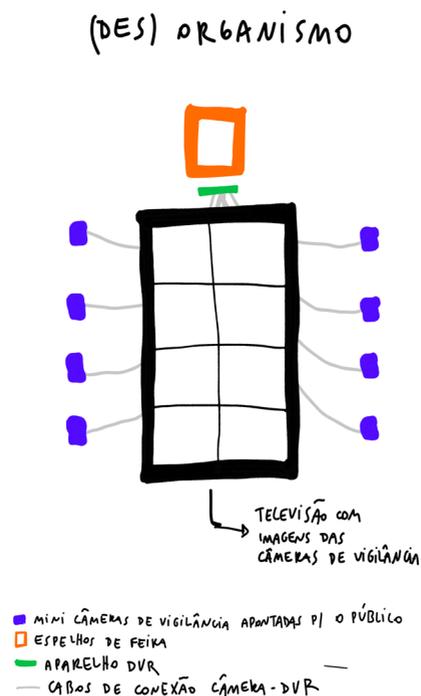
A preocupação com excesso de vigilância e o crescente anseio pelo direito à privacidade não estão presentes somente no meu imaginário. Parece-me que se tornaram uma questão coletiva, já que é cada vez mais comum testemunharmos câmeras de vigilância em espaços públicos e semi-públicos.

¹ Abreviação de Digital Video Recorder, em português Gravador de Vídeo Digital. São dispositivos utilizados em Circuitos Fechados de TV (CFTV), com objetivo de transmitir e gravar simultaneamente imagens provenientes de diferentes câmeras, em sistemas de vigilância.

² Essa obra fez parte da exposição “CORPO: Uma Fantasmagoria de Nós”, em 2022, no Atelier Paulista (São Paulo, BR).

Lembrei-me de discussões já trazidas nos Cadernos Vermelho e Verde, nas quais Fernanda Bruno define que vigilância seria uma forma de observação sistemática, que visa a colheita de dados e informações sobre pessoas, com objetivo de controlar formas de conduta. A autora remarca que essa ubiquidade das câmeras de segurança torna indiscernível saber quem é vítima e quem é suspeito, o que é seguro e o que é ameaça. Tudo e todos são suspeitos, até que se prove o contrário. A vigilância não se restringe mais às instituições de segurança e controle, e indivíduos comuns são estimulados

Figura 6 - Esboço da montagem da instalação (2022)



Fonte: Acevo pessoal.

a manterem uma postura vigilante com conhecidos e desconhecidos. Os

próprios dispositivos tecnológicos digitais contemporâneos incorporam formas de vigilância, por meio de armazenamento de dados de serviços de GPS, internet, e mesmo imagens e sons capturados por aparelhos móveis pessoais. Essa conduta intrusiva é dissimulada como forma de atenção, prevenção e cuidado (Bruno, 2013, p. 18, 29-36, 92-93).

Ressoa em mim a afirmação de Bruno, de que a tentativa de controle de indivíduos por meio da imagem não data de agora. Desde a Modernidade até os tempos atuais houve uma mudança nos modos de ver e ser visto, que reconfigurou a formação da subjetividade. A autora remarca dois principais deslocamentos. O primeiro diz respeito à mudança do foco de atenção da interioridade (relacionada à profundidade e introspecção), para a exterioridade (relacionada à aparência e a visibilidade). Sendo assim, a formação de subjetividade passou a estar diretamente ligada ao externo, afirma Bruno, a partir de reflexão do sociólogo Norbert Elias. A preocupação com o que a autora chamou de “decoro corporal externo”, que inclui o que é imediatamente visível a quem nos observa - higiene, saúde, beleza e comportamento - desenha-se em íntima relação com o olhar do outro (Bruno, 2013, p. 55-56).

Tal deslocamento do interno para o externo é fundamental na definição de regras de conduta e diretrizes de costumes, um padrão social com o qual o indivíduo é obrigado a se conformar, se quiser evitar sentimentos de inadequação que podem surgir ao assumir um comportamento desviante das normas vigentes. O que inicialmente se estabelece como uma regra externa acaba sendo reproduzido no âmbito íntimo e pessoal, por meio de

um autocontrole que passa a reger, inclusive, os desejos inconscientes (Elias³, 1994 apud Bruno, 2013, p. 56-7). Tais regras, para funcionarem, dependem de um processo de adestramento e interiorização inculcado por meio da opressão e ameaças de marginalização em virtude dos desvios.

O segundo deslocamento diz respeito ao olhar externo e às reconfigurações entre público e privado. A expansão dos meios de comunicação de massa - especialmente a televisão - implicou em um modo de visibilidade contrastante com o panóptico de Bentham⁴. Neste, a configuração arquitetônica permitia que poucas pessoas (guardas e vigilantes) vigiassem muitas (indivíduos comuns sujeitos ao regime disciplinar). Já a comunicação de massa proporciona um dispositivo sinóptico onde muitas pessoas (o público em geral) veem poucas (celebridades e congêneres), voltando o foco da visibilidade para a elite e pequenos grupos de pessoas famosas, que figuram com frequência nos meios de comunicação (Bruno, 2013, p. 58).

Recentemente, somou-se a esse outro deslocamento: com a profusão de realities shows e redes sociais, o foco de visibilidade volta-se também para a pessoa comum, não mais sujeita ao regime disciplinar, mas agora inserida na mídia pela expansão das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Com a internet, os indivíduos que vigiam também estão, ao mesmo tempo, sujeitos à vigilância, sendo, inclusive, mais autônomos para produzirem e controlarem a própria imagem e visibilidade. Com a capacidade de exposição das redes sociais, detalhes banais da vida privada, opiniões e

3 ELIAS, Norbert. A sociedade dos indivíduos. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 1994.

4 Cf. FOUCAULT, 2010.

convicções de cunho pessoal são ampla e deliberadamente publicizadas em busca de visibilidade (Bruno, 2013, p. 66).

Esses dois deslocamentos contemporâneos - a exteriorização da subjetividade e a ampliação da visibilidade pelas TICs - colaboram para a construção de uma intimidade que se volta para fora, buscando conquistar um olhar externo, que vigia de forma onipresente.

De lugar de recolhimento, a intimidade constitui-se em matéria assistida e produzida na presença explícita do olhar do outro. Tomando de empréstimo o termo proposto por Lacan, Tisseron (2001)⁵ designa por "extimidade" o desejo de o indivíduo comunicar ou expor o seu mundo interior ao outro (Bruno, 2013, p. 68).

As câmeras de segurança operam no registro, armazenamento e reprodução de imagens referentes às ações que muitas vezes acontecem em âmbito público, como por exemplo as câmeras em shopping centers, lojas, restaurantes etc. Nesses ambientes, o tipo de imagem, a hora e o local de onde as imagens de vigilância são capturadas estão fora do controle do indivíduo. Mas nós mesmos também nos autovigiamos regularmente, por meio de espelhos e, não raro por meio de câmeras colocadas dentro da própria casa, acessíveis em regime 24/7 por meio de dispositivos móveis digitais, como o smartphone.

No caso da instalação "desorganismo", a vigilância externa é realizada pelas câmeras instaladas ao redor da televisão, enquanto o olhar do outro é emulado pelo espelho. Nesta obra, optei propositalmente por câmeras

5 TISSERON, S. L'intimité surexposée. Paris: Hachette, 2001.

que capturam imagens em baixa qualidade (720 x 480 pixels, resolução já obsoleta) e em preto & branco, com o intuito de contestar o imperativo da alta resolução. Como abordado no *Caderno Verde*, o fetiche pela imagem de alta resolução estaria ancorado em um sistema de produção capitalista e conservador, que endossa a crença que a falta de qualidade seria correspondente à castração da autoria, da autenticidade autoral (Steyerl, 2009, p. 1-3). Com intuito de inserir ruído tanto no sistema econômico quanto no sistema imagético de alta resolução, as câmeras ostentarão a mais baixa resolução possível no contexto tecnológico atual.

O espelho representa uma forma de autocontrole e autoimolação pelas diretrizes já internalizadas pela opressão do olhar do outro - especialmente para as mulheres em uma sociedade patriarcal -, que entabula a cobrança social sobre o corpo e a conduta corretos para a mulher idealizada.

Apesar da finalidade de controle, a videovigilância não busca instaurar a normalidade, mas justamente capturar o que é irregular, registrar fraturas na ordem vigente, observa Bruno. É possível constatar que a videovigilância busca o flagra. O efeito normativo consequente é que, para evitar o excepcional, convém então parecer normal, o que acaba sendo mais decisivo do que ser normal de fato (Bruno 2013, p. 94-6). Como nessa instalação as câmeras estão todas tortas e fragmentadas, nada parece normal. Mas também se não captura nenhuma excepcionalidade, pois a instalação está colocada em lugar público, onde nossa vigilância interiorizada não permite surpresas nem comportamentos excepcionais. É o tédio do comum, proveniente do triunfo da autovigilância excessivamente interiorizada que inibe qualquer possibilidade de flagra.

As imagens entregues por essa instalação, além de carecerem da emoção e comoção causadas por flagras, também são desprovidas de construção narrativa. O pesquisador Jamer Guterres de Melo observa que essa é uma das características das imagens operacionais, como as provenientes de câmeras de segurança. Não são produtos imagéticos feitos para contar histórias, portanto, não fazem uso da sintaxe característica das linguagens audiovisuais, como mudança de enquadramentos, movimento de câmera e a montagem narrativa ou expressiva. Pelo contrário, há a produção de um lugar de desdramatização (Melo, 2017, p. 8). Sobre essa característica, Melo traz uma observação do artista Harum Farocki:

O que é interessante nas imagens de câmeras de vigilância é que elas são usadas de um modo puramente indicial; não se referem a impressões visuais mas apenas a certos fatos: o carro ainda estava no estacionamento às 14:23? O garçom lavou as mãos depois de usar o banheiro? E daí por diante. Insiste-se nessa atitude até o ponto em que as imagens podem ser consideradas totalmente inúteis quando nada especial acontece, e são frequentemente apagadas de imediato para economizar a fita (FAROCKI apud BAUTE, 2010, p. 130).

No caso desta obra, o único recurso que poderia remeter a algum tipo de construção narrativa é a disposição das imagens capturadas pelas oito câmeras na tela da televisão, já que o aparelho DVR permite algumas poucas formas diferentes de organizá-las. A ordenação padrão de exibição do material capturado pelas câmeras de segurança seria de oito imagens retangulares do mesmo tamanho, em duas fileiras horizontais de quatro imagens, preenchendo a tela inteira. Mas, a instalação “desorganismo” foi pensada, desde a captura até a reprodução das imagens, para desorganizar

a percepção de quem observa. Optei então pela disposição de uma imagem maior e as outras sete menores ao seu redor, para evitar o equilíbrio e simetria que os tamanhos equivalentes poderiam transmitir.

A captura em ângulos tortos e fragmentados, assim como recomposição das imagens em oito retângulos que diferem em tamanho e posição, é feita propositalmente para a desorganizar os fragmentos capturados. A intenção não é a reprodução, e sim a produção de um outro Corpo, novo, singular, quiçá inútil. Um Corpo sem Órgãos (CsO), no sentido de Deleuze e Guattari, que desafia a organização estratificada e hierarquizada do organismo orgânico maquínico, hierarquizado para a extração de trabalho útil, eficiente e eficaz.

O CsO não se opõe aos órgãos, mas a essa organização dos órgãos que se chama organismo.[...] O organismo não é o corpo, o CsO, mas um estrato sobre o CsO, quer dizer um fenômeno de acumulação, de coagulação, de sedimentação que lhe impõe formas, funções, ligações, organizações dominantes e hierarquizadas. transcendências organizadas para extrair um trabalho útil (Deleuze; Guattari, 2012a, p. 24-25).

Os órgãos se dispõem em organismo hierarquizado por um anseio de evitar o desviante. Ao articular um corpo, organizamo-nos em estratos, tornamo-nos significante e significado, interpretante e interpretado, para não sermos apenas vagabundos (Deleuze; Guattari, 2012a, p. 24-5). Segundo os autores, desfazer este organismo estratificado, ou seja, criar um CsO, refere-se a “[...] abrir o corpo a conexões que supõem todo um agenciamento, circuitos, conjunções, superposições e limiares, passagens e distribuições de intensidade, territórios e desterritorializações [...]” (Deleuze; Guattari, 2012a, p. 25). Um CsO não obedece a teleologias nem segue funções

pré-determinadas, só podendo ser ocupado por intensidades, matéria não formada, não estratificada. É campo de imanência e plano de consistência próprio do desejo (Deleuze; Guattari, 2012a, p. 16-18). Para fazer um CsO, convém desfazer suficientemente o eu para dar lugar ao esquecimento e a experimentação (Deleuze; Guattari, 2012a, p. 13).

O desenvolvimento dessa instalação segue uma linha guia que aparece em outros momentos no desenvolvimento desta tese, que é a ideia de hackear o sistema de dentro, conturbá-lo a partir de suas próprias ferramentas. Se no âmbito dominante o sistema de vigilância serve como forma de oprimir e estratificar corpos, a instalação age em uma dimensão molecular, buscando a fragmentação e decomposição em um CsO, que desafia os imperativos de produtivismo e produtividade, pois para nada serve, nem mesmo para vigiar. A apropriação de ferramentas próprias do sistema dominantes é, de certa forma, sustentada por Deleuze e Guattari, que orientam: “Imitem os estratos. Não se atinge o CsO e seu plano de consistência desestratificando grosseiramente” (Deleuze; Guattari, 2012a, p. 26).

Quando nos abriremos para outros (inúteis) agenciamentos, e formos ocupados por intensidades, talvez nos livremos de nossos automatismos. Em palavras de Antonin Artaud (2022, p. 22):

Quando vocês Tiverem Criado um Corpo Sem Órgãos,
ai Vão ter Livrado o Ser Humano dos seus Automatismos
e Devolvido sua Verdadeira e Imortal Liberdade.
Aí vocês vão lhe Reensinar a Dançar
pelo Avesso
como na Loucura das Danças de Rua
e esse Avesso
será Seu Verdadeiro Direito

OCUPAR AS FISSURAS

Paula Davies Rezende

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS

simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos

PARTE II

CADERNO AMARELO

ocupar as fissuras



Figura 1 - Erva daninha virtual (2023)



Figura 2 - Erva daninha virtual (2023)



Figura 3 - Erva daninha virtual (2023)



Figura 4 - Erva daninha virtual (2023)

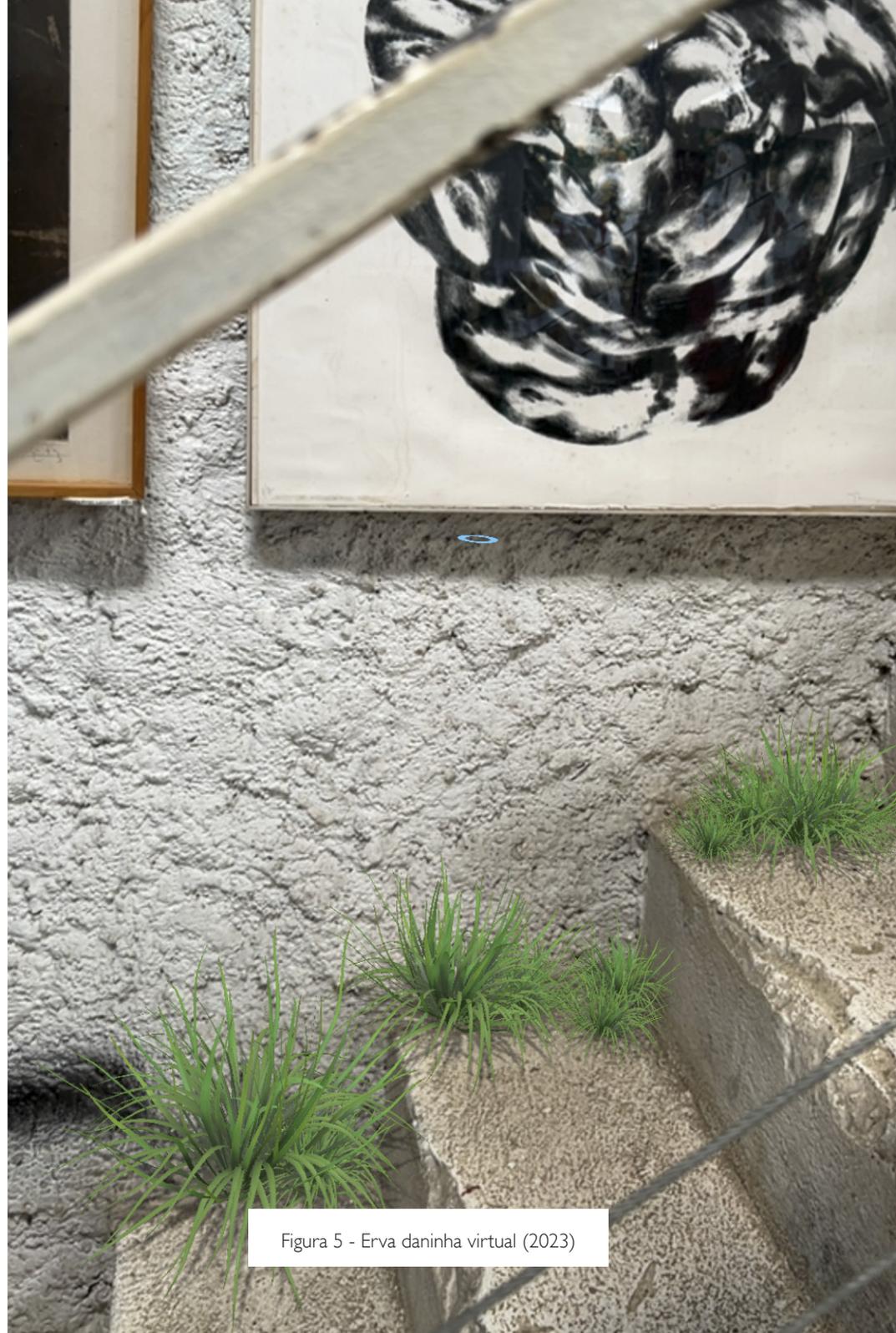


Figura 5 - Erva daninha virtual (2023)



Figura 6 - Erva daninha virtual (2023)



Figura 7 - Erva daninha virtual (2023)



Figura 8 - Erva daninha virtual (2023)



Figura 9 - Erva daninha virtual (2023)



Figura 10 - Erva daninha virtual (2023)



Figura 11 - Erva daninha virtual (2023)



Figura 12 - Erva daninha virtual (2023)



Figura 13 - Erva daninha virtual (2023)

Esta foi a última obra que surgiu neste período do doutorado, oriundo de uma obsessão que tive com a ideia de ervas daninhas, depois que essa tese já estava quase toda escrita.

Trata-se de uma aplicação em realidade aumentada (RA), que possibilita que, em colaboração com um dispositivo móvel com câmera¹, as pessoas possam fazer brotar virtualmente ervas daninhas digitais tridimensionais (3D) em diferentes lugares do mundo tangível.

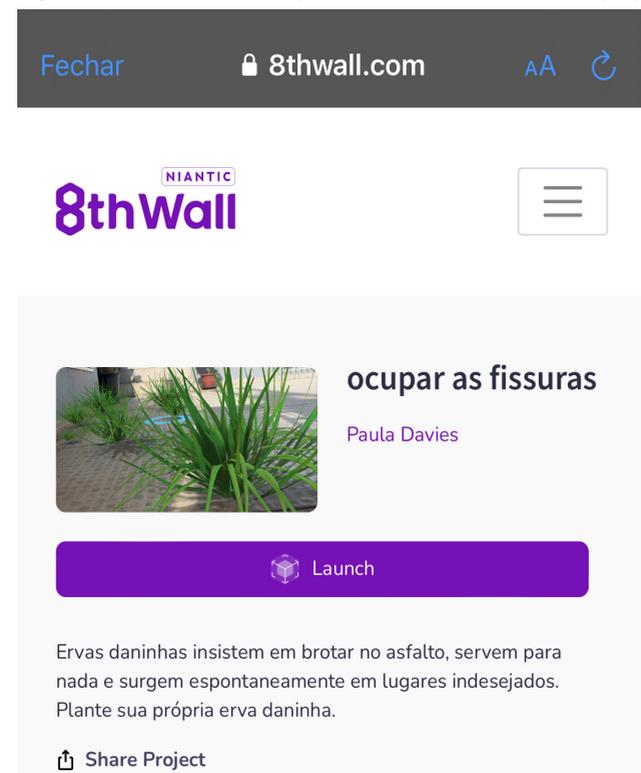
Para acessar a experiência virtual, a pessoa deve apontar a câmera do dispositivo móvel para o QR code (**Figura 14**), e clicar no link disponibilizado, que conduzirá para aplicação. Não é necessário instalar nenhum aplicativo,

¹ A aplicação só funciona em dispositivos móveis (smartphones, tablets etc.), não sendo possível o uso em computadores e notebooks.

Figura 14 - QR code para acesso ao aplicativo em realidade aumentada (RA)



Figura 15 - Tela de início do aplicativo em realidade aumentada (RA)



Fonte: Acervo pessoal.

apenas aceder o link, que será aberto no próprio navegador do celular. Ao abrir a primeira tela do site, vê-se uma breve apresentação do trabalho, junto com o botão roxo de acesso, escrito “Launch” (**Figura 15**). Ao clicar neste link, o dispositivo vai solicitar que a pessoa usuária permita o acesso ao movimento, orientação e câmera, para ter adentrar, finalmente, a experiência.

Logo na primeira tela da aplicação, a pessoa visualiza o convite, que diz: “Escolha uma fissura e clique na tela para fazer crescer uma erva daninha” (**Figura 16**). A interação se dá por meio da câmera do dispositivo móvel, então para fazer brotar as ervas daninhas virtuais, deve-se apontar a lente do aparelho para uma superfície horizontal e plana. Com auxílio do marcador circular azul (**Figura 17**), é possível escolher um local onde, com

Figura 16 - Tela de início (2023)



Fonte: Acervo pessoal

Figura 17 - Marcador circular (2023)



um toque na tela do celular, irá nascer uma planta digital. É possível colocar quantas daninhas a pessoa usuária quiser. Para guardar o registro de seu jardim de ervas daninhas, basta tirar um print da tela do celular (**Figuras 1 - 13**, no início do caderno).

Toda a organização descrita acima ocorre no espaço digital. Como então traduzir essa estrutura para as paredes do cubo branco, de forma atrativa, para que as pessoas em uma exposição artística, por exemplo, sejam convidadas e conduzidas à obra de forma adequada? A estruturação da obra em espaço expositivo consiste em dois textos, dispostos em moldura de tamanho 29,7 x 21 cm, mais uma composição com imagens demonstrativas do funcionamento da aplicação, também em tamanho 29,7 x 21 cm. Os três elementos são dispostos em uma linha vertical, conforme é possível visualizar no esboço na **Figura 18** e na posterior instalação em parede² (**Figura 19**).

O primeiro texto manifesta o contexto sócio-político-cultural e pessoal que embasa o desenvolvimento da obra. O segundo texto é a apresentação do trabalho, em que disponibilizo o QR code de acesso à aplicação e uma explicação passo a passo de seu funcionamento. Nesse último texto, convido as pessoas visitantes a fazerem crescer ervas daninhas virtuais no espaço expositivo e registrarem suas composições em imagem no próprio celular, para, posteriormente, compartilharem suas ocupações no Instagram, com a hashtag #ocuparasfissuras, marcando o perfil da obra, @ocuparasfissuras³.

² Essa obra fez parte da exposição "misturar e re-existir", em 2023, no Atelier Paulista (São Paulo, BR).

³ Disponível no link: <<https://www.instagram.com/ocuparasfissuras/>>. Acesso em 24 nov 2023.

Figura 18 - Esboço da instalação em parede (2023)

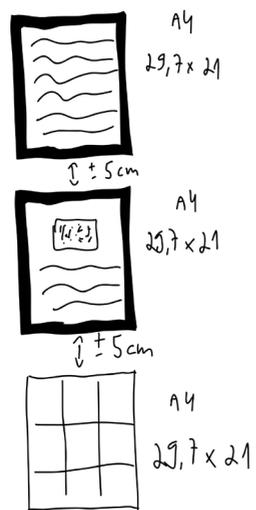


Figura 19 - Instalação da obra em parede (2023)



Fonte: Acervo pessoal

Dessa forma, posso apropriar-me das imagens postadas e exibi-las em no feed do perfil da obra, construindo um repositório que recupera e organiza os produtos imagéticos oriundos das interações de outras pessoas com a aplicação.

Meu convite para o compartilhamento no espaço virtual é uma tentativa de tirar a obra do cubo branco e buscar outras formas de exibição. Além de agregar as imagens produzidas pelo público, esse perfil no Instagram também é uma forma de divulgar o trabalho online, de forma a convidar outras pessoas a ocuparem suas próprias fissuras.

Pensando o processo de criação de “Ocupar as fissuras”

*No Caderno Azul, compartilhei sobre uma planta que ganhei. Na verdade, era um vaso com duas plantas bem diferentes, que cresciam juntas. Uma altiva, avermelhada, que crescia para cima. Ao redor dela, uma vasta folhagem muito verde, muito vívida, que crescia para os lados. Achei muito bonita a composição. Depois, fiquei sabendo que a planta “original” era a avermelhada altiva. O arbusto verde eram ervas daninhas, que cresceram livre e descontroladamente, tomando conta do vaso (**Figuras 20 e 21**).*

No início do quarto ano do doutorado, sentei para repensar a pergunta de pesquisa, o objetivo geral e os objetivos específicos do que viria a se tornar minha tese em poéticas visuais. Depois de enveredar, me perder e me achar

Figuras 20 e 21 - Vaso tomado por ervas daninhas (2023)



Fonte: Acervo pessoal

em tantas trilhas, desvios e picadas, minha pesquisa parecia um jardim repleto de ervas daninhas, que cresceram demais e tomaram conta desse espaço. Deixavam tudo mais confuso e mais bonito. Ervas daninhas servem para nada, por isso mesmo servem para tudo, elas surgem espontaneamente em lugares indesejados. Irrompem a barreira do improvável.

Escolhi acompanhar as ervas daninhas.

Esse momento de retomada e reavaliação da pergunta de pesquisa e objetivos da tese foi marcante, pois foi quando percebi que a pesquisa tomou outro rumo, quase sem o meu consentimento. Determinadas ideias obsessivas, à priori desconectadas com a temática inicial, recusaram-se a ir embora e resistiram até esta última versão. Da mesma forma como as ervas daninhas tomam conta de jardins, resistem à urbanização e nascem das fissuras do concreto e do asfalto.

No parágrafo acima, o uso do sujeito “ideias” na voz ativa, como agente da ação, não é um simples equívoco de sintaxe. A pessoa que trabalha com pesquisa sabe que as ideias criam vida própria e impõem sua permanência, à nossa revelia.

Tenho a impressão de que não adianta mais levantarmos bandeiras de declarada oposição ao sistema. Mas uma boa estratégia parece ser hackeá-lo, enfraquecê-lo, transformá-lo de dentro. Observar e instigar a vida que insiste em brotar nas ruínas. Pareceu-me uma metáfora poética para lidarmos com a potência hegemônica e homogeneizante do capitalismo tardio. Então, para responder à minha inquietação de produzir e espalhar ervas daninhas que tomem conta não apenas do meu jardim, mas que

ocupem as mais diversas fissuras que começam a aparecer no terreno do capitalismo, optei pela realidade aumentada.

Como toda realidade aumentada, essa experiência consiste-se na hibridização de uma imagem tridimensional sintetizada por tecnologias digitais - a erva daninha -, sobreposta sobre uma captura imagética em tempo real do mundo tangível, feita através da câmera do dispositivo móvel. O modelo tridimensional digital é inserido sobre a camada do mundo “real” a partir de um clique na tela do aparelho. O tamanho da planta que brotará é aleatório e randômico, portanto variará de acordo com uma função matemática, delimitada por valores mínimo e máximo, não podendo ser controlado pela pessoa usuária, assim como também não podemos controlar o crescimento de daninhas no mundo tangível.

O modelo tridimensional da erva daninha foi encontrado na plataforma digital Sketchfab, que abriga coleções de objetos 3D⁴. Nesse site, criadores de elementos nesse formato podem publicar e compartilhar suas produções, sob as mais diversas licenças de uso. Trata-se de um mecanismo de busca digital, a partir do qual pessoal podem procurar imagens de seu interesse, podendo baixar e utilizar em suas próprias produções, desde que respeitadas as condições impostas pela pessoa que criou o objeto escolhido. Fiz diversas buscas nesse site, selecionei algumas opções possíveis, e, após alguns estudos (**Figuras 22, 23, 24 e 25**), escolhi o modelo disponível na **Figura 26**, por se assemelhar mais à idealização da figura do “mato”, comumente presente no imaginário coletivo. Essa imagem está sob a licença Creative Commons

4 Disponível em: <<https://sketchfab.com/>>. Acesso em: 23 set 2023.

Figuras 22, 23, 24 e 25 - Estudos para ervas daninhas (2023)



Fonte: Plataforma Sketchfab. Disponível em: <<https://sketchfab.com/>>

Figura 26 - Erva daninha escolhida (2023)



Fonte: Plataforma Sketchfab. Disponível em: <<https://sketchfab.com/>>

by 4.0⁵, que permite o uso livre desde que sejam dados os devidos créditos de autoria, solicitação respeitada e cumprida nesta obra⁶.

A pessoa artista é, via de regra, curiosa. Mas não basta ter ideias, é fundamental conhecer a materialidade das ferramentas que dão corpo às lucubrações poéticas. Ao longo da minha pesquisa em RA, estudei diversos tipos de recursos digitais que pudessem dar corpo ao intento de sobrepor modelos tridimensionais sobre o mundo tangível. Dentre as possíveis, optei pela tecnologia de WebAR⁷, uma ferramenta que permite visualizar e interagir com conteúdo feito em RA a partir de um navegador comum de internet, como Google Chrome, Apple Safari ou Mozilla Firefox. Essa solução possibilita uma experiência mais acessível, já que não demanda download ou instalação de aplicativos dedicados que, muitas vezes, sobrecarregam os dispositivos móveis com performance mais limitada.

Com o objetivo de fazer uso dessa tecnologia, optei pelo sistema 8th Wall⁸, uma plataforma de desenvolvimento, publicação e distribuição de aplicações em WebAR que oferece protótipos pré-programados de diversos efeitos em RA. Tais protótipos servem como auxílio inicial para artistas e outras pessoas interessadas em produzir aplicações em RA, mas que não possuem conhecimento aprofundado para desenvolver suas próprias aplicações a partir do zero.

5 Para mais informações sobre a licença, ver o seguinte site: <<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt-br/>>. Acesso em 22 jan 2024.

6 Por tratar-se de uma aplicação, os devidos créditos estão inclusos em um documento escrito e embutido no código aplicação, podendo ser acessado apenas através de acesso autorizado. Tal prática é comum em aplicações digitais.

7 Acrônimo para *Web Augmented Reality*. Em português, realidade aumentada baseada na Web.

8 Disponível em: <<https://www.8thwall.com/>>. Acesso em: 2 fev 2024.

Assim como no projeto “Patuá” (apresentado no Caderno Preto), essa obra carrega uma característica que concerne à realidade aumentada no geral: a interatividade. Eu, a artista, fiz a programação para que a aplicação realizasse a função planejada, de inserir modelos 3D de ervas daninhas, em tamanhos randômicos, em superfícies horizontais planas. Mas esse tipo de trabalho só se realiza em sua total potência quando a pessoa usuária se apropria dele e faz suas próprias ocupações, fazendo crescer plantas em seu próprio espaço, de acordo com suas escolhas e decisões pessoais. Nessa experiência, a pessoa vira coautora e responsável, junto comigo, por essa plantação virtual digital que sobrepõe-se ao mundo tangível.

Com essa aplicação, convido a todos a deixarem crescer suas próprias ervas daninhas, nas suas próprias fissuras teóricas, artísticas, conceituais ou nos jardins orgânicos mesmo. Se nos despirmos do olhar colonizador, veremos que ervas daninhas podem resultar em plantas bonitas.

Paula Davies Rezende

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS
simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos



PARTE II

CADERNO PRETO

patuá



Figura 1 - Protótipo de Patuá (2023)



Figura 2 - Protótipo de Patuá (2023)

Esse trabalho existe somente em projeto de experimento poético. Como contei na introdução desta tese, a opção por expor um projeto em desenvolvimento diz respeito ao desordenado fluxo de pensamento: quando um acontecimento estético ainda está em produção, outros são continuam brotando no fértil terreno de todo processo criativo.

O título dessa obra, *patuá*, é uma palavra provavelmente de origem Tupi, que se refere a uma espécie de cesta feita de folhas de palmeiras trançadas, e é utilizada para designar qualquer tipo de sacola de couro ou de pano (Chieregati, 2021, p. 31). A obra é uma ideia de aplicação para dispositivos digitais móveis, a ser desenvolvida por meio da tecnologia de realidade aumentada (RA), que simulará em modelos digitais tridimensionais (3D) diversos elementos orgânicos e não orgânicos oriundos de outros planetas

que não a Terra. O objetivo da aplicação é fornecer materialidades virtuais de elementos ficcionalmente recolhidos em outros mundos e outras eras, de forma a estimular a criação de diferentes realidades e existências heterogêneas: híbridas, bastardas e não genéticas.

Com essa aplicação, será possível “plantar” virtualmente, em nosso mundo, sementes e vegetais extraterrenos. Conseguiremos colocar no nosso chão rochas intergalácticas, adornar nossas paredes com objetos alienígenas e interagir com objetos de culto de religiões extraterrestres. Coisas como roupas, joias, plantas, sementes, rochas, ferramentas, objetos de culto, objetos de entretenimento, instrumentos musicais e móveis simples. Objetos banais, corriqueiros, presentes em cotidianos de outras galáxias, serão modelados digitalmente em 3D para serem inseridos em uma camada virtual sobreposta ao nosso mundo terrestre tangível. Nada extraordinário, afinal, a vida é feita de banalidades.

Nossa missão, como pessoas usuárias do aplicativo, é agregar, no mundo ao nosso redor, objetos comuns de outros cosmos, que dispararam outras histórias¹, que construíram outras casas, alimentaram outros seres, floream outras paisagens. Espalhar entre nós esses artefatos de forma a estimular diferentes vivências e projetar novos mundos em que nós possamos nos transformar com todas essas pequenas coisas banais, que também são transformadas por nós. Infestar a cidade com elementos comuns, nada heróicos nem valiosos, aqueles esquecidos em alguma prateleira de alguma casa, em outra realidade.

¹ A palavra “estória” é geralmente usada para designar uma narrativa ficcional de natureza popular transmitida pela tradição oral.

Pensando o processo de criação de “Patuá”

Uma reflexão recorrente nesta tese é a de simular e projetar mundos outros. Para construir mundos diferentes, talvez não seja necessário destruir esse em que vivemos e começar outro do zero. A filósofa Donna Haraway aponta que seria mais o caso de regenerar do que de renascer. Regenerar estaria mais relacionado à renovação da estrutura, que pode vir a ser reconstruída de forma mais firme e potente.

Para as salamandras, a regeneração após uma lesão, tal como a perda de um membro, envolve um crescimento renovado da estrutura e uma restauração da função, com uma constante possibilidade de produção de elementos gêmeos ou outras produções topográficas estranhas no local da lesão. O membro renovado pode ser monstruoso, duplicado, potente. Fomos todas lesadas, profundamente. Precisamos de regeneração, não de renascimento, e as possibilidades para nossa reconstituição incluem o sonho utópico da esperança de um mundo monstruoso, sem gênero (Haraway, 2000, p. 98).

Este projeto nasceu do desejo de aproveitar a tecnologia digital de produção de imagens na tentativa de reconstruir nosso mundo, já bastante baqueado e combalido. Reconstruir essas ruínas do capitalismo tardio com auxílio de elementos forasteiros, pertencentes a mundos estrangeiros inventados pela literatura de ficção científica. Tais objetos poderiam trazer para nossa realidade informações, estéticas, experiências distintas. Poderiam disparar vivências outras, viabilizar diferentes agenciamentos que abrangeriam não apenas nós e nosso cotidiano terreno, mas também compreenderiam objetos provenientes de mundos outros. Joana Cabral de Oliveira observa que a reflexão sobre as diferentes formas de constituir mundos auxilia na

desconstrução do dualismo histórico entre Natureza e Cultura e na recusa da suposição que a espécie humana seria superior devido a ilusão de que seria a única espécie a cultivar a cultura. Mundos são sempre compostos por outros elementos além dos humanos, seria uma falha ignorar que outros elementos determinam vivências e poderiam nos ensinar muitas coisas. Segundo a autora, “A possibilidade de fabular mundos é uma habilidade alentadora para enfrentarmos as ruínas do Antropoceno” (Oliveira, 2022, p. 10).

Com relação aos objetos alienígenas protagonistas do aplicativo, as descrições de suas formas e funções serão extraídas das obras de autoras de literatura de ficção científica, como Ursula K. Le Guin, Octavia Butler, Ann Leckie entre outras, nas quais são descritos com cuidado e detalhamento.

É importante remarcar que serão apenas elementos oriundos de mundos projetados por mulheres. A literatura de ficção científica é um campo historicamente dominado por homens. Lemos, nas obras de autores como Ray Bradbury e Isaac Asimov, a descrição de outros mundos, outros seres, meios de transporte intergalácticos, toda uma sorte de invenções e projeções tecnológicas. Mas em nenhum momento a ordem social patriarcal vigente nesses mundos ficcionais é problematizada. Os autores conseguem abstrair de tecnologias e objetos, mas não conseguem esboçar diferentes relações sociais. Nessas narrativas, apesar do desenvolvimento tecnológico, a sociedade ainda é racista, xenofóbica e heteronormativa, as mulheres ainda servem os homens, que dominam todas as funções relevantes no mercado de trabalho. “Patuá” tem o propósito de simular mundos que subvertam,

inclusive, a ordem social, que questionem o lugar de privilégio ocupado pelo homem branco cis heterossexual.

Então, a partir das descrições mencionadas anteriormente, serão desenvolvidos os modelos em 3D a serem utilizados no aplicativo. O intuito não é fazer imagens em alta resolução, que possam vir a se confundir com o mundo tangível. Serão feitos, propositalmente, em baixa resolução, para que claramente se destaquem do contexto aonde estarão virtualmente inseridos, como uma forma de inserir ruído numa cultura imagética lisa, ilusoriamente considerada como sem arestas e sem falhas. Aqui o estrangeiro e o rudimentar serão tratados como política imagética, novamente em um aceno à Steyerl (2009) e sua defesa da imagem de baixa resolução.

A ideia de juntar em um patuá alguns elementos banais de outros mundos veio do conceito de worlding, da Donna Haraway. É um conceito que se refere a um mundo “em se fazendo”, em constante ação (é um verbo criado a partir de um substantivo), em que humanos e não humanos se entrelaçam e se implicam mutuamente (Gane, 2006). Segundo a autora, a palavra realidade seria como um verbo de voz ativa e o mundo seria um nó sempre em movimento (Haraway, 2021, p. 15).

Esse conceito foi construído em cima da leitura que Haraway fez do livro “A teoria da bolsa de ficção”, de Ursula K. Le Guin (2021), uma escritora de ficção especulativa², gênero que elucubra de forma ficcional sobre mundos diferentes, de diversas e significantes maneiras, do mundo real.

2 Ver: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficção_especulativa>. Acesso em: 08 set 2023.

Nesse livro, Le Guin questiona o lugar que a figura do Herói tem nas estórias. Segundo dados trazidos pela autora, durante os períodos paleolítico e neolítico, de 65% a 80% do que os humanos comiam eram alimentos coletados. Apesar de muitas pinturas rupestres retratarem a caça de grandes animais, como mamutes por exemplo, a carne de caça não era a principal fonte de alimentação. Nessas épocas, vivíamos primariamente de raízes, brotos, frutinhas, grãos, insetos, moluscos e pequenos animais (Le Guin, 2021, p. 17).

A questão apontada por Le Guin é que estórias de caça são mais emocionantes do que estórias sobre a coleta de frutas selvagens. Estórias de caça figuram momentos de ações dramáticas, e apresentam, como personagem principal, o Herói, poderoso, salvador. Coletar frutinhas não resulta em estórias emocionantes, pois é uma atividade repetitiva e desinteressante. Desenvolveu-se então toda uma tradição de estórias de caça e conquista, em que tudo acaba girando em torno e ficando a serviço do Herói e sua jornada. Porém, a autora clama não se identificar com essas histórias de dominação e matança, o que ela chama de “Estórias de Ascensão e Conquista do Herói” (Le Guin, 2021, p. 17-21), que são absolutamente masculinas.

Honestamente, eu também não me identifico e me sinto imensamente acolhida quando alguém como Le Guin expõe isso em uma publicação.

A Arte com A maiúsculo, essa Arte institucionalizada e inserida dentro de um sistema, é, segundo Haraway, uma versão dessa jornada do herói, já que, no geral, remete-se a uma figura única, o único ator e construtor do mundo

como ele é entendido: o mito do homem autônomo que se faz a si mesmo sem ajuda nenhuma (Haraway, 2020).

Por conta desse imaginário criado pelas estórias de caça e conquista, sedimentou-se no senso comum uma ideia de que o primeiro aparato cultural, a primeira ferramenta teria sido uma lança, uma faca, uma espada, algo que serviria à matança e captura de animais. Porém, Le Guin traz estudos que apontam que o primeiro aparato cultural deve ter sido um recipiente, algo capaz de guardar os produtos coletados, de forma a possibilitar que as sobras, o excesso fosse levado e guardado para depois, ou compartilhado com coabitantes (Le Guin, 2021, p. 19-21). A partir dessa constatação, Haraway observa que, de fato, nenhum aventureiro - nem mesmo um caçador - deveria sair de casa sem uma mochila, uma bolsa para guardar ferramentas, comidas, roupas, acessórios e mesmo as armas. Um saco cuja função é conter qualquer objeto que pode facilitar a sobrevivência humana, que pode permitir que a nossa história continue em curso (Haraway, 2020). Um patuá³ que recebe, recolhe e ajunta a energia para trazê-la com cuidado para casa, para ser guardada e compartilhada.

São esses elementos que tornam a estória mais complexa. Não é apenas sobre o herói/aventureiro/caçador, não é apenas sobre esmagar, empurrar, estuprar e matar. É sobre todas outras coisas - tanto as importantes quanto as banais -, e como elas são fundamentais para a sobrevivência, nossa e das nossas narrativas (Le Guin, 2021, p. 21). A bolsa é o que possibilita histórias

³ A palavra patuá foi escolhida pelas tradutoras Luciana Chierregati e Vivian Chierregati Costa para traduzir o original "medicine bundle", utilizado por Ursula K. Le Guin em seu texto original (Chierregati, 2021, p. 31).

mais ricas, mais complexas, histórias que dão espaço para que o herói seja mais do que uma máquina humana de matar ou morrer (Haraway, 2020). Compõe um agenciamento de coisas que se implicam e se transformam, que nascem e morrem para outras nascerem, que mantém a estória e a história fluindo.

Estórias assim remetem ao que Haraway chamou de "becoming with". Não é apenas sobre ganhar, atingir, conseguir, dominar, e sim continuar vivendo e morrendo uns com os outros, em uma espécie de florescimento conjunto (Haraway, 2020). Não é apenas devir, mas sim devir com.

A partir de toda essa contextualização, Haraway apresenta a ideia de "worlding", traduzido pela própria autora como "mundear" (Haraway, 2020). Haraway é bióloga, pesquisa e reflete sobre o mundo, os animais que o habitam, a terra, as águas, as sementes que alimentarão os povos. Faz parte desse pensamento questionar a suposta hierarquia que mantemos sobre as coisas não humanas. Não apenas como uma questão de conservação da natureza, mas como possibilidades de devires, de que as outras coisas aconteçam e floresçam. No meu entendimento é essa contínua negociação com outros seres vivos e não vivos, humanos e não humanos, de forma que o mundo seja um verbo em constante transformação. Uma transformação que não gira em torno de nós humanos, mas sim desse agenciamento coletivo de enunciação, dessa máquina que coloca em conexão humanos e não humanos. Mundear acontece em conjunto. É devir com.

O cineasta Pier Paolo Pasolini fala sobre a potência do discurso imagético. Ele trata sobre o cinema, mas acredito que seu discurso se aplica a uma

miríade de imagens representativas. Pasolini diz que o discurso não verbal é dotado de uma força de persuasão que nenhuma expressão verbal possui. “A imagem não apenas representa, ela age de forma pragmática sobre o real e sobre a subjetividade pois ela nos faz ver, ela intervém, age sobre o que o ‘homem’ e a subjetividade ‘humana’ não podem ver e fazer” (Pasolini apud Lazaratto, 2014, p. 120). É nessa força do discurso imagético que se situa a importância da criação visual de novas narrativas e novos mundos, que não sejam patriarcais, racistas, xenofóbicos, que não sejam de violência, dominação e de exploração. Criar possibilidades de narrativas imagéticas que fujam da jornada do herói e desterritorializem a subjetividade capitalista é uma forma de simulação, porque não tem lastro nas vivências que nós temos atualmente.

Sou professora do curso de cinema, e quando levei essa discussão para sala de aula, logo veio a pergunta: mas como criar histórias que não sejam sobre o herói, se a maior parte da literatura acadêmica cinematográfica só fala sobre a jornada do herói? Ou, de outra forma, como criar narrativas que mostrem diferentes formas de mundear?

A resposta foi: eu não sei.

Eu também só aprendi sobre a jornada do herói e, provavelmente, o professor que me ensinou sobre narrativas também só aprendeu sobre isso.

- BREVE NOTA SOBRE O NÃO SABER -

Essa ideia do inacabado, da busca, da bagunça e da confusão me encanta. Não apenas como teoria, mas também como prática profissional

antiteleológica e antiprodutivista. O estudo como forma de questionamento e investigação, não como forma de cravar respostas. Como problematização, não como forma de resolução. Uma busca por incomodar e desacomodar saberes confortáveis demais, acolher ideias confusas e perguntas sem respostas diretas. Qual a busca da filosofia, afinal? Acolher a mente inquieta e dizer: está tudo bem não ter certeza de nada, afinal, tudo está em constante mudança. A professora não é detentora de saberes imutáveis e inquestionáveis, mas é parceira no questionamento e na reflexão.

Ter coisas ou ideias desorganizadas talvez não seja ruim. Talvez seja um estado necessário para expansões e questionamentos. Nenhuma busca em território desconhecido é ordenada, eficiente e eficaz, porque é justamente da ordem do desconhecido. Contradições são bem vindas, pontas soltas também. Arestas. São essas faltas, esses buracos que nos movem em busca de algum outro saber que dê conta. É um cobertor curto demais, que nos faz ir atrás de outras formas de nos abrigarmos.

Pensamentos demasiado organizados denotam profundo conhecimento sobre o que está se debruçando, portanto conhecimento já íntimo e digerido. O desconhecido é confuso, é difícil de entender, é assustador. O capitalismo e o produtivismo nos dizem que o desconhecido é impopular, não faz sucesso, não traz dinheiro, não vale a pena. É difícil se jogar no inexplorado quando tem alguém nos dizendo que é perigoso e inútil, que devemos ficar na nossa zona de conforto. Que devemos entregar exatamente o que nos demandam. Que devemos planilhar, justificar e ter em conta objetivos metrificáveis.

- FIM DA NOTA SOBRE O NÃO SABER -

Com a intenção de questionar as estruturas narrativas e relações sociais, Haraway nos faz um convite para que façamos um “queer worlding” (Haraway, 2008, p. xxv). Queer é uma expressão em inglês muito utilizada, de forma pejorativa, para alcunhar pessoas homossexuais, algo no sentido de “bicha, sapatão”, rementendo-se ao que é desviante e esquisito. Mas a expressão foi apropriada e ressignificada. Segundo Giffney e Hird, o conceito de queer também remete à oposição e ao desmantelamento de categorias convencionais (Giffney; Hird, 2008, p. 5). Neste caso, Haraway usa o termo como uma potência de subverter e questionar o status quo das relações. Queer worlding seria, então, uma alusão não só a um mundo em que a prática heterossexual não seja dominadora e opressiva, mas um mundo em que as práticas convencionais, que são realizadas sempre da mesma forma, sejam alteradas, transformadas, subvertidas, inventadas. Novamente, simulações. Não apenas a simulação como lógica figurativa e como ordem visual, segundo define o Couchot (1993), mas também como diferentes formas de mundear.

Como já disse algumas vezes ao longo dessa pesquisa, nesse momento da pós-modernidade, não acredito mais na efetividade da revolução que nega e se opõe frontalmente ao sistema. Penso mais em hackeá-lo. Nos apropriarmos das suas ferramentas para simularmos nossas histórias. Com esse patuá cheio de objetos banais de mundos outros, podemos regenerar nosso mundo, simular outros lugares, diferente, ainda não imaginados. Mundos estranhos, monstruosos, que possam colaborar para o florescimento conjunto de criaturas humanas e não humanas. A tecnologia não como forma de repetir e sedimentar os dogmas que regem o status quo digital

dominante na internet e nas redes sociais, mas sim como forma de criar alternativas a ele.

O projeto aqui descrito começou a se desenhar no final de 2022, início de 2023. Agora, organizando os conceitos para o desenvolvimento da tese, tive contato com uma obra da artista Tamiko Thiel, intitulada “Unexpected growth⁴”. Trata-se de um aplicativo em realidade aumentada site-specific, ou seja, que só funciona no terraço do 6º andar do Whitney Museum of American Art, em Nova Iorque (Estados Unidos). Por meio da aplicação, a pessoa usuária pode inserir nesse ambiente diversos elementos virtuais tridimensionais, que a artista chamou de “crescimentos inesperados⁵”. Os elementos inesperados são uma mistura peculiar de corais, animais e objetos plásticos, que respondem inclusive aos olhares humanos. Quanto mais as pessoas utilizam o aplicativo e permanecem visualizando os elementos, mais eles perdem a cor e tornam-se brancos (**Figura 3**).

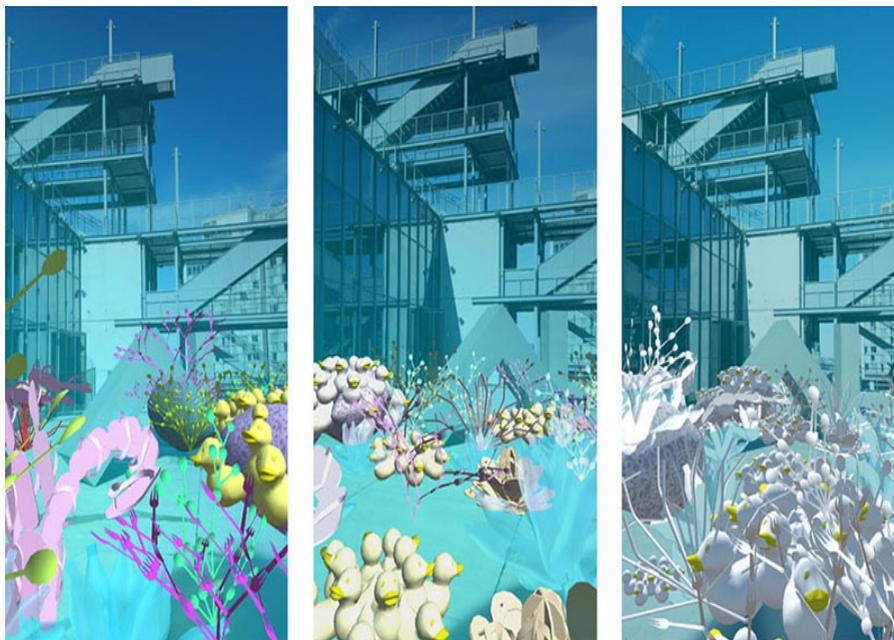
A obra de Thiel faz uma crítica à interferência humana nos elementos naturais, à poluição dos oceanos e outros sistemas ecológicos. De alguma forma, relaciona-se com “Patuá”, já que ambos versam sobre os imbricamentos da relação natureza-ser humano. Ambos colocam-se como ferramentas para refletir sobre o mundo que já existe e projetar mundos que poderão vir a existir - seja em uma perspectiva otimista ou uma perspectiva pessimista.

4 Mais informações em: <<https://tamikothiel.com/unexpectedgrowth/>>. Acesso em 8 set 2023.

5 No original em inglês: *unexpected growths*.

Figura 3 - “Unexpected Growth”, de Tamiko Thiel (2018).

A imagem mostra as 3 fases de perda de cor devido ao excesso de olhares humanos



Fonte: Acervo pessoal

Esse projeto ainda não começou a ser desenvolvido, mas o intuito é que a obra seja feita a partir da tecnologia de WebAR⁶, uma ferramenta que permite visualizar e interagir com conteúdo feito em RA a partir de um navegador comum de internet, como Google Chrome, Apple Safari ou Mozilla Firefox. Essa solução possibilita uma experiência mais acessível, já que não demanda download ou instalação de aplicativos dedicados que, muitas vezes, sobrecarregam os dispositivos móveis com performance mais limitada.

6 Acrônimo para Web Augmented Reality. Em português, realidade aumentada baseada na Web.

O que está sendo apresentado nas **Figuras 1 e 2**, no início do caderno, são protótipos feitos a partir do aplicativo Adobe Aero⁷, uma ferramenta proprietária de desenvolvimento e publicação de RA. Por ser proprietária, não é a tecnologia ideal, mas, nesse caso, serve para fins demonstrativos. Por software proprietário, entende-se um software que é licenciado com direitos exclusivos para o produtor. Seu uso, redistribuição ou modificação são proibidos ou limitados. Para essa obra, entendo que o ideal seria uma tecnologia aberta, como o WebAR, que concede liberdade ao usuário para execução, acesso e modificação do código-fonte.

Os elementos tridimensionais utilizados nesse protótipo foram encontrados na plataforma digital Sketchfab, que abriga coleções de objetos 3D⁸. Nesse site, criadores de modelos nesse formato podem publicar e compartilhar suas produções, sob as mais diversas licenças de uso. Trata-se de um mecanismo de busca digital, a partir do qual pessoal podem procurar imagens de seu interesse, podendo baixar e utilizar em suas próprias produções, desde que respeitadas as condições impostas pela pessoa que criou o objeto escolhido. Os objetos tridimensionais inseridos neste protótipo de “Patuá” foram escolhidos com intuito de simular eventuais elementos da cultura material extraterrenos.

Assim como no projeto “Ocupar as fissuras” (apresentado no Caderno Amarelo), essa obra carrega uma característica que concerne à realidade aumentada no geral: a interatividade. Esse tipo de trabalho só se realiza

7 Disponível em: <<https://www.adobe.com/br/products/aero.html>>. Acesso em 23 set 2023.

8 Disponível em: <<https://sketchfab.com/>>. Acesso em: 23 set 2023.

em sua total potência quando a pessoa usuária se apropria dele e faz suas próprias composições terrenas e extraterrenas, transformando-se em coautora e responsável, junto comigo, por simular mundos outros.

O projeto está em desenvolvimento e espero que, em breve, possamos criar agenciamentos híbridos do real terrestre com virtuais alienígenas.

O QUE FICA

Paula Davies Rezende

SIMULAÇÃO E INVENÇÃO DE MUNDOS OUTROS

simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos

ENFIM

CADERNO TRANSPARENTE

o que fica

Mergulhar no contexto da pós-modernidade e as formas de produção, reprodução e circulação de imagens tecnológicas apresentados nesta tese trouxe algumas considerações, que julgo pertinente compartilhar com quem aceitou o convite inicial de divisar fragmentos dessas paisagens pelas quais passei na viagem que foi o doutorado.

A opção por dividir as temáticas em cadernos, e não em capítulos, veio no intuito de dar certa independência para cada bloco de informações. Para identificação de cada um deles, foram utilizados os sistemas de cores RGB e CMYK, pois se complementam, sem nunca se hierarquizarem. O tipo de encadernação foi projetado para ser interativo e dar mobilidade para os cadernos, então a leitora e o leitor podem montá-los da forma que preferirem, de forma a compor seu próprio trajeto de leitura. Decidi por esse

método artesanal de encadernação para fazer contraponto com a temática numérica da qual essa tese ocupa-se. Há tecnologias que não são digitais.

Nos cadernos azul, ciano, magenta, amarelo, preto e neste caderno transparente, a tipografia em itálico marca uma escrita mais reflexiva e pessoal, marcada inclusive pelo uso extensivo da primeira pessoa e um certo desvio das normas cultas acadêmicas. É proposital, para evidenciar o processo complexo da escrita, muitas vezes marcado por digressões e breves fugas temáticas.

Vamos aos finais.

No âmbito do capitalismo tardio, a criatividade foi capturada e mercantilizada para fins capitalísticos, materializado no tripé produtividade, eficiência e eficácia. Até mesmo o ócio foi capturado e recebeu a função de ser criativo: nada pode ficar sem função, as atividades de lazer também devem servir para alguma coisa. Nesse contexto, nem a arte pode servir para nada. Se qualquer coisa que inventarmos fazer não for passível de apropriação e mercantilização, parece não ter sentido nem finalidade. A criatividade, nesse regime, funciona a partir de um telos, pois precisa produzir produtos e ações mensuráveis e contabilizáveis, assim como nas redes sociais, nas quais nossos gostos e amores são contabilizados por likes e engajamento. Prefere-se a pós-verdade e aceitam-se apenas elementos que corroborem opiniões já formadas. Evitam-se arestas, pontas soltas, elementos sem telos, obras fora da lógica de sentido dominante. A inovação restringe-se à reorganização de elementos e operações que já fazem parte do repertório, mantendo as pessoas reféns de um vórtex autorreferencial de conteúdos similares.

Sem dúvidas que o uso acrítico da tecnologia colabora para essa padronização da experiência perceptiva, que acaba por afetar a subjetividade. Mas, entendo que a tecnologia pode trazer, em seu bojo, a capacidade de produzir outras subjetividades, viabilizar linguagens e formas de expressão, simular mundos outros, dissidentes, singulares. Portanto, seu uso hegemônico como ferramenta de controle e padronização - inclusive da cultura visual - é sintoma de uma sociedade que opera em uma produção de subjetividade serializada, engendrada pelos mais diversos dispositivos de sistematização e dominação, mas que pode e deve ser desviado para outros propósitos. A sugestão presente nesta tese é de utilizá-las para simular possibilidades outras de mundo, que questionem a própria lógica de acumulação de capital seria algo como hackear o sistema de dentro, a partir da sua própria lógica de dominação.

A investigação de diferentes formas de produção, usos e circulações de alguns tipos de imagens tecnológicas pós-modernas e as possibilidades de produção poética que podem emergir delas levaram-nos até a arte pós-digital, que questiona conceitos de autoria, produção artística, crítica e circulação. Ancoradas nessas investigações, foram oferecidas quatro linhas de fuga, projetos que surgiram durante os quatro anos de doutorado.

A primeira, “Isto não é, isto nunca foi”, refere-se à algoritmos que produzem imagens indiciais que nunca existiram, uma busca por produzir singularidades, gozar do devir animal algorítmico que simula, a partir de índices do mundo real, imagens que nunca foram e que perturbem a hegemonia das autorrepresentações convencionais no âmbito da cultura visual digital contemporânea.

A segunda é um “desorganismo” que age em uma dimensão molecular e não obedece às teleologias nem segue funções pré-determinadas, que abra conexões a outros agenciamentos, rejeitando o sistema de vigilância como forma de oprimir e estratificar corpos, fragmentando-se em um Corpo sem Órgãos.

A terceira é um convite para “Ocupar as fissuras” do capitalismo com ervas daninhas indesejadas, que servem para nada e resistem ao atropelo do capitalismo tardio.

Por fim, a última é um projeto de criar um “Patuá” cheio de objetos banais de mundos outros, com o qual podemos construir novos lugares, diferente, ainda não imaginados. Mundos estranhos, monstruosos, que possam colaborar para o florescimento conjunto de criaturas humanas e não humanas.

Percebo que, nas minhas pesquisas, existe um fio que me instiga e que conduz as investigações: o agenciamento de seres humanos e tecnologias na produção de imagens e mundos que, de alguma forma, destoem da massa hegemônica dominante na cultura visual. A intenção de experimentar tecnologias dominantes como agentes estruturadores de diferentes imaginários, capazes de potencializar multiplicidades, contrapondo-se às formas correntes de domínio e controle exercidas pelo poder. De fazer corpo com a máquina, para a propagação de linguagens que fazem proliferar as expressões e modos de existência. Enfim, no momento, esta é a minha busca: mundear.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABOUT Manifest.AR. 2011. Disponível em: <<https://manifestarblog.wordpress.com/about/>>. Acesso em: 14 jul 2023.

AFFONSO, Carlos. Justiça dos EUA finalmente decide caso da selfie do macaco. **UOL**, São Paulo, 27 abr 2018. Disponível em: <<https://tecfront.blogosfera.uol.com.br/2018/04/24/justica-dos-eua-finalmente-decide-caso-da-selfie-do-macaco/>>. Acesso em: 19 jul 2023.

ARTAUD, Antonin. **Para dar um fim no juízo de deus**. Tradução José Celso Martinez Corrêa. São Paulo: n-1 edições, 2022.

BARTHES, Roland. **A câmara clara: nota sobre a fotografia**. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BAUTE, Michael. A sequência das moedas. In: MOURÃO, Maria Dora; BORGES, Cristian; MOURÃO, Patrícia (Orgs.). **Harun Farocki: por uma politização do olhar**. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010, pp. 128-133.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BEIGUELMAN, Giselle. As verdades dos deepfakes. **Revista Zum de Fotografia**, n. 18, 2020. Disponível em: <<https://revistazum.com.br/revista-zum-18/online/>>. Acesso em: 05 ago 2021.

BEIGUELMAN, Giselle. O futuro da imaginação depois do TikTok. **Revista Zum de Fotografia**, São Paulo, 4 nov 2021a. Disponível em: <<https://revistazum.com.br/colunistas/imaginacao-depois-do-tiktok/>>. Acesso em: 7 abr 2023.

BEIGUELMAN, Giselle. Ocupar os memes é preciso. **Revista Zum de Fotografia**, São Paulo, 30 maio 2018. Disponível em: <<https://revistazum.com.br/colunistas/memes/>>. Acesso em 10 jul. 2020.

BEIGUELMAN, Giselle. **Políticas da imagem: Vigilância e resistência na dadosfera**. São Paulo: Ubu editora, 2021b.

BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

CAETANO, Allan Felipe Rodrigues; RODRIGUES, Avelino Luiz. Alexitimia e Psicossomática: o Empobrecimento da Linguagem e os Processos do Adoecer. **Revista de la Educación Superior (RESU)**, 2023. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/367412806_Alexitimia_e_Psicossomatica_o_Empobrecimento_da_Linguagem_e_os_Processos_do_Adoecer>. Acesso em: 11 abr 2023.

CANTALI, Fernanda Borghetti. Inteligência artificial e direito de autor: tecnologia disruptiva exigindo reconfiguração de categorias jurídicas. **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência**, Porto Alegre, v. 4, n. 2, p. 1-21, 2018. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/210565962.pdf>>. Acesso em: 19 jul 2023.

CASCONI, Sarah. Maurizio Cattelan is Taping Bananas to a Wall at Art Basel Miami Beach and Selling Them for \$120,000 Each. **artnet news**, 4 dez. 2019. Disponível em: <<https://news.artnet.com/market/maurizio-cattelan-banana-art-basel-miami-beach-1722516>>. Acesso em: 5 jul 2023.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins, 2005.

CHIEREGATI, Luciana. Pós-fácio. In: LE GUIN, Ursula K. **A teoria da bolsa de ficção**. São Paulo: n-1 edições, 2021.

CLAIRE Fontaine. Artistas ready-made e greve humana: algumas clarificações. **Revista Punkto**, 15 mar 2016. Disponível em: <https://www.revistapunkto.com/2016/03/artistas-ready-made-e-greve-humana_15.html>. Acesso em 21 ago 2023.

COLASANTI, Alessandra. Aleta Valente, a boca do novo mundo. **Revista NIN**, v. 2. Rio de Janeiro: Editora Guarda Chuva, 2016.

COLI, Jorge. 'O Menu' e 'The White Lotus' exprimem clima de apocalipse do capitalismo tardio. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 28 fev, 2023. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/colunas/jorge-coli/2023/02/o-menu-e-the-white-lotus-exprimem-clima-de-apocalipse-do-capitalismo-tardio.shtml>>. Acesso em 6 abr 2023.

COSTA, Helouise. Da fotografia como arte à arte como fotografia: a experiência do Museu de Arte Contemporânea da USP na década de 1970. **An. mus. paul.**, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 131-173, Dez. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-47142008000200005&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 02 out 2023.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. Tradução de Rogério Luz. In: PARENTE, André (org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 1993, p. 37-48.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

CRARY, Jonathan. **24/7: capitalismo tardio e os fins do sono**. Tradução: Joaquim Toledo Jr. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

D'ANDRÉA, Carlos; JURNO, Amanda. Algoritmos como um devir: uma entrevista com Taina Bucher. **Parágrafo**, v. 6, n. 1, p. 165-170, 2018. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/723>>. Acesso em: 06 ago 2021.

DAVIS, Mike. O renascimento urbano e o espírito do pós-modernismo. In: KAPLAN, Ann. **O mal-estar no pós-modernismo**. São Paulo: Jorge Zahar, 1993.

DELEUZE, Gilles. O ato de criação. Tradução de José Marcos Macedo. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 27 jun 1999.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, vol. 1**. Tradução Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 2011.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, vol. 3**. Tradução Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão e Soely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 2012a.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, vol. 4**. Tradução Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 2012b.

DELEUZE, Gilles. Post scriptum sobre as sociedades de controle. Tradução Peter Pál Pelbart. In: _____. **Conversações: 1972-1990**. São Paulo: Editora 34, 1992.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos**. São Paulo: Editora Escuta, 1998.

DIOGO, Gustavo Velho. Google Earth, Surveillance, and the Power of Digital Cartography. **Institute of Network Cultures**, Amsterdã, 7 out 2016. Disponível em: <<https://networkcultures.org/longform/2016/10/07/google-earth-surveillance-and-the-power-of-digital-cartography/>>. Acesso em: 11 jul 2023.

DUBOIS, Philippe; MONTEIRO, Lúcia Ramos. Entrevista: Philippe Dubois e a elasticidade temporal das imagens contemporâneas. **Revista Zum de Fotografia**, 07 fev 2018. Disponível em: <<https://revistazum.com.br/entrevistas/entrevista-philippe-dubois>>. Acesso em: 24 ago. 2023.

DUNKER, Christian. Tecnologias da felicidade (2): você é um zumbi controlado por algoritmos? **Folha de São Paulo**, São Paulo, 10 jan 2020a. Disponível em: <<https://blogdodunker.blogosfera.uol.com.br/2020/01/10/tecnologias-da-felicidade-2-voce-e-um-zumbi-controlado-pelos-algoritmos/>>. Acesso em: 7 abr 2023.

DUNKER, Christian. Tecnologias da Felicidade (3) : a satisfação do outro afeta o seu prazer. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 17 jan 2020b. Disponível em: <<https://blogdodunker.blogosfera.uol.com.br/2020/01/17/tecnologias-da-felicidade-3-a-satisfacao-do-outro-afeta-o-seu-prazer/>>. Acesso em: 7 abr 2023.

ERBER, Laura. Monumentos em guerra. **Revista Zum de Fotografia**, n. 21, 2021.

FABBRINI, Ricardo Nascimento. O fim das vanguardas: da modernidade à pós-modernidade. **Seminário Música Ciência Tecnologia**, v. 1, n. 4, 2012. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/smct/ojs/index.php/smct/article/view/51>>. Acesso em 6 abr 2023.

FABBRINI, Ricardo Nascimento. Imagem e enigma. **Viso: Cadernos de estética aplicada**, v. 10, n. 19, p. 241-262, 2016.

FAUSTO, Juliana. A bolsa de Le Guin. In: LE GUIN, Ursula K. **A teoria da bolsa de ficção**. São Paulo: n-1 edições, 2021.

FAUSTINO, Deivison. Frantz Fanon e o mal-estar colonial: algumas reflexões sobre uma clínica da encruzilhada. Projeto Decolonização e Psicanálise. In: n-1 edições. São Paulo: n-1, 2021. Disponível em: <<https://www.n-1edicoes.org/frantz-fanon-e-o-mal-estar-colonial-algumas-reflexoes-sobre-uma-clinica-da-encruzilhada>>. Acesso em: 18 abr 2023.

FELINTO, Renata. Arapuca. **Revista Zum de Fotografia**, n. 24, 2023.

FICÇÃO especulativa. Verbete da Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficção_especulativa>. Acesso em 20 out 2023.

FOGLIANO, Fernando; MALVA, Daniel; FURQUIM, Melina. Arte: estabilidade e ruptura, do modernismo ao zeitgeist da contemporaneidade. **ARS (São Paulo)**, v. 17, p. 59-77, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152554>>. Acesso em 6 abr 2023.

FONTCUBERTA, Joan. Por um manifesto pós-fotográfico. Tradução: Gabriel Pereira. **Studium**, n. 36, p. 118-130, 2014.

FOSTER, Hal. **O que vem depois da farsa?** Tradução: Célia Euvaldo, com colaboração de Humberto do Amaral. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

FOSTER, Hal. O retorno do real. **Revista Concinnitas**, ano 6, v. 1, n. 8, p. 163- 186, julho 2005.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2010.

FRANCE, Lisa Respers. Photographer sells others' Instagram photos as art. **CNN**, 29 mai 2015. Disponível em <<https://edition.cnn.com/2015/05/27/living/richard-prince-instagram-feat/index.html>>. Acesso em: 30 jun 2023.

FRANCO, David Silva; FERRAZ, Deise Luisa da Silva. Uberização do trabalho e acumulação capitalista. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 17, n. spe, p. 844–856, nov. 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1679-395176936>>. Acesso em: 28 set 2023.

GANE, Nicholas. When we have never been human, what is to be done? Interview with Donna Haraway. **Theory, Culture & Society**, v. 23, n. 7-8, p. 135-158, 2006.

GIFFNEY, Noreen; HIRD, Myra J. Introduction: Queering the non/human. In: GIFFNEY, Noreen; HIRD, Myra J (ed). **Queering the non/human**. Hampshire: Ashgate Publishing Limited, 2008. p. 1-16.

GILLESPIE, Tarleton. A relevância dos algoritmos. **Parágrafo**, v. 6, n. 1, p. 95-121, 2018. Disponível em <<http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/722>>. Acesso em 05 ago 2021.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. Micropolítica: cartografias do desejo. 4a ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade paliativa: a dor hoje**. Petrópolis: Editora Vozes, 2021.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Editora Vozes, 2015. E-book Kindle.

HARAWAY, Donna. Carrier bags for worlding. 24 jan 2020. Disponível em: <https://youtu.be/HlqwFhS45_c>. Acesso em: 4 set 2023.

HARAWAY, Donna. Foreword: Companion Species, Mis-recognition, and Queer Worlding. In: GIFFNEY, Noreen; HIRD, Myra J (ed). **Queering the non/human**. Hampshire: Ashgate Publishing Limited, 2008.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue. In: TADEU, Tomaz (org). **Antropologia do ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica, p. 33-118, 2000.

HARAWAY, Donna. **O manifesto das espécies companheiras: cachorros, pessoas e alteridade significativa**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.

HEARTNEY, Eleanor. **Pós-modernismo**. Tradução: Ana Luiza Dantas Borges. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

HONEGGER, Michael. DIGITAL MEDIATIONS: CAMILA MAGRANE: TRACES. **Lenscratch**, 27 set 2021. Disponível em: <<http://lenscratch.com/2021/09/digital-mediations-camila-magrane-traces/>>. Acesso em: 17 jul 2023.

HUI, Yuk. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu Editora, 2020. E-book Kindle.

JAMESON, Fredric. Pós-modernidade e sociedade de consumo. **Novos estudos CEBRAP**, v. 12, p. 16-26, 1985.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. Trad.: CEVASCO, Maria Elisa. São Paulo: Ed. Ática, 2002.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo ou pós-modernidade?** Fronteiras do pensamento, 2013. Disponível em: <<https://fronteiras.com/assista/exibir/pos-modernismo-ou-pos-modernidade>>. Acesso em: 24 abr 2023.

KAZANSKY, Becky; MILAN, Stefania. "Bodies not templates": Contesting dominant algorithmic imaginaries. **new media & society**, v. 23, n. 2, p. 363-381, 2021. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1461444820929316>>. Acesso em 14 jul 2023.

LAURENTIZ, Paulo. **A holarquia do pensamento artístico**. Campinas: Editora da UNICAMP, 1991.

LAZZARATO, Maurizio. **Signos, máquinas e subjetividades**. Tradução: Paulo Domenech Oneto, Hortência Lencastre. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, n-1 edições, 2014.

LE GUIN, Ursula K. **A teoria da bolsa de ficção**. São Paulo: n-1 edições, 2021.

LEBRUN, Gérard. A mutação da arte. In: _____. **A filosofia e sua história**. São Paulo: Cosac Naify, 2006, p. 327-340.

LEMOES, Ronaldo. Como as redes digitais demolem a cultura e ampliam a ansiedade. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 16 out 2021. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2021/10/como-as-redes-digitais-demolem-a-cultura-e-ampliam-a-ansiedade.shtml>>. Acesso em: 7 abr 2023.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular: uma teoria da fotografia**. São Paulo: Editorial Gustavo Gili, 2015.

MANIFEST.AR. **The AR Art Manifesto**. 2011. Disponível em: <<http://manifest-arart/>>. Acesso em 14 jul 2023.

MARCLAY, Christian; HOFFMANN, Laura. Christian Marclay: A follow-up to The Clock, twelve years later. **Artforum**, 17 nov 2022. Disponível em: <<https://www.artforum.com/interviews/a-follow-up-to-the-clock-twelve-years-later-89477>> Acesso em: 29 jun 2023.

MELLO, Jamer Guterres de. Vigilância e controle: o caráter operacional das imagens na obra de Harun Farocki. In: XL Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM, 40., 2017, Curitiba. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2017. Disponível em: <<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0989-1.pdf>>. Acesso em: 12 set 2023.

MESSIAS, José; FREITAS, Kênia; KNOWLES-CARTES, Beyoncé. Preto é rei? **Revista Zum de Fotografia**, n. 19, 2020. Disponível em: <<https://revistazum.com.br/revista-zum-19/preto-e-rei/>>. Acesso em: 21 set 2023.

MILGRAM, Paul; KISHINO, Fumio. A taxonomy of mixed reality visual displays. **IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems**, v. 77, n. 12, p. 1321-1329, 1994. Disponível em: <https://search.ieice.org/bin/summary.php?id=e77-d_12_1321>. Acesso em: 13 jul 2023.

MONAHAN, Torin. Ways of being seen: surveillance art and the interpellation of viewing subjects. **Cultural Studies**, v. 32, n. 4, p. 560-581, 2018. DOI: <<https://doi.org/10.1080/09502386.2017.1374424>>. Acesso em: 11 jul 2023.

MORAES, Maria Célia Marcondes de. Os "pós-ismos" e outras querelas ideológicas. **Perspectiva**, v. 14, n. 25, p. 45-59, 1996. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/download/10856/10334/Os/O>>. Acesso em: 6 abr 2023.

O ABECEDÁRIO de Gilles Deleuze. Direção: Pierre-André Boutang. Entrevistadora: Claire Parnet. Produção: Éditions Montparnasse, Paris, 1988-1989. Versão brasileira: TV Escola, Ministério da Educação. Tradução e Legendas: Raccord.

OLIVEIRA, Joana Cabral de. Prefácio: Um encontro com O cogumelo no fim do mundo. TSING, Anna. **O cogumelo no fim do mundo**. Tradução: Jorge Menna Barreto, Yudi Rafael. São Paulo: n-1 edições, 2022.

OLIVEIRA, Michel de. Pós-fotografia? Que nada: hiperfotografia. **Revista Zum de Fotografia**, São Paulo, 9 set 2021. Disponível em: <<https://revistazum.com.br/ensaios/hiperfotografia/>>. Acesso em: 20 jun 2023.

PAGLEN, Trevor. Operational images. **e-flux journal**, v. 59, p. 1-3, 2014.

PELBART, Peter Pál. **O avesso do niilismo: cartografias do esgotamento**. 2a edição, 1a reimpressão. São Paulo: n-1 edições, 2021.

PITKIN, Hanna Fenichel. Representação: palavras, instituições e ideias. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, p. 15-47, 2006 Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-64452006000200003&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 24 abr 2023.

PLAYING Pompidou: Christian Marclay e o Estúdio de RA da Snap transformam o Centro Pompidou em um instrumento musical. 16 nov 2022. Disponível em: <<https://newsroom.snap.com/pt-BR/playing-pompidou>>. Acesso em: 17 jul 2023.

ROLNIK, Suely. **Antropofagia zumbi**. São Paulo: n-1 edições, 2021.

ROLNIK, Suely. **Esferas da insurreição: notas para uma vida não cafetinada**. São Paulo: n-1 edições, 2019.

SANTA BARBARA MUSEUM OF ART. **Christian Marclay: Telephones**. Santa Barbara, 2016. Disponível em: <<https://www.sbma.net/exhibitions/marclay>>. Acesso em 22 jun 2023.

SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

SANTOS, Laymert Garcia dos. **Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética**. Editora 34, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política**. São Paulo: Editora Paulus, 2016.

STEYERL, Hito. **Duty free art: Art in the age of planetary civil war**. Londres: Verso Books, 2017.

STEYERL, Hito. In defense of the poor image. **e-flux journal**, v. 10, n. 11, p. 1-9, nov. 2009. Disponível em: <<https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>>. Acesso em: 5 jul 2020.

SUTTON, Benjamin. A performance artist ate Maurizio Cattelan's duct-taped banana at Art Basel in Miami Beach. **Artsy**, 09 dez. 2019. Disponível em: <<https://www.artsy.net/news/artsy-editorial-performance-artist-ate-maurizio-cattelans-duct-taped-banana-art-basel-miami-beach>>. Acesso em: 5 jul 2023.

TEN OEVER, Niels. "This is not how we imagined it": Technological affordances, economic drivers, and the Internet architecture imaginary. **new media & society**, v. 23, n. 2, p. 344-362, 2021. Disponível em <<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1461444820929320>>. Acesso em 05 ago 2021.

TORRÃO, Fernando. Crise da razão no mundo contemporâneo: as (pós-modernas) tendências de superação da razão tecno-instrumental e do paradigma liberal universalista (olhar para trás e olhar para o futuro?). **FORO. Revista de Ciencias Juridicas y Sociales Nueva Epoca**, v. 17, n. 2, p. 223-270, 2014. Disponível em: <<https://revistas.ucm.es/index.php/FORO/article/view/48153>>. Acesso em 6 abr 2023.

TORRES, David Ruiz. Manifest. AR: primeiros conceitos e ideais de uma prática artística entre o real e o virtual. **Revista Farol**, v. 12, n. 15, p. 51-61, 2016.

TRANSMEDIALE 2014 afterglow. Transmediale, 2014. Disponível em: <<https://archive.transmediale.de/archive/history/festival/2014>>. Acesso em: 19 jul 2023.

TSING, Anna. **O cogumelo no fim do mundo**. Tradução: Jorge Menna Barreto, Yudi Rafael. São Paulo: n-1 edições, 2022.

VALLA, Clement. The Universal Texture. **Rhizome**, 31 jul 2012. Disponível em: <<https://rhizome.org/editorial/2012/jul/31/universal-texture/>>. Acesso em: 11 jul 2023.

WALSH, Niall Patrick. Christo inaugura sua primeira escultura ao ar livre no Reino Unido; **Archdaily**, 27 jun 2018. Disponível em: <<https://www.archdaily>

com.br/br/896932/christo-inaugura-sua-primeira-escultura-ao-ar-livre-no-reino-unido>. Acesso em 4 dez 2023.

ZUBOFF, Shoshana. Um capitalismo da vigilância. **Le Monde Diplomatique**, 3 jan 2019. Disponível em <<https://diplomatique.org.br/um-capitalismo-de-vigilancia/>>. Acesso em 7 abr 2023.