

Universidade Federal do Rio de Janeiro | UFRJ

Instituto de Filosofia e Ciências Sociais | IFCS

Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia | PPGSA

Vinícius Volcof Antunes

# **AESTHETIC NOISE**

ARTE DIGITAL E O RUÍDO DA ESTÉTICA

Rio de Janeiro | 2019

VINÍCIUS VOLCOF ANTUNES

*AESTHETIC NOISE*  
ARTE DIGITAL E O RUÍDO DA ESTÉTICA

Dissertação de Mestrado acadêmico  
apresentada ao Programa de Pós-Graduação  
em Sociologia e Antropologia da  
Universidade Federal do Rio de Janeiro  
(PPGSA/UFRJ).

Orientador: Prof. Dr. Marco Antonio  
Gonçalves (PPGSA/UFRJ)

Rio de Janeiro/RJ  
2019

Para Elisabete Volcof,  
a mulher mais linda do mundo.

## AGRADECIMENTOS

### OS HUMANOS

Conselho Nacional de Pesquisa (CNPq)  
Programa de Pós-Graduação em Sociologia  
e Antropologia (PPGSA-UFRJ)  
Homeostase @TheWrong Bienalle  
FAB-LAB Centro Cultural São Paulo  
Bienal de Arte Digital do Rio de Janeiro  
SMARTIE (IFCS-UFRJ)  
Circuito Acadêmico (IFCS-UFRJ)  
Bruno Cardoso e os talentos do Led (IFCS-  
UFRJ)  
MediaLab (UFRJ)  
Núcleo DTA (UFRJ)  
Seminário PUC-Rio Saberes Localizados  
Seminário Museu Nacional de Conservação  
e Restauração  
Fundação Biblioteca Nacional  
Museu Nacional (UFRJ)  
Jornada Discente PPGSA (UFRJ)  
Vanguarda B1Capes7  
Escola de Artes Visuais Parque Lage  
Magno Caliman (EAV Parque Lage)  
Lia Scarton Carreira (ZKM Karlsruhe,  
Alemanha)  
Guilherme Brandão (Homeostase)  
Julia Borges Araña (Homeostase)  
Jeane Victória  
José Irion Neto  
Giselle Beiguelman (FAU-USP)  
Gabriel Menotti (UFES)  
Fernando Rabossi (coordenador PPGSA-  
UFRJ)  
Claudia e Gleydis (secretaria PPGSA-UFRJ)

Els Lagrou (IFCS-UFRJ)  
Marco Antonio Gonçalves (IFCS-UFRJ)  
Glaucia Villas Boas (IFCS-UFRJ)  
Antonio Fatorelli (Eco-UFRJ)  
Tatiana Bacal (IFCS-UFRJ)  
Eloísa Martins (United Arab Emirates  
University)  
José Ricardo Ramalho (IFCS-UFRJ)  
Rodrigo Santos (IFCS-UFRJ)  
Rafael Damasceno (Ateliê de Humanidades)  
Maryalua Meyer (Ateliê de Humanidades)  
André Magnelli (Ateliê de Humanidades)  
Henrique Peixoto, pelas cachaças.  
Mariana da Fonte, pelos pagodes.  
Barbara Grillo, pelos sambas.  
Natalia Amorim, pelos incensos.  
Ed Machado  
Yuri Alves  
Sarah Rodrigues  
Suzana Panizza  
Patrick Fernandes  
Geancarlla Ranulfo  
Eloísa Henriques  
Tom Le Mesurier  
Marie-Louise Coster  
Daniel Passy  
Julia Reyes  
Tatiane Caetano, ou Caê, ou Caetana.  
Naiara Azevedo, que não é gente, é peixe.

### OS NÃO-HUMANOS

Ao meu notebook e ao meu celular, que com suas telas comprometidas, baterias viciadas e falhas de processamento me ajudaram a enxergar o *glitch* das imagens digitais e outros ruídos no mundo de hoje.

## RESUMO

Essa pesquisa interessa-se pelas formas de relação que estabelecemos com as imagens no mundo contemporâneo, considerando a disseminação dos meios digitais, como smartphones e laptops, e a popularização da internet, através das redes sociais. Situados em um contexto de ubiquidade dos meios digitais, buscamos entrever os espaços por onde as imagens digitais circulam atualmente, bem como as formas visuais que são produzidas a partir dos novos objetos técnicos. Para isso, acompanhamos uma exposição de arte digital ocorrida em São Paulo, em 2018, a partir da qual nos deslocamos pelos múltiplos espaços em que hoje as imagens habitam e se expandem, desde as páginas das redes sociais às paredes das galerias de arte. Por fim, descrevemos os processos de produção das obras de arte *glitch*, realizados pela interação entre os artistas e os aparelhos, a fim de destacar o ruído visual como potência subversiva às noções clássicas de estética.

### *Palavras-Chave:*

Arte digital - Artes Visuais - Antropologia Visual - Mídias Sociais - Novas Mídias - Arte e Tecnologia

## **ABSTRACT**

This research is interested in the forms of relation that we establish with images in the contemporary world, considering the dissemination of digital media, such as smartphones and laptops, and the popularization of the Internet through social networks. Located in a context of the ubiquity of digital media, we sought to glimpse the spaces where digital images circulate today, as well as the visual forms that are produced from the new technical objects. For this, we accompany an exhibition of digital art occurred in São Paulo, in 2018, from which we moved through the multiple spaces where today the images live and unfold, from the pages of social networks to the walls of art galleries. Finally, we describe the processes of production of glitch works of art, made through the interaction between artists and apparatus, in order to highlight visual noise as a subversive power to the classic notions of aesthetics.

*Palavras-Chave:*

Digital Art - Visual Arts - Visual Anthropology - Social Media - New Media - Art and Technology

## LISTA DE FIGURAS

Fig. 1. Galeria <i>Homeoestase</i> , Centro Cultural São Paulo (2018) .....	p.29
Fig. 2. <i>The Wrong</i> , <i>Digital Art Biennale (2108)</i> .....	p.35
Fig. 3. Questionário de entrada no grupo de Facebook <i>Perfect Users</i> .....	p.41
Fig. 4. <i>Ways of Seeing</i> (BBC, 1972) .....	p.45
Fig. 5. <i>Idem</i> .....	p. 51
Fig. 6. <i>Um Homem Com Uma Câmera</i> (URSS, 1929) .....	p.54
Fig. 7. Galeria <i>Homeoestase</i> , Centro Cultural São Paulo(2018) .....	p.61
Fig. 8. <i>Refração</i> , de Ultraglich (2018) .....	p.71
Fig. 9. <i>PNG Glitch Artifact</i> (2012), de José Irion Neto.....	p.76
Fig. 10. <i>Paisagens Ruidosas</i> (2013), de Giselle Beiguelman.....	p.79

## SUMÁRIO

### 1. INTRODUÇÃO

.a Eis os delírios do mundo conectado.....p.12

.b Um mundo de caos.....p.22

### 2. HOMEOSTASE

.a Equilíbrio no caos (e vice versa).....p.29

.b *The Wrong*: “deu ruim” no mundo da arte.....p. 35

### 3. OBRAS

.a *Ways of Something*: um labirinto de deuses e monstros.....p.48

.b Arte *glitch*: a estética do ruído e o ruído da estética.....p.61

### 4. CONCLUSÃO

*Aesthetic Vertigo*.....p.89

5. REFERÊNCIAS.....p.97



## **EPÍGRAFE**

*“A lógica do pensamento é o conjunto de crises que ele atravessa, assemelha-se mais a uma cadeia vulcânica do que a um sistema tranquilo e próximo do equilíbrio.”*

– G. Deleuze. *Conversações*, p. 110, 1992.



# 1. INTRODUÇÃO

## *Eis os Delírios do Mundo Conectado*<sup>1</sup>

Essa pesquisa se interessa pelos modos como produzimos e nos relacionamos com as imagens na contemporaneidade. É, portanto, sobre as imagens atuais e a atualidade das imagens. Interessa-se especialmente pelas dinâmicas relacionais implicadas nos meios e modos atualmente empregados nas criações de artes visuais. Inserida, ela mesma, no contexto de popularização dos equipamentos digitais de captura e visualização de imagens nas últimas décadas, como as telas e câmeras dos smartphones, ela busca destacar algumas produções artísticas condicionadas por tais meios, denominadas, assim, de arte digital.

Nesse contexto de superabundância das tecnologias visuais, busco destacar as características que constituem a iconofilia de nossos dias, descrevendo certos meios e

---

<sup>1</sup> Do filme de Werner Herzog, *Eis os delírios do mundo conectado* (*Lo and Behold*, Estados Unidos, 2016).

hábitos que conformam o culto ou fetiche imagético contemporâneo, trazendo para o diálogo abordagens teóricas afins, seja sobre a pintura, como tratado por Dario Gambino (2002), a difusão fotográfica, como em Vilém Flusser (2009), ou o advento dos meios digitais, como na reflexão de Bruno Latour (2008) e outros.

Estabelecer tais paralelos com outros períodos de expansão imagética<sup>2</sup>, seja na pintura, fotografia ou cinema, visa, sobretudo, compreender os modos como tem se dado a produção de arte visual no atual contexto de ubiquidade das tecnologias digitais. Com isso, procuro observar as características distintivas de nossos tempos, senão pela *forma*, ao menos na *intensidade* com que as imagens são produzidas e circulam entre a vida social atualmente, considerando a *internet* como espaço de difusão inédito para essas produções visuais. Partindo de dados sobre a premência das informações visuais nas sociedades modernas e tecnologicamente avançadas, questiono se as produções visuais realizadas com os meios digitais e difundidas no contexto das redes nos permitem estabelecer reflexões mais amplas sobre os modos de existência das imagens técnicas e suas relações expandidas com os humanos, os aparatos visuais e as redes.

Assim, por meio de um trabalho de campo realizado em uma exposição de arte digital, organizo esta dissertação a partir de dois pontos: 1. A iconofilia de nossos dias, que trata da expansão contemporânea das imagens a partir da difusão das tecnologias digitais e os novos modos e intensidades de se relacionar com elas; 2. A questão estética, destacada a partir das novas perspectivas emergentes pelo uso dos meios digitais e das redes, pelo exemplo aqui abordado da arte *glitch*, ou arte do ruído. O primeiro será

---

<sup>2</sup> Para mais: LETTS, Rosa M. *O Renascimento*. Coleção História da arte da Universidade de Cambridge. Rio de Janeiro: Zahar. 1982; e também o filme *Andrei Rublev*, de Andrei Tarkovsky (URSS, 1966), sobre a produção (e destruição) de ícones na Idade Média.

apresentado sobretudo através da descrição das dinâmicas de troca e circulação entre agentes e imagens, artistas e obras, e de considerações sobre a simultaneidade de processos *on* e *off-line* implicados na montagem de uma exposição de arte digital, como acompanhado neste trabalho de campo. Na sequência, a descrição de uma obra colaborativa, multi-tela e metalinguística que trata dos desdobramentos simultâneos a que a imagem digital está sujeita, fator distintivo de sua atual expansão. Já o segundo será guiado por um conjunto de obras em arte *glitch* que subvertem não apenas o uso dos equipamentos e hibridizam técnicas na produção dos ruídos visuais intencionais e apenas parcialmente controlados, como contrafetuam um ruído no próprio conceito de estética, considerando suas definições clássicas. Para isso, contudo, devemos começar entendendo melhor nosso tema de pesquisa em seus aspectos genealógicos.

A arte digital apresenta um longo percurso de experimentações técnicas desenvolvidas a partir da criação e popularização dos meios informacionais, como os computadores e softwares. Nesse sentido, as referências que descrevem esse percurso de experimentações (Arantes, 2005; Nunes, 2007; Fabrício et al, 2011; Rodrigues, 2012; Prado, 2017) narram seu “mito de origem” permeado pelo espectro apocalíptico da Guerra Fria, período pós-Segunda Guerra Mundial impregnado pelas tensões da polarização geopolítica global entre os Estados Unidos da América e a União Soviética. Adquirindo rapidamente centralidade nas questões de supremacia militar e nos interesses econômicos, o desenvolvimento de tecnologias informacionais, como o sistema permutacional e a linguagem algorítmica, foi conduzido, inicialmente, por parcerias entre os Estados e agentes privados, como indústrias, laboratórios e

universidades. É nesse contexto que surge, por exemplo, a internet, quando, em 1969, a primeira mensagem foi trocada entre pesquisadores da Universidade da Califórnia (UCLA) e do Stanford Research Institute, nos Estados Unidos. Projetado inicialmente para servir como uma rede de colaboração entre cientistas internacionais, a primeira mensagem trocada nesse chat primitivo entre cientistas, “Lo”, foi uma tentativa falha de iniciar o sistema através do comando “login”, que travou justamente no meio do processo de digitação. Nascida de um *bug*, “Lo”, em inglês uma interjeição de admiração com algo que se vê ou testemunha, tornou-se, assim, o choro inicial do nascimento das redes.

Contudo, desde pelo menos 1946, com o surgimento do primeiro computador eletrônico, o ENIAC, desenvolvido pela Universidade da Pensilvânia (EUA) com o patrocínio do exército norte-americano, começaram a surgir os primeiros recursos de produção, manipulação e exibição de imagens digitais, possibilitando o surgimento de uma arte computacional (*computer art*). Anterior ao desenvolvimento das interfaces gráficas, surgidas apenas em 1973 e que permitiram aos usuários interagir com os equipamentos eletrônicos a partir de ícones gráficos e indicadores visuais, as primeiras obras computacionais seguiam um conjunto de regras de operação (*scripts*) calculadas e executadas pelos computadores a partir de linguagem binária ou algorítmica. Com o desenvolvimento dos computadores pessoais, entre os anos 60 e 70<sup>3</sup>, os meios computacionais deslocaram-se dos grandes centros industriais e de pesquisa para se tornarem instrumentos das criações (de textos, músicas, imagens,...) de uma quantidade crescente de usuários. Já nos anos 80, o desenvolvimento da multimídia permitiu a internet desdobrar suas potencialidades nas telecomunicações, editoração, televisão,

---

<sup>3</sup> O Computer History Museum apresenta um vasto material sobre o desenvolvimento dos computadores pessoais e da informática: <http://www.computerhistory.org/about/>.

cinema e nos processos de digitalização que foram se tornando tendência para os mais diversos conteúdos e meio onde surgiriam as novas formas de arte visuais (cf. Machado, 1990, 2007).

Para o filósofo da tecnologia Pierre Levy (1999, p. 33), cuja extensa obra dedicada aos novos paradigmas (sociais, psíquicos, ontológicos etc) de um mundo altamente tecnológico será fundamental às reflexões aqui apresentadas, o aumento acelerado e exponencial da performance dos equipamentos (velocidade de cálculo, capacidade de memória, taxas de transmissão etc) e as contínuas melhorias nos softwares tornaram os espaços de criação e comunicação mais amigáveis, permitindo a evolução desde as monstruosas máquinas que ocupavam salas inteiras, sem telas ou teclados, em meados do século passado, até os laptops e smartphones que hoje são facilmente carregados por aí. A contínua baixa nos preços e popularização nas últimas décadas indica ainda, no sentido econômico, a consolidação de um setor que hoje já não se caracteriza mais pelo protagonismo dos Estados para o seu desenvolvimento, mas de corporações que concentram os direitos sobre os produtos e espaços digitais<sup>4</sup>. Se a concentração dessas tecnologias, de início, em espaços institucionais e corporativos, como laboratórios de alta tecnologia e universidades, permite-nos indicar assimetrias no acesso aos meios digitais desde sua origem, Levy salienta ainda que, inversamente, a popularização dessas tecnologias nos últimos anos também encarnou os ideais de cientistas, artistas, gerentes e ativistas das redes que desejavam outras formas de troca e colaboração entre pessoas, contribuindo na construção de novas “formas de inteligência coletiva distribuída” (idem,

---

<sup>4</sup> Para mais, conferir a iniciativa Monopólios Digitais, do Coletivo Brasil de Comunicação Social, que é um dentre vários espaços que tem se dedicado a estudar a concentração e diversidade na internet, indicando como grandes conglomerados (como o Google e o Facebook), concentram a maior parte dos usos pessoais da rede no Brasil e no mundo: <http://monopoliosdigitais.com.br/site/>.

p. 24). Destacando essas novas configurações relacionais que emergem na *cibercultura* – termo cunhado pelo autor ainda nos anos 90 –, não podemos iniciar uma reflexão que busque explorar as contraefetuações culturais dos usos criativos dos novos meios a partir dos exemplos da arte digital sem conhecer mais sobre sua infraestrutura de suporte, assim como uma pintura, pelo menos no período clássico, não poderia ser pensada sem sua moldura.

*“As tecnologias digitais surgem, então, como infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado de informação e de conhecimento.”*

- P. Levy, 1999, p. 32.

Assim justifica-se essa breve introdução do objeto que pretendemos tratar, através da descrição dos caracteres mínimos que estruturam a arte digital, para que desde sua configuração topológica possamos seguir para as dimensões relacionais, sociais e políticas, para além das características estéticas, implicadas nessas produções.

Como visto anteriormente, o desenvolvimento técnico da informática, diretamente associado ao contexto bélico e às parcerias público-privadas concentradas, sobretudo, nos Estados Unidos, marcam a origem dos equipamentos que hoje se tornaram a nova tela e pincel de muitos artistas contemporâneos. Nas páginas seguintes, veremos que tal contexto marca as obras e a própria identidade do movimento digital com certas características da cultura anglófila. Exemplo notável são os títulos dos trabalhos e a escolha dos pseudônimos de alguns artistas, melhor descritos adiante.

Assim, desde seu título, esta pesquisa incorporou essa linguagem marcadamente globalizada da arte digital, hibridizando os termos em inglês e português justamente para demonstrar tais influências observadas ao longo deste trabalho de campo.

Iniciando a reflexão central desta pesquisa, partimos de uma provocação feita pela artista digital e teórica brasileira Giselle Beiguelman em um seminário em São Paulo<sup>5</sup>, no ano passado, sobre o tema da *pós-internet*. Beiguelman buscava explicar o termo cunhado numa entrevista pela artista norte-americana Marisa Olsen<sup>6</sup>, que gerou discussão por vir de alguém notabilizada pelo pioneirismo em obras de *net art*. Apontando para o que considera como um cenário atual de democratização dos meios de acesso à internet, Olsen não teria cunhado a “pós-internet” nem como o fim da internet, nem como o fim da arte, como especulou-se no meio, mas na tentativa de explicar que, se a *net art* havia se distinguido como um movimento que reunia “qualquer tipo de arte influenciada pela internet”, uma arte pós-internet indicaria um contexto em que não há mais como livrar qualquer obra contemporânea de algum tipo de *contaminação pelas redes*: “Não parece mais necessário distinguir se as tecnologias foram usadas na produção da obra, afinal tudo é uma tecnologia e todo mundo as usa para fazer tudo” – diz Olsen em uma passagem da entrevista<sup>7</sup>. Assim, da mesma forma como não caberia mais tratar de uma arte específica para as redes, tampouco caberia mais considerar uma arte sem a influência ou o suporte delas.

---

<sup>5</sup> BEIGUELMAN, G. Arte pós-internet. Seminário Homeoestase. São Paulo, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2A-n4ZggGxo&t=2066s> – acessado pela última vez em 01/10/18.

<sup>6</sup> Ao site *We Make Money Not Art*, março de 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VOr2O0FfpT8> – acessado pela última vez em 27/09/18.

<sup>7</sup> No original: “*There doesn’t seem to be a need to distinguish, any more, whether technology was used in making the work – after all, everything is a technology and everyone uses technology to do everything*”. Tradução própria.

Beiguelman vai além, apontando um cenário em que “*tudo* já está no contexto ou mediado pelas redes” (grifos meus), não apenas a arte, sendo impossível estar fora delas. Criticando os usos da noção de virtualidade como oposição entre real/virtual, tese anacrônica do século passado, como salienta autores como o já mencionado Levy e também Jean-Louis Weissberg (In: Parente, 1993), a autora aponta para um “estado de ciberização irrevogável” da contemporaneidade, em que “a internet é o horizonte de nossa experiência histórica e é impossível fugir disso no século XXI” (idem). Ela então conclui com uma afirmação particularmente provocadora para os interesses desta pesquisa:

*“Um momento emblemático desse processo são as pesquisas que começam a elaborar como nos libertar dessa prisão dos cabos, das baterias e fazer com que essas tecnologias passem cada vez mais a se mesclar ao nosso corpo e às nossas atividades.”*

– G. Beiguelman, 2017.

O *cibridismo* é o termo escolhido por Beiguelman para tratar dessa “naturalização dos meios” apontada por ela e por outros pensadores, a partir do exemplo, sobretudo, do estilo de vida nas grandes cidades das sociedades globalizadas. A referência é do arquiteto Peter Anders (2005), cunhada para tratar das projeções do virtual sobre o real, mas ainda mantendo a dicotomia entre os termos que será contradita pela artista brasileira. Em textos como *Admirável Mundo Cíbrido* (2004), ela busca apresentar a “interpenetração entre essas categorias”, indicando uma simbiose que hoje se estabelece com os meios digitais (In. Nonato, 2013): “O corpo humano se transformou em um conjunto de extensões ligadas a um mundo cíbrido, pautado pela interconexão

de redes e sistemas on e off-line” – defende Beiguelman (2004, p. 264). Na definição de Thiago Carrapatoso, em *A Arte do Cíbridismo* (2010), em que analisa essa nova realidade tecnológica na prática artística, “o cíbridismo é um mundo *entre* realidades” (p. 6, grifos meus).

Essa nova espécie de híbridismo, portanto, é aqui exponenciado à hipérbole para tratar do predomínio dos equipamentos digitais na mediação de nossas relações com os outros e com o mundo. A contaminação de todas as coisas pelas redes, como sugere Olsen, e a ressignificação do conceito de Anders pelos pensadores do digital atualizam, sobre essa temática, a tese do filósofo francês Bruno Latour (1994) sobre os híbridismos da cultura, em que destaca as mútuas sobreposições e constantes contaminações da vida social e abala a crença moderna no purismo de uma racionalidade científica e, em última instância, em uma divisão ontológica entre Natureza e Cultura.

Parece-me, porém, que a naturalização dos meios digitais na contemporaneidade, isto é, sua ubiquidade, é tratada pelas análises técnicas e jornalísticas, bem como pelas pesquisas acadêmicas, com o mesmo grau de entusiasmo quanto de suspeita – ou uma espécie de “otimismo cruel”, nos termos de Laurent Berlant (2018), que diagnostica um *ethos* moderno de entusiasmo diante das potencialidades das tecnologias, tendendo a abstrair os perigos a que se expõe seu uso. Outros sentidos são tomados por estudos interdisciplinares cada vez mais comuns que buscam explorar as múltiplas interfaces entre sociedade e tecnologia, integrando antropólogos, cientistas da computação, designers, programadores e outros, como nas linhas de estudo em Humanidades Digitais realizadas pelo IBICT (Instituto Brasileiro em Informação em Ciência e Tecnologia), através do Laboratório em Redes e Humanidades Digitais

(LarHud<sup>8</sup>), coordenado pelo professor Ricardo Pimenta; da mesma forma, na investida sobre as interfaces entre “tecnopolítica, subjetividade e visibilidade” das pesquisas do MediaLab<sup>9</sup> da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO-UFRJ), conduzidas pela professora Fernanda Bruno, a exemplo do que se dá no MediaLab da Sciences Po<sup>10</sup>, na França; e ainda na abordagem sociológica do digital realizada pelo Laboratório de Estudos Digitais (Led<sup>11</sup>) do Instituto de Filosofia e Ciências Sociais (IFCS) da UFRJ, coordenado pelo professor Bruno Cardoso. Dialogando com suas abordagens específicas, essas investigações são referências para algumas das questões que pretendemos tratar aqui.

---

<sup>8</sup> Para mais: <http://www.larhud.ibict.br>.

<sup>9</sup> <http://medialabufrj.net/sobre/>.

<sup>10</sup> <https://medialab.sciencespo.fr/>.

<sup>11</sup> <https://ledufrj.wixsite.com/ledufrj/1>.

## *Um mundo de caos*

“A internet não esquece, mas a cultural digital não nos deixa lembrar” – constata Beiguelman (2014), em texto sobre o tema da construção/destruição da memória frente ao inevitável esquecimento dos tempos digitais. Em números de usuários, páginas e conteúdos as redes sociais apresentam dimensões incomparáveis, ou apenas próximas de exemplos da astrofísica ou da microbiologia, na casa dos bilhões e dos trilhões. Configura-se, assim, como plataforma que intensificou maciçamente a presença das imagens na vida social moderna, com espaço suficiente para todos que queiram produzir e publicar suas pequenas poéticas visuais cotidianas, seja em textos ou imagens, fixas ou em movimento, multi-telas, 3D, 180º ou 360º, etc. Estamos, portanto, inseridos em “um mundo de imagens”, como conclui Levy (op. cit.), em escala e frequência até então jamais experienciada.

Pensar nessas questões hoje é tratar de uma universo em que cerca de 55% da população mundial é usuária da internet. No Brasil, o número de celulares já supera a proporção de 1 por habitante, com 237 milhões de aparelhos<sup>12</sup>. O Facebook, rede social mais popular do planeta, conta com 1.37 bilhões de usuários ativos, publicando diariamente cerca de 350 milhões de imagens que são somadas a seu acervo de mais de 250 bilhões de imagens já publicadas na plataforma desde seu lançamento. Já o Instagram, rede social dedicada ao compartilhamento de fotos e vídeos curtos, congrega 800 milhões de usuários ativos mensalmente e tem cerca de 95 milhões de fotos

---

<sup>12</sup> Dados da Fundação Getúlio Vargas: <https://link.estadao.com.br/noticias/geral,brasil-ja-tem-mais-de-um-smartphone-ativo-por-habitante-diz-estudo-da-fgv,70002275238> – acessado em 03/10/18.

postadas todos os dias, que somam-se as mais de 40 bilhões de imagens armazenadas em seu histórico.

Os dados são do instituto Brandwatch<sup>13</sup> e nos ajuda a pensar nos seus impactos sociais: entendendo como esses meios reconduzem os gestos, à medida que mudam a postura corporal e gera novas formas de operar as mãos e os sentidos, compreende-se a validade do termo “geração cabisbaixa”<sup>14</sup> cunhado pelo escritor tailandês Tao Lin para os jovens dessa geração hiperconectada, pois sempre de cabeça pendida, imersos nos ambientes virtuais. Entendendo, assim, que a “inundação dos signos” promovida pelo digital “dá a ver novas formas de enredamentos sociais”, como aponta Pierre Levy (1999, p. 14), tomando os ambientes virtuais como “metamundos sociais” (Ibidem) que nos impõe deslocamentos *entre* os campos on e off-line, tal como já indicado por Bruno e Fatorelli (2006), seguindo aqui um preceito de Levy (op. cit.) e adotamos uma *co-presença* como modo de habitar esses espaços múltiplos.

Um dos pioneiros da arte digital no Brasil, o artista multimídia e pesquisador Gilberto Prado (2017), nos ajuda a entender os deslocamentos impostos por essa topografia sobreposta e emaranhada: “Os artistas se conectam e reconectam como módulos no mundo, formando redes”<sup>15</sup>. Outros autores dedicados ao tema expandem as implicações da conectividade para outras esferas da vida, discutindo questões como a da constituição da memória social (ainda mais primordial depois que testemunhamos, chocados, a destruição do principal museu histórico brasileiro, o Museu Nacional) a partir

---

<sup>13</sup> Dados do Brandwatch: <https://www.brandwatch.com/blog/amazing-social-media-statistics-and-facts/> - acessado em 27 de outubro de 2018.

<sup>14</sup> Disponível em: [https://www.vice.com/pt\\_br/article/3d8k7v/geracao-cabisbaixa](https://www.vice.com/pt_br/article/3d8k7v/geracao-cabisbaixa) - acessado em 03/10/18.

<sup>15</sup> PRADDO, Gilberto. O circuito da arte digital no Brasil. Seminário exposição Homeostase, São Paulo, 2018. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=J0Vmktu3W\\_c&t=2262s](https://www.youtube.com/watch?v=J0Vmktu3W_c&t=2262s).

dos acervos digitais e do arquivamento automático de arquivos em nuvens de armazenamento (cf. Beiguelman e Magalhães, 2014). Outros focam nas questões de fragmentação e frugalidade das redes, ou ainda na acelerada expansão e uso diversificado das ferramentas de cibervigilância, como nas investigações já mencionadas de Bruno & Cardoso (2014), ou ainda na emergência de um “capitalismo de vigilância”, como a socióloga americana Shoshana Zuboff (2018) trata no fórum recentemente promovido pelo jornal online *The Intercept*<sup>16</sup>, para ficarmos em alguns exemplos.

Nosso ânimo frente ao território cinzento dos meios digitais, sobretudo no uso feito por governos e corporações, pode ser o “otimismo cruel” descrito por Berlant (op. cit.), onde encaramos, simultânea e conflituosamente, as novas potências das ferramentas digitais, bem como as perniciosas maquinações<sup>17</sup> a que esses dispositivos estão sujeitos – nada muito diferente da decepção de outros autores frente ao mau uso dos equipamentos de massa de suas épocas, como McLuhan (1974), Bourdieu (1997) e Chonsky (2015) sobre a televisão. Sobre o fim da *Digital Utopia*<sup>18</sup> e o desencanto pós-moderna com a tecnologia, Beiguelman conclui:

*“O contraponto disso [a ubiquidade dos meios] é óbvio: um aumento cada vez maior da capacidade de rastreamento, vigilância e monitoramento, na medida em que essas redes migram com uma intensidade e intimidade tão grandes para aquilo que nós temos de mais íntimo.”*

– G. Beiguelman, *ibidem*.

---

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2s4Y-uZG5zk> – último acesso em 03/04/2019;

<sup>17</sup> FALTAY, Paulo. Algoritmos da Paranoia: agência, subjetividade e controle. 2018, no MediaLab Ufrj.

<sup>18</sup> Cf. COHEN, Noam. Noam Cohen. Silicon Valley is not your friend. NY Times – Phillip Rosen. Change Mummified . Cap. 8. Old and New: Image, Indexicality and Historicity in the Digital Utopia. 2018.

Partindo desse tema vasto e em franca expansão, essa pesquisa persegue os espaços e as dinâmicas implicadas na produção de arte digital. Seguindo o indicativo teórico do antropólogo social britânico Alfred Gell (1998), para quem a estética deveria ser anátema em uma teoria antropológica da arte e, antes, pensando na integração dos artefatos, como imagens, em uma rede relacional, busca-se aqui responder como podemos estabelecer uma contribuição eminentemente antropológica sobre esse tema, cujas implicações culturais são tão prementes e atuais.

Essa investigação também é uma tentativa de somar ao debate antropológico que entende que o conceito estético clássico, como estabelecido no contexto Iluminista europeu entre os séculos XVIII e XIX, desde a metafísica kantiana acerca do “belo” e o “sublime” (Kant 1781, 1790), produz discriminações e disciplinamentos, como apontado no conhecido texto de Pierre Bourdieu contido em *A Distinção* (1979), mas também pelos antropólogos Peter Gow e Joana Overing em debate sobre o uso do conceito pela antropologia, na Universidade de Manchester (cf. Ingold, 1996), e pelos exemplos etnográficos que destacam as multiplicidades estéticas em contextos indígenas<sup>19</sup>.

Antes de uma tese sobre a história da arte, essa pesquisa dedica-se às produções de arte digital, estabelecendo conexões com outros movimentos artísticos a fim de não cair numa excitação frente a novidade que nos aliene de um *continuum* de subversões, viradas e experimentações que configuram a arte de maneira mais ampla, como apontado, entre outros, por Raymond Bellour (1999), em texto que abarca desde a pintura até a imagem computacional:

---

<sup>19</sup> Cf. Overing (1991), Gonçalves (2001, 2016), Lagrou (2012), Baniwa (2016); Belaunde (2009, 2014).

*“A imagem computadorizada não apenas nos demanda questionar o que ela produz ou pode produzir como arte, mas, e sobretudo, o que se torna arte quando ela é confrontada com o que ela incorpora (ou desincorpora), representa (ou não-representa) e constrói (ou destrói).”*

- R. Bellour, 1999.

Ademais, lança à antropologia visual a questão de pensar um outro tipo de imagem, caracterizada pelo digital e numérico e implicada, por isso, em outros regimes de produção, circulação e exibição das peças de arte. Tomando a interação com os aparelhos digitais como uma dinâmica relacional de *implicação*, segundo os termos de Levy (1999, p. 147), um dos objetivos dessa pesquisa é o de tentar oferecer uma contribuição a longa tradição disciplinar de pensar as relações sociais entre pessoas e artefatos (como os aparelhos e as imagens) em suas mais diversas variações relacionais.

A intenção aqui, portanto, é destacar as criativas subversões técnicas, os novos regimes de criação compartilhada, os deslocamentos entre o físico e o digital, enfim, algumas efetuações da interação entre os humanos e seus dispositivos através das tecnopoéticas da arte digital. Entendendo que *a forma da obra, bem como os processos que a configuram, dão a ver a qualidade das relações que as envolve*<sup>20</sup>, abordaremos também os temas evocados pelo conteúdo das obras, com comentários dos próprios autores sobre as técnicas utilizadas em suas produções.

No início dos anos 2000, ao tentar desenvolver as bases de uma futura filosofia da fotografia, o filósofo Villém Flusser exclamou: “Somos analfabetos nas imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-las!” (2009, p.15). Carlo Severi, antropólogo italiano

---

<sup>20</sup> Dixit Els Lagrou (2018).

especializado nos estudos dos signos, indica, porém, que não se trata apenas de *ler* as imagens, mas de *vê-las relacionalmente*: “A comunicação através dos signos tende a ser fácil e precisa, enquanto a comunicação por imagens é difícil, sempre arbitrária, inevitavelmente vaga” (Severi, 2000). Para tentar demonstrar como hoje já temos um cenário expandido com diversas entradas sobre tal objeto, propõe-se apresentar o debate através da arte digital e do destaque ao ruído das imagens na arte *glitch*, entendendo que, com isso, podemos visibilizar algumas variações ocidentais das expressões estéticas e os contextos culturais de onde elas emergem. Dessa forma, analisá-las para além dos tradicionais termos estéticos é *poder* tanto em seu sentido substantivo, frente às dinâmicas de controle e consumo impostas pelas corporações que atualmente dominam tais meios, quanto no uso infinitivo, a fim de também entendê-las em seus aspectos relacionais expandidos: entre pessoas e entre coisas e entre imagens e...





## 2. HOMEOSTASE

### *Equilíbrio no caos (e vice versa)*

Na tentativa de sistematizar o campo vasto e potencialmente infinito das imagens digitais, inicio por uma exposição de arte ocorrida em São Paulo entre fins de 2017 e início de 2018. A Homeostase @TheWrong aconteceu no Centro Cultural São Paulo, no bairro da Liberdade, entre os dias 22 de novembro de 2017 e 28 de janeiro de 2018, sob curadoria de Julia Borges Araña e Guilherme Brandão. Ela acompanhou uma série de outros eventos dedicados às interfaces entre arte e tecnologia que aconteceram no país no mesmo ano, como a FILE (Festival Internacional da Linguagem Eletrônica), no Rio de Janeiro e em São Paulo, a Bienal de Arte Digital – Linguagens Híbridas, no Rio e em Belo

Horizonte, e a Multiverso – Festival de Arte Generativa e Creative Coding, no Rio de Janeiro.

A Homeostase foi escolhida por suas características de curadoria e exibição e pela diversidade de trabalho de que era composta. Na exposição, 210 exibidores individuais e coletivos, nacionais e estrangeiros, iniciantes e já reconhecidos expuseram 41 trabalhos que seguiam como único imperativo utilizar de “meios digitais em qualquer parte de seu processo de criação”<sup>21</sup>. Formando um conjunto diversificado de manifestações artísticas, foram reunidos trabalhos que dialogavam com mais de um meio ou formato de exibição, como esculturas sobre as quais se projetavam vídeos, como *Homem Grávido* (2017), de Anaisa Franco; experiências interativas em 3D com tecnologia de realidade virtual (VR), como *Aquaphobia* (2017), do dinamarquês Jakob Kudsk Steensen; e performances transmitidas online com smartphones, como os streamings da *Print TV* (2017), assinados por Denise Vieira<sup>22</sup>. A partir da mostra, pode-se conhecer algo da produção contemporânea de arte digital que emergem do contexto de acentuada disseminação dos meios eletrônicos de produção e compartilhamento de imagens. Descrevendo aspectos da curadoria, exibição e circulação das obras digitais, buscaremos identificar algumas características desse movimento que destaca as influências das novas tecnologias no fazer artístico, nas formas de ver e de criar mundos.

Sob o mote de “criar, promover e projetar a arte digital para um público cada vez mais amplo”, a exposição sediou simultaneamente seminários com artistas e teóricos sobre temas relacionados aos aspectos mercadológicos, de curadoria e conservação de

---

<sup>21</sup> Via <https://www.homeostase.art.br/> - acessado em 08/01/19.

<sup>22</sup> Entrevistas à exposição em: <https://www.youtube.com/channel/UCgrtowHbvRGEY7YMaRg5KIQ> - acessado pela última vez em 08/01/19.

obras digitais, além de discussões sobre práticas e poéticas das formas artísticas contemporâneas. Ofereceu ainda 10 oficinas livres que tiveram, conforme descrito pelo evento, o “empreendedorismo como foco na atividade criativa, para pessoas que pretendem desenvolver sua linguagem e se inserirem no mercado”. As oficinas foram ministradas por brasileiros na Garagem Fab/Lab<sup>23</sup>, parceira da exposição, que ainda ofereceu uma vaga de residência artística com duração de seis meses, em que a/o selecionada/o teria acesso e treinamento no uso de ferramentas digitais para a realização de seu projeto. A observação dessas atividades multisituadas e transdisciplinares permitem entender os potenciais desdobramentos de uma exposição de arte e as múltiplas formas de integrar artistas, obras e público.

Como indicado pelo texto de apresentação da exposição<sup>24</sup>, a Homeoestase buscava valorizar “a emergência da cultura digital nas práticas artísticas contemporâneas”, expondo as conexões, influências e efeitos de uma “realidade digital ubíqua, pervasiva e pós-internet” sobre os fazeres artísticos e culturais, frente a existência de máquinas que hoje “integram-se de forma totalmente natural no cotidiano da sociedade em rede”. Destacando a expansão do uso de meios digitais, pela facilitação do acesso a equipamentos e massificação da internet, a exposição tentou contemplar a emergência de novas tendências e práticas surgidas pela interatividade e conectividade

---

<sup>23</sup> Os FAB/LABs são ambientes colaborativos, onde as pessoas podem desenvolver seus projetos criativos. Inspirado na “cultura maker” norte-americana, a partir do ideal de “do it yourself” (“faça você mesmo”) e dos experimentos de Neil Gershenfeld no MIT (cf. Gershenfeld, 2005), esses espaços oferecem oficinas, equipamentos e materiais, como impressoras 3D, cortadoras e laser, plotter de recorte, fresadores CNC, computadores e softwares para os usuários produzirem. Em São Paulo, o projeto Fab Lab Livre SP foi realizado pela parceria entre a Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia da Prefeitura e o Instituto de Tecnologia Social e oferece mais de doze desses laboratórios públicos pela cidade, incluindo um no Centro Cultural São Paulo, visitado nesta pesquisa. Além disso, iniciativas privadas semelhantes têm ganhado espaço na cidade. Um deles é o Garagem Fab/Lab, parceiro da exposição Homeoestase.

<sup>24</sup> As citações foram retiradas do texto de curadoria, disponível no site da exposição.

desses meios, buscando “convergências entre ciência, arte e sociedade”. *Discutir a suposta naturalização com que essas tecnologias coabitam o mundo atual, a partir da produção de tecnopoéticas digitais, é uma das questões que aqui se busca debater*, partindo de um indicativo dos próprios realizadores do evento quanto a emergência de novas questões culturais nesse contexto: “Conexões inusitadas e multiculturais ocorrem a todo instante e as mudanças de comportamento em relação à utilização das mídias levantam questões nunca antes suscitadas.” – afirmou Julia Araña em um dos seminários da exposição.

O projeto foi contemplado pela Lei Federal de Incentivo à Cultura (nº 8.313/91), do Ministério da Cultura, para captação de até R\$ 600 mil reais em recursos para o evento. Com o patrocínio *master* da Deloitte Touche Tohmatsu Limited, empresa inglesa de auditoria, além do apoio das marcas Absolut e da produtora brasileira Holy Cow, o projeto levantou, segundo indicado pelo curador, orçamento de R\$ 300 mil reais. A falta de maior verba foi elemento destacado em alguns momentos da conversa com Guilherme, ligada às eventuais falhas ou limitações técnicas do evento, como defeitos ou falta de equipamentos, dificuldades na instalação das obras, alto custo com alugueis de componentes e ainda falta de recursos para trazer à exposição os artistas exibidores de outras localidades. Segundo ele, a produção do “espaço cenográfico” da exposição e a locação e manutenção dos equipamentos eletrônicos foram os mais onerosos do projeto. Como alternativa à limitação financeira, os curadores inicialmente tentaram organizar uma exposição “*logistics free*”, ou seja, livre de custos logísticos das obras a partir do transporte digital para São Paulo, onde seriam produzidas no Garagem Fab/Lab. Embora alguns trabalhos tenham tido sucesso com a estratégia, como o já mencionado *Homem*

*Grávido* (2017), ela não pôde ser aplicada em todos os casos. Assim, diante da demanda pela logística tradicional, por vezes os custos foram assumidos pelos próprios artistas, como *Obj\_210* (2017), pintura modulada impressa em 3D, enviada por correio pelo australiano Michael Staniak<sup>25</sup>. Em outros casos, ainda, obras enviadas pelo sistema de transporte tiveram problemas na entrega, como no caso do extravio da peça que compunha a obra *Clito* (2017) de Caroline Barrueco<sup>26</sup>.

Demandas inesperadas desse tipo não destacam apenas as conhecidas “gambiarras” que marcam esse tipo de empreendimento em países tecnologicamente periféricos, como o Brasil, como também nos ajudam a considerar a dimensão material de um movimento que se dá, sobretudo, a partir dos meios digitais. Em artigo ao *The New York Times* sobre a exposição<sup>27</sup>, o jornalista Chris Hampton defende que um dos aspectos distintivos de uma mostra digital em relação às tradicionais está em não demandar o deslocamento dos seus espectadores para o espaço físico de exibição: “Hoje em dia tudo que se exige do público é conexão com a internet” – diz ele. Contudo, a descrição das limitações orçamentárias do evento, que impôs aos artistas custos com locomoção e envio das obras, e mesmo minha própria experiência de idas e vindas pela ponte aérea (e muitas vezes viária) Rio-São Paulo, mostram que a vantagem apontada por Hampton só se efetiva quando a exposição é integralmente digital ou online. Justamente por isso esse exercício de campo não pôde se dar exclusivamente nos termos de uma etnografia digital, como proposto pelas metodologias de Christine Hine (2000, 2005) ou Stone (1991), ou ainda por uma “netnografia”, como proposta por Kozinets

---

<sup>25</sup> Para mais: <https://www.homeostase.art.br/exposicao/michael-staniak/>.

<sup>26</sup> Para mais: <https://www.homeostase.art.br/exposicao/caroline-barrueco/>.

<sup>27</sup> HAMPTON, Chris. 2018. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/01/22/arts/design/the-wrong-biennale.html> - acessado em 04/0/2019.

(2010), tendo sido necessário combinar metodologias ou, ainda, postar-se nos “limiões da imagem” (Bruno e Fattorelli, 2006), estabelecendo combinações *entre* o online e off-line que indicam seu atual imbricamento e sobreposição. Essa constante reterritorialização metodológica reforça um preceito de Lévi-Strauss à disciplina de que “a antropologia se faz pelos interstícios” (cf. Viveiros de Castro, 2018). Justamente por isso essa apresentação de campo se inicia pela descrição de alguns dos aspectos curatoriais da exposição, para, na sequência, inserir-se nas outras dinâmicas e processos que envolvem esse fazer criativo.

Para entender como se deram tais deslocamentos entre espaços físicos e digitais da exposição, deve-se começar entendendo como a Homeoestase esteve relacionada a uma rede de exposições em arte digital que se estabelecia de forma rizomática entre páginas da internet, redes sociais e galerias de arte do mundo todo.



À esquerda, arte da III The Wrong New Digital Art Biennale.  
À direita, o pavilhão online da Homeoestase.lab.

## *The Wrong: "deu ruim" no mundo da arte*

Minha presença na exposição se deu em momentos intermitentes, em três ocasiões: 1. Entre os dias 30 de novembro e 1 de dezembro de 2017, acompanhando a abertura da exibição e os seminários oferecidos pelo evento sobre temáticas relacionadas às interações entre arte e tecnologias digitais, realizado no Museu da Imagem e do Som, em São Paulo; 2. Na primeira semana de dezembro, quando pude me ater aos aspectos técnicos da exposição, seu espaço e disposição das obras, características do público e outras relações contextuais da mostra física; 3. Entre 23 e 28 de janeiro de 2018, acompanhando as atividades especiais de encerramento e participando de uma visita guiada com o curador, com quem pude realizar entrevistas. Com isso, a experiência de campo multiplicada entre espaços online e off-line serviu, inicialmente, para cartografar os espaços de produção e exibição da arte digital contemporânea.

A Homeoestase, por sua vez, fazia parte de uma rede global e integrada de exposições online e off-line de arte digital: a The Wrong Digital Art Biennale, criada em

São Paulo, em 2013, pelo jornalista espanhol David Quilles Guilló como um espaço descentralizado para promover e incentivar produções desse tipo. Em sua terceira edição, ela ocorreu entre os dias 1 de novembro de 2017 e 31 de janeiro de 2018, com exposições online em mais de 100 pavilhões administrados por 124 curadores, organizando obras de mais de 1.621 artistas. Paralelamente, também contou com 30 “embaixadas” espalhadas pelo mundo, como foram chamados os pavilhões de “tijolo e argamassa”, segundo Spencer Longo (Vice, 2018), localizados em cidades da Europa, Estados Unidos, México, América do Sul, China e Japão. No Brasil, além da exibição em São Paulo, também a Digital Provocateurs<sup>28</sup>, realizada na Cidade das Artes, no Rio de Janeiro, entre 6 de dezembro de 2017 e 2 de fevereiro de 2018, sob curadoria de Gabriela Maciel; e a Subli\_me<sup>29</sup>, sediada na Galera AIREZ de artistas independentes, em Curitiba, entre os dias 16 de dezembro e 31 de janeiro de 2018, sob curadoria de Flávio Carvalho, compunham essa rede de galerias físicas e digitais.

Assim, os deslocamentos dessa pesquisa se deram mais por desdobramentos e sobreposições do que por um simples dialogismo opondo espaços on e off-line, digitais ou materiais. Como apontado pelo filósofo Pierre Levy (1999), “não há nenhum motivo para opor online e o off-line como algumas vezes é feito. Complementares, eles se alimentam e se inspiram reciprocamente” (p. 145-146). Desse modo, assim como artistas e curadores dos pavilhões digitais estiveram presentes na organização ou exibindo nas mostras físicas, embaixadas como a Homeoestase exibiram seus acervos online, possibilitando a consulta no site em formato análogo ao de uma exposição digital. Seguir

---

<sup>28</sup> Para mais: <http://digitalprovocateurs.org>.

<sup>29</sup> Para mais: <http://subli-me.org>.

essas sobreposições de espaço e tentar desenvolver uma “co-presença” nesses múltiplos espaços.

Diferente de outras exposições digitais, como a SPAMM - SuPer Art Modern Museum<sup>30</sup>, fundada em 2011 pelo artista francês Michaël Borras, que buscam emular graficamente, mesmo que de forma irônica, o espaço tradicional da galeria de arte, da obra exposta sobre um fundo neutro, que não roube a atenção do olhar, os pavilhões digitais da The Wrong buscavam dialogar com modelos próximos aos da interface da internet, como o das redes sociais, apresentando páginas de conteúdos virtualmente infinitos. Críticos dos algoritmos de mediação da experiência nas redes sociais e das grandes empresas digitais, os formuladores desse projeto incentivavam os usuários a “uma experimentação única e intuitiva”, oferecendo-os uma navegação mais livre, “como nos primeiros anos da internet”. Tal postura crítica frente ao excesso de mediação dos algoritmos na experiência online se apresentava na Homeostase também pela obra *Stakhanov* (2017), do casal italiano Salvatore Iaconesi e Oriana Persino, que oferecia previsões sobre eventos futuros, como encontros ou acontecimentos, ao correlacionar por meio de um algoritmo de mineração de dados uma grande quantidade de informações postadas em redes sociais<sup>31</sup>. Sem um número limite de obras em exibição e com a contínua atualização das peças, os curadores da The Wrong diziam operar de modo “open-source”, promovendo “uma inclusão radical e instantânea” das obras de arte no acervo (Hampton, 2018). Com isso, buscavam construir uma dinâmica descentralizada, acessível a qualquer um que quisesse participar como artista e/ou curador.

---

<sup>30</sup> Para mais: <http://spamm.fr/>.

<sup>31</sup> Para mais: <http://www.artisopensource.net/projects/stakhanov/>.

A The Wrong tentou se estabelecer, assim, como um espaço onde a comunidade de arte digital pode se reunir e compartilhar suas criações, um “lugar de encontro”, como previsto por Pierre Levy diante da consolidação dos *ciberespaços* (1999, p. 145). Essas iniciativas surgem como possibilidade de se contornar as limitações que se impõe a jovens artistas na exibição de seus primeiros trabalhos, como pontua a artista letã Santa France (In: Hampton, 2018). Para ela, as plataformas das redes sociais são frágeis para isso e as galerias off-line são difíceis de penetrar, assim, exibir em ciberespaços formados especificamente para a arte digital, como os pavilhões da The Wrong, torna-se mais vantajoso do que exibir nas redes sociais, como o Instagram. Tal diluição das tradicionais fronteiras da galeria de arte também atrairia, segundo ela, “uma audiência ativamente mais interessada no tema”, minimizando a presença do que chama de uma “audiência acidental, de pessoas que veem seu trabalho, mas não reconhecem como arte”. Em entrevista concedida por email, o artista brasileiro José Irion Neto, cuja obra será tratada na próxima seção [p. 76], destaca ainda outro aspecto como vantagem do contato pela internet: “existe um forte senso de comunidade no meio da arte digital”.

Tentando dar conta da formação dessas “redes de afinidades” nos espaços online, a teórica mexicana Maria del Mar Saenz e o colombiano Edward Bermúdez Macias, em livro organizado por Rejane Spitz (2014) a partir das pesquisas do Laboratório de Arte Eletrônica (LAE) do departamento de Design da PUC-Rio, partem do trabalho paradigmático do sociólogo espanhol Manuel Castells, *A Sociedade em Rede* (1996), para reforçar a ideia de que as comunidades online também se estabelecem como *comunidades*, ou seja, gerando sociabilidade e “redes de relações humanas”, porém de forma distintas das comunidades e relações físicas (Mar Saenz & Bermúdez, 2014, p.

182). Descrevendo o que é chamado por alguns como a “privatização da sociabilidade”, eles explicam a distinção entre as novas dinâmicas sociais pelas redes como “a sociabilidade entre pessoas que constroem laços eletivos, que não são os que trabalham ou vivem num mesmo lugar ou que coincidam fisicamente” (p. 183). Mesmo se arriscando a incorrer em uma simplista oposição antitética entre o on e off-line, eles concluem:

*“A diferença das redes digitais reside nos interesses individuais e nas afinidades e valores das pessoas. Isso é dizer, na medida em que se desenvolvem em nossas sociedades projetos a partir do que se é ou do que se deseja, que a Internet permite essa conexão saltando por cima dos limites físicos do cotidiano, tanto no lugar onde se mora como no lugar em que se trabalha.”*

– Mar Sanz e Macías, 2014, p. 183, tradução própria.

Em suas três edições até agora, os pavilhões da The Wrong já reuniram nomes reconhecidos do movimento, como a canadense Lorna Mills e a alemã Marisa Olsen, pioneira no movimento chamado de pós-internet, além de brasileiras como Mari Nagem, que na Homeostase apresentou três instalações compostas a partir das sugestões de busca do Google, intitulada *Google Trips* (2017)<sup>32</sup>. Sobre a infinidade virtual do acervo da The Wrong, o artista e curador Michaël Borrás, que na embaixada Homeostase exibiu a obra *Attract Money* (2017)<sup>33</sup>, justifica dizendo que “[a exposição] tem que ser grande, porque muitos artistas hoje em dia estão na internet”. Contando pelo público, que chega aos milhões, e pelas potencialmente infinitas obras, o jornalista do The New York Times Chris Hampton (2018) apontou a The Wrong como a maior exposição do mundo. Já o

---

<sup>32</sup> Disponível em: <https://www.homeostase.art.br/exposicao/mari-nagem/> - acessado em 03/04/2019.

<sup>33</sup> Disponível em: <https://www.homeostase.art.br/exposicao/systaime/>.

curador refere-se ao seu site-galeria como “o website dos websites”, sendo impossível conferir todo o acervo de uma só vez.

Como na declaração de Borrás, a recorrente menção dos entrevistados à interação entre artistas pela internet nos permite indicar que o contato se dá sobretudo pelos fóruns especializados e redes sociais, onde eles expõem suas criações e estabelecem conexões com outros artistas, curadores, galerias, expositores e até pesquisadores. Sobre sua relação com outros artistas digitais, a artista de Ribeirão Preto Jeane Vitória (que expõe sob o pseudônimo de Ultraviolet) comenta: “a maior parte do contato é pela internet, pela facilidade (raramente o artista é da mesma cidade que a minha), e é o meio onde praticamente já respiramos!”<sup>34</sup>. Nesse sentido, fazer parte de grupos de Facebook como o *Glitch Artists Collective* e o *Perfect Users* foram fundamentais para entender os meios de interação entre os artistas e as formas de circulação de suas obras digitais.

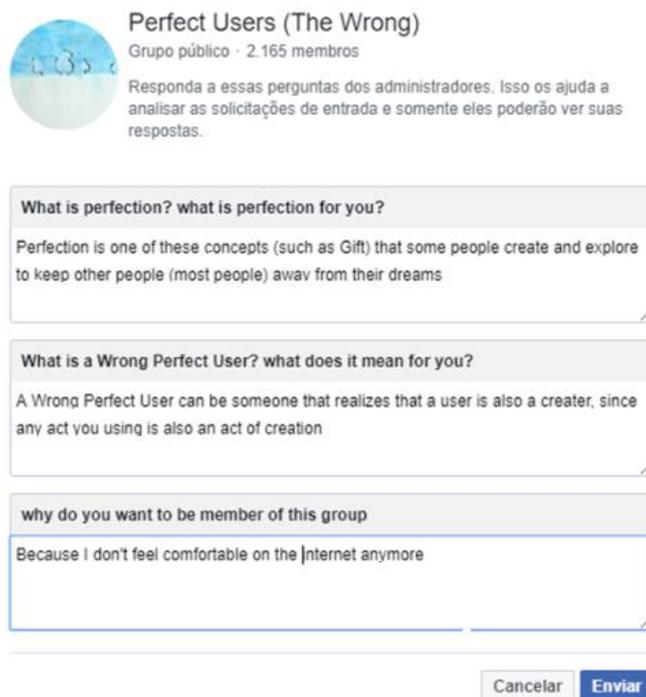
Tendo entrado no grupo em janeiro de 2018, o *Glitch Artists Collective* reunia quase 59 mil membros. Já o *Perfect Users* tinha 2,6 mil membros em abril de 2018. Para ser aceito neste tive que responder a três perguntas que foram submetidas aos administradores: 1. O que é perfeição? O que é perfeição para você? 2. O que é um Usuário (in)Perfeito (*Wrong Perfect User*)? O que isso significa para você? 3. Por que você quer ser parte desse grupo? Para elas, minhas respostas foram as seguintes: 1. “Perfeição é um desses conceitos (como o Dom) que algumas pessoas criaram e exploram para manter outras pessoas (a maioria das pessoas) longe de seus sonhos”. 2. “Um Usuário

---

<sup>34</sup> Entrevista realizada em 8 de março de 2018, via Messenger (Facebook).

(In)Perfeito pode ser alguém que percebe que um usuário da internet também é um criador, uma vez que qualquer ação também é um ato de criação”. 3. “Porque eu não me sinto mais confortável na internet.”

Questionário de entrada no grupo Perfect Users (Facebook) em janeiro de 2018.



**Perfect Users (The Wrong)**  
Grupo público · 2.165 membros

Responda a essas perguntas dos administradores. Isso os ajuda a analisar as solicitações de entrada e somente eles poderão ver suas respostas.

**What is perfection? what is perfection for you?**  
Perfection is one of these concepts (such as Gift) that some people create and explore to keep other people (most people) away from their dreams

**What is a Wrong Perfect User? what does it mean for you?**  
A Wrong Perfect User can be someone that realizes that a user is also a creator, since any act you using is also an act of creation

**why do you want to be member of this group**  
Because I don't feel comfortable on the internet anymore

Cancelar Enviar

A aprovação de minha entrada no grupo veio alguns dias depois. Interpreto que as perguntas tenham a ver com o que caracteriza a forma atual dessa produção artística e que será central a esta pesquisa, ao tratar do uso dos conceitos de *perfeição* (para usar o termo que dá nome ao grupo), e também do *erro*, da *ordem* e do *caos*.

Assim como a The Wrong e a Homeoestase destacavam a “radicalidade e a inovação” nos usos das ferramentas digitais na produção de obras de arte, os grupos por onde os artistas interagem também se tornam espaços de reflexão sobre os condicionamentos que se lhes impõem os meios de que se utilizam, sobretudo pelas empresas que os controlam. Nesse sentido, as dimensões de poder que estruturam seu

contexto não ficam invisibilizadas nas obras, ao contrário, às vezes servem de principal conteúdo a elas. O uso de ícones da *cibercultura* em alguns trabalhos – como em *The Garden of Emoji Delights* (2014), da estadunidense Carla Gannis, que relê o quadro de 1504 de Hieronymus Bosch a partir do vernáculo visual das expressões virtuais –, ou as fraturas produzidas pela subversão dos equipamentos e programas – como *PNG Glitch Artifact* (2012), do brasileiro José Irion Neto –, resultam em poéticas improváveis que, de alguma forma, estão trazendo considerações sobre o mundo atual.

Antes de promover uma liberação total dos usuários, as sociedades modernas se confrontam hoje com denúncias sobre atos de controle e vigilância, de produção de alienação e discriminações praticadas pelos que detém o controle dos principais meios de comunicação em massa, hoje majoritariamente digitais, como aborda, por exemplo, o documentário *The Cleaners* (2018), que trata dos departamentos de “curadoria” dos conteúdos postados nas redes sociais. Certo *pessimismo tecnológico*, como exposto por Nunes (2007), produzido por escândalos como o da Cambridge Analytica na eleição estadunidense (cf. Bruno, 2018), tem deslocado os usuários de uma fase de “otimismo cruel” (Berlant, 2017) para a assustada percepção quanto a consolidação de um “capitalismo de vigilância” (Zuboff, 2018), gerando um pessimismo e até mesmo uma paranoia generalizados.

Contrária aos termos do crítico de arte Arthur Danto (1989), em prol do velho imperativo institucional dos museus para se estabelecer o que seria ou não considerado arte; ou ainda, da tradição interpretativa que aguarda as sentenças da História da Arte para estabelecer tal distinção (Vogel, 1988), a produção digital circula de forma como rizomática nos espaços online, como imagens que não estabelecem nenhum ponto a que

se possa distinguir como “original” e rompendo com o regime de posse, ao mesmo tempo que são, elas mesmas, usurpadoras de conteúdos alheios: “Roube como um artista”, nos ensina Austin Kleon (2015).

Esse “deu ruim” para arte, impõe, contudo, um “para quem?”, como indica Thiago Carrapatoso no seminário Homeostase<sup>35</sup>. Parece-me que só poderia ter “dado ruim” para quem insiste em considerar as artes visuais de uma só forma, como a partir das *Belas Artes*, em um só meio ou sob apenas um padrão estético<sup>36</sup>. “Deu ruim” também para quem vê a internet como um mapa limitado de espaços controlados, cujo poder concentra-se naqueles que definem os “termos de uso” que geralmente assinamos com um clique e sem ler na íntegra. “Deu ruim” também para quem se limita a ver os usuários como meros consumidores, e que esquecem da contraofensiva, das subversões e da criatividade potencial das novas relações entre os humanos e seus meios.

---

<sup>35</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2A-n4ZgqGxo&t=2477s>.

<sup>36</sup> A “estética inconsciente, desinteressada” do julgamento de gosto para Kant (Guattari, *Caosmose*, p. 23).



### 3. OBRAS

Perder-se em imagens. Perdê-las. Ou prender-se às imagens. Tentar prendê-las, mas, com o digital, nunca conseguir muito bem. Essa experiência de pesquisa híbrida foi como uma aventura espacial por um cosmos de infinitas imagens. Tentar retê-las, como apontado na introdução dessa narrativa de campo, ou até mesmo selecioná-las restritivamente foi seu erro (porque uma pesquisa também tem seus *bugs*) mais enriquecedor.

Culto e destruição das imagens: idolatria e *iconoclash*, como nos termos de Bruno Latour (2008), Dario Gambone (2002), Giselle Beiguelman (2015) e outros que têm se debruçado sobre os novos paradigmas iconográficos desses tempos. Nas seções a seguir, destacarei algumas obras da exposição Homeoestase, a partir das quais se estabelece conexões com outros trabalhos artísticos e também com referências teóricas com as

quais se explora os múltiplos modos de existir, por vezes ruidosos, das imagens no mundo. A seleção de tais obras foi parcialmente arbitrária (ou melhor, *interessada*), a partir de uma metodologia exploratória que permitiu constantes desdobramentos e deslocamentos fundamentais para se estabelecer os aspectos em destaque desses trabalhos, tais como a variedade dos meios, os conteúdos evocados, as possíveis conexões e também as subversões criativas no uso dos equipamentos.

Assim, na primeira seção exploraremos, a partir da obra de arte digital multi-meio, multi-tela e metalinguística *Ways of Something*, de Lorna Mills e outros, aspectos da multiplicação das imagens com o digital, conectando-a com outros contextos e formas de expressões visuais que a própria obra evoca, com referências da pintura e fotografia, para então associá-la à hipótese de uma iconofilia contemporânea. O atual culto às imagens estaria atrelado à ubiquidade dos meios digitais das últimas décadas: câmeras de razoável qualidade acopladas aos massificados *smartphones*, além de programas de edição mais leves, intuitivos e (pelo menos parcialmente) gratuitos permitiu a difusão de criações artísticas amadoras e experimentais – alguns diriam, até, que *tudo* virou arte (cf. Shapiro, 2008). Como descrito pelo capítulo anterior, elas são produzidas com os meios digitais e compartilhadas através das redes sociais, blogs e outros espaços da internet em escala jamais antes vista. Vez ou outra, ainda, essas tecnopoéticas visuais podem escapar do ciberespaço e ganhar lugar nas galerias e exposições de arte físicas.

Assim pode-se começar a estabelecer a topografia (sempre rizomática, instável e temporária) do universo das imagens contemporânea onde habitamos. Através dele notamos tratar-se de um mundo irremediavelmente inacabado, em constante expansão de dados circulando em rede. Em outro sentido, também podemos buscar as *formas* que

emergem dessa dinâmica polifônica, fragmentada e expansiva do digital. Dentre outros aspectos, as obras de arte digital apontadas na segunda seção também parecem tratar com empenho a produção de inovações e subversões no uso dos equipamentos com que criam. Emerge com isso a estética da arte *glitch* que, no contrapelo do avanço tecnológico, explora o erro, os bugs e defeitos dos aparelhos utilizados pelos artistas em suas criações em obras em que se destaca o ruído, a distorção e o desequilíbrio.



“Estudamos as culturas distantes como Antropologia. (...) Isso quer dizer que as estudamos de fora. (...) Nós não as julgamos puramente de acordo com suas próprias explicações sobre si mesmas.” – trechos do programa *Ways of Seeing* (BBC, 1972), com John Berger.

*Ways of Something* (2017)

## UM LABIRINTO DE DEUSES E MONSTROS

Remontagem do documentário do crítico de arte e teórico John Berger, *Ways of Seeing*, na BBC (1972). Composto por vídeos de 1 minuto, produzidos por 113 artistas organizados pela rede The One Minutes<sup>37</sup>, posteriormente compilados pela artista canadense Lorna Mills, conhecida por criações em *net art* desde os anos 90. *Ways of Something*, título da remontagem, pode ser assistido integralmente no site da exposição Homeoestase e na página pessoal de Mills [<https://vimeo.com/105731173>], assim como o documentário dos anos 70 está disponível online<sup>38</sup>, de onde extraio as cenas em destaque (o *glitch* na última imagem da sequência acima não foi intencional, mas provocado por um ruído no vídeo, provavelmente produzido na conversão do analógico ao digital).

---

<sup>37</sup> Rede internacional baseada no Instituto Sandberg, em Amsterdã, Holanda, dedicando-se, desde 1998 “à imagem em movimento”, tendo produzido mais de 10 mil filmes de 1 minuto, com artistas de mais de 120 países. Via: <http://www.theoneminutes.org>.

<sup>38</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX\\_9Kk&t=5s](https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk&t=5s).

Em um espaço reservado da galeria de exibição, a videoinstalação foi apresentada em quatro sequências, divididas como os quatro episódios do programa original, tendo como suporte televisores de LCD com fones de ouvido e bancos para que os espectadores sentassem, como na tradicional disposição em que se assiste a televisão. Seu conteúdo permite novas interpretações à narrativa de Berger sobre os “pressupostos apreendidos” e as “suposições artificiais” das formas visuais do Ocidente, sobrepondo novas imagens ao filme original, porém mantendo a narração entusiasmada do crítico inglês. Tal deslocamento do antigo áudio sobre novas imagens (ou de novas imagens sobre um antigo áudio) oferece uma outra experiência audiovisual, bem como novas significações à narrativa. Promovendo, assim, a fusão de múltiplas obras (a de Berger, dos artistas colaboradores, da própria Mills, sem esquecer das inúmeras pinturas, fotografias e filmes apresentadas pelo programa), mais do que embaralhar o regime de autoria, a obra multiplica seus possíveis significados e interconecta uma ampla gama de produções visuais, como pinturas, fotografias, imagens fixas e em movimento e também as digitais (imagens dentro de imagens).

As sobreposições, criadas com técnicas de renderização 3D, GIF, vídeo remix e performances para webcam, reificam os regimes visuais descritos por Berger, questionando, por vezes de forma irônica, algumas das suas contundentes explicações teóricas que hoje adquirem certo tom de anacronismo, como, por exemplo, quanto a apreciação do nu feminino na arte contemporânea. A autoria colaborativa e edição no estilo “colcha de retalhos” do trabalho, bem como seu conteúdo, que reflete a partir do digital os regimes visuais desde o período clássico, estabelece uma dinâmica em que as imagens se relacionam umas com as outras, numa espécie de bricolagem do passado e

do presente dos regimes, estilos e estéticas gráficas e visuais estabelecidas até aqui, rumo às incertezas do digital. Sobre esse diálogo entre imagens de naturezas diversas, Levy oferece a seguinte perspectiva:

*“Na cibercultura, qualquer imagem é potencialmente matéria-prima de uma outra imagem, todo texto pode constituir o fragmento de um texto ainda maior, composto por um “agente” de software durante uma determinada pesquisa.”*

- P. Levy, 1999, p. 150.

Entende-se, assim, que metaliguagem (imagens que falam sobre imagens) produzida pela relação entre meios diversos e a expansão das imagens na contemporaneidade – iconofilia de nossos tempos – estão diretamente ligadas a uma expansão não apenas dos significados culturais dos regimes visuais atuais e anteriores, como também reverberam em novos deslocamentos espaço-temporais. Imagens que puxam umas às outras, atreladas em um esquema que Bolter e Grusin (2000) chamam de *hipermediatização*, de sobreposição das mídias, como aqui se dá entre a pintura, a televisão e a internet – “arte sobre a arte sobre a televisão sobre a internet”, como o site da Homeostase descreve a obra. É por isso que essa releitura contemporânea vista em campo não pode ser tratada aqui de modo exclusivo, mas, antes, trazendo o filme original da BBC para *pensá-los em relação*.

O programa foi posteriormente transformado em livro, escrito junto com outros autores e ganhou reconhecimento nos estudos visuais, bem como algumas críticas. Assim, para abordar certos aspectos de *Ways of Something*, entendo que temos que retornar ao filme original, dialogando com as formas de produção imagética trazidas por Mills e seu grupo, de ubiquidade dos aparelhos móveis e do acesso à internet que

inexistiam nos anos 70, fazendo dialogar estas formas pregressas com aquelas com que lidamos no presente e suas possíveis sinalizações futuras.

De acordo com Mills, seu filme busca expressar “a cacofonia do fazer artístico no pós-internet”. Tal malsonância vai sobrepor a narração de Berger sobre a história das Belas Artes com novas formas visuais, produzidas a partir de vídeos imersivos e interfaces de realidade virtual, ferramentas interativas de inteligência artificial, apropriação da estética da internet, da pornografia online, do excesso gráfico e dos ruídos das imagens.



A cena inicial do primeiro episódio (imagem acima) mostra o apresentador cortando a pintura *Vênus e Marte*, de Botticelli (1483), direto da parede e na moldura em que era exposta. O ato iconoclasta, de destruição das imagens, destaca o par inalienável da iconofilia: o culto, apego, vício ou amor pelas imagens está acompanhado por sua destruição, como descrito em texto exemplar já mencionado aqui do filósofo Bruno

Latour (2008) e no artigo do historiador da arte Dario Gambino (2002), ambos escritos na ocasião de uma exposição de arte, na Alemanha, em 2002<sup>39</sup>.

Aqui, Latour nos ajuda a pensar essa obra à medida que apresenta uma reflexão sobre o uso das imagens como “armas culturais” onde o ódio e o fanatismo (por exemplo, em contextos religiosos de culto aos ícones e aos emblemas) reforçam o potencial político por elas efetuado sobre a vida social. Para o autor, trata-se de *uma disputa dos mediadores entre os homens e o mundo*. Mas tal “ícono-crise” (Idem, p. 115) que parece ser tratada em *Ways of Something* é mais fugidia e menos óbvia que as motivações de fé trazidas por Latour. Assim como o programa de Berger dava destaque a uma nova natureza imagética, o vídeo, que rivalizava com a pictografia clássica – oposição simbolicamente representada pelo rasgo no quadro renascentista –, Mills atualiza os regimes visuais desde Berger explorando criativamente as potências das tecnologias atuais. O próprio Latour indica que o movimento de negação de uma imagem é produtor de “uma fabulosa população de novas imagens, de ícones frescos, mediadores rejuvenescidos: maiores fluxos de mídia, ideias mais poderosas, ídolos mais fortes” (p. 114).

*Desfiguração e refiguração*, como no caso aqui tratado, quando se põe em diálogo os filmes de Berger e Mills sob uma perspectiva contemporânea, ajuda-nos a entender que as imagens digitais não só compõe um universo de outra natureza, por seu aspecto algorítmico e numérico, como também formam um conjunto potencialmente infinito e constantemente expandido de novas imagens, conformando um “universal sem

---

<sup>39</sup> *Iconoclash. Beyond the images war in science, religion and art*, realizada no Center for New Art and Media, em Karlsruhe, Alemanha, da qual se originou um livro com análises teóricas sobre o tema.

totalidade” (Latour, idem) que impõe outras formas de interpretação e associação em seus estudos.

No digital, a perda ou destruição das imagens pode ser observada, por exemplo, quando elas evanescem nas nuvens de armazenamento cada vez mais carregadas oferecidas pelos servidores<sup>40</sup>. Assim, a destruição das imagens ou dos ícones, como interpretado pelo ato de Berger, contraefetua a geração de novas imagens, destacando a “mútua dependência entre a iconofilia e a iconoclastia” (Gambino, 2002, p. 88). Fetiche contemporâneo que Latour já havia abordado, com outras nuances, em outros texto, de 2002, que trata das formas modernas de fetiche e culto aos ícones. A ambivalência de imagens que se perdem numa escala tão impressionante quando se reproduzem indica tamanho grau de disseminação em que o *aniconismo*, o fim das representações visuais, já não é uma opção (Latour, 2008, p. 117). Em outras palavras, no mundo atual de ubiquidade tecnológica não se pode mais fugir das imagens, expandidas em multitelas nos espaços públicos e privados, hoje fundamentais às atividades mais cotidianas de comunicação, tradução de nosso tempo e marca das novas produções artísticas:

*“Em nenhum outro lugar, a não ser na arte contemporânea, há melhor laboratório montado para tentar e testar a resistência de cada item que compõe o culto da imagem, da figura, da beleza, da mídia, do gênio. Em nenhum outro lugar tantos efeitos paradoxais foram produzidos e lançados ao público para complicar sua reação às imagens.”*

- B. Latour, 2008, p. 121.

---

<sup>40</sup> Reforçando as novas dinâmicas de circulação no digital, Guilherme Wisnik aponta: “Também no caso da internet - e do sistema de armazenamento de dados na nuvem, em especial - as informações têm que ser mantidas em constante movimento, pois os atributos que constituem a sua razão de ser e lhe conferem valor são a circulação e o intercâmbio.” (*Dentro do nevoeiro*, 2018, p. 103).



*“Eu sou o olho. O olho mecânico. Eu, a máquina, mostro a você um mundo do jeito que só eu posso vê-lo. Liberto-me de hoje em diante da imobilidade humana. Estou em constante movimento: eu me aproximo e me afasto dos objetos, me arrasto debaixo deles, me movo ao lado da boca de um cavalo correndo, subo e desço com a subida e a decida dos corpos. Esta é a máquina, executando movimentos caóticos, registrando um movimento após o outro nas combinações mais complexas. Liberado dos limites do tempo e do espaço, eu coordeno todos e quaisquer pontos do universo onde bem quiser. O meu caminho leva à criação de uma nova percepção do mundo. Assim, eu lhe explico de uma nova maneira um mundo desconhecido por você.”*

– Dziga Vertov, 1923.

Para entender melhor a criação dos artistas digitais sobre o documentário de 1972, seguimos explorando as influências que moldaram a narrativa de Berger, contextualizando seu discurso sobre as transformações dos aparelhos técnicos de sua época, para com isso também associar a releitura *Ways of Something* a outras reflexões teóricas sobre as imagens técnicas.

As imagens em destaque e a passagem transcrita acima apresentam o ponto de partida da reflexão de Berger sobre os condicionantes históricos e culturais dos regimes visuais modernos, em que irá denunciar a “confusão ocidental” entre a *percepção*<sup>41</sup>, a *aparência* e a *realidade* que eleva o olho ao centro da experiência humana no mundo tangível.

Ainda na primeira sequência de *Ways of Seeing*, Berger retoma o manifesto escrito em 1923 pelo cineasta russo Dziga Vertov, diretor de *Um Homem com uma Câmera* (1929), e seu grupo “cinema olho” (*Kinoks*), que incluía sua esposa e montadora de seus filmes, Elizaveta Svilona, e seu irmão e câmera, Mikhail Kaufman. O manifesto defendia a supremacia desse novíssimo aparato técnico (o cinema tinha cerca de trinta anos) sobre o olho humano, capaz de acompanhar de perto a boca de um cavalo em movimento, seguir o tráfego de bondes e charretes pela cidade ou simplesmente capturar um bando de pombos sobre um telhado, como nas sequências do filme de 29. Em resumo, o texto descreve o assombroso descobrimento de que, com a câmera, o olhar podia mover-se pelo mundo de uma forma inteiramente nova, livre “de hoje em diante da imobilidade humana”, como descreve Vertov.

Impondo um tom quase megalomaniaco à voz subjetiva do aparato técnico, apresentando a câmera movendo-se autonomamente em cena (imagem acima), em um dos primeiros usos da técnica *stop motion*, o cineasta comunista defendia a ideia de um cinema direto, que utilizasse a câmera na captura da realidade dos fatos, sem os artificialismos da produção, interpretação, cenário ou roteiro, como aponta Lev

---

<sup>41</sup> “Perceber é subtrair da imagem o que não nos interessa, sempre há *menos* na nossa percepção” – Deleuze, *Conversações*, p. 60.

Manovich (2001) na introdução da obra em que busca mapear as características das novas mídias visuais desde os primórdios do cinema. Com isso, ele enfatiza as novas possibilidades de deslocamentos espaciais que a produção de imagens começava a ter em mãos, e as implicações que isso impõem. Em *Ways of Seeing*, o autor afirma que surgia, então, um novo regime visual onde a mobilidade do aparato era o aspecto destacado, junto à mobilidade das próprias imagens, a imagem-movimento que surgia com o cinema, deslocando o centro da percepção do olho humano, antes limitado à fixidez da pintura e da fotografia, às múltiplas combinações de tempos e espaços possíveis de serem criadas pela composição fotográfica e a montagem cinematográfica: “tudo ao redor de cada imagem faz parte de seu significado” – apresenta Berger.

Para Walter Benjamin, em um conhecido texto sobre a modernização das perspectivas visuais escrito em 1935 e constantemente referenciado em *Ways of Seeing* (a quem a série, inclusive, agradece nos créditos pela inspiração), a câmera teria promovido “*uma liberação das mãos e captura do olho*”, que passou a ser o centro do processo de produção das imagens e instrumento de captação da realidade com uma agilidade incomparável às técnicas anteriores, como o desenho. Outros iriam contradizer essa noção de uma tradicional rigidez do olhar nas artes pré-fotográficas, como o filósofo da fotografia Villém Flusser algumas décadas depois (2009), que entende que o olho operaria uma espécie de montagem não linear, cíclica – chamada por ele de *scanning* –, mesmo sobre imagens fixas e das pinturas (2009, p. 8). Sua temporalidade seria o “tempo da magia”, sua natureza, a do “eterno retorno” (Ibidem). Com isso, temos que a fotografia e o cinema teriam inaugurado novos hábitos e convenções às práticas visuais do Ocidente, condicionadas até então pelas regras da pintura (ponto de fuga, centro,

equilíbrio, etc.) estabelecidas, pelo menos, desde o Renascimento (Letts, 1982). Teriam introduzido ainda, em uma camada subjetiva acerca do olhar, novos regimes espaço-temporais de deslocamento de perspectivas.

Contudo, é o elemento da *reprodutibilidade mecânica* das obras de arte que propicia a transformação paradigmática das formas visuais e de sua intensidade nas últimas décadas, segundo a consolidada narrativa de Benjamim sobre o desenvolvimento das técnicas de reprodução sob uma perspectiva da história geral das condições de produção. Para ele, as obras de arte sempre foram, de alguma forma, reproduzíveis, seja pelas técnicas manuais dos antigos artesãos, na fundição do bronze pelos gregos, na xilogravura em madeira, na impressão gráfica ou na litografia que permitiram, pelo menos desde o início do século XIX, a inserção das imagens no mercado comercial de forma mais efetiva e regular. Essa mudança também promoveu um deslocamento da representação dos contextos culturais. Nesse sentido, no terceiro episódio da série, Berger nos apresenta dois quadros, *Arquiduque Leopold Wilhelm em sua Galeria em Bruxelas*, de David Teniers (1651), e *Os Embaixadores*, de Hans Holbein (1553), que revelam um fator distintivo da tradição de pintura a óleo, a mais alta técnica artística do período, entre 1500 e 1900: as pessoas sobre quem se pintava. Em ambos os quadros estão presentes figuras de autoridade de suas sociedades, como nobres e diplomatas a serviço da empresa colonial, retratados em poses prestigiosas e habitando espaços ricamente adornados. Com isso, passavam a imagem de fartura de recursos, vitalidade e poder.

Distintamente, se nos primeiros anos a invenção fotográfica não promoveu uma democratização dos meios, pelo menos sua difusão mais acentuada nas últimas décadas

trouxe o registro pictórico de outros contextos e pessoas. A mudança principal trazida pela invenção fotográfica, na segunda metade do século XIX, se deu em termos de *quantidade*: a escala com que a reprodução espalhou imagens pelo mundo não havia sido vista até então. Com isso, também se ampliou os estratos retratados, bem os que produzissem imagens. Sobre esse aspecto, a artista e teórica Giselle Beiguelman aponta-nos a genealogia de tal aprofundamento:

*“Desde seus primeiros primórdios, no século XVI, coleções pessoais, em geral, e imagens, em particular, estiveram diretamente relacionadas a instancias de classe e gênero e significavam, acima de tudo, uma escala de forças, sendo reservadas, primeiramente, a reis, aristocratas, papas e figuras sagradas e, depois, a políticos e burgueses abastados. Ao longo do século XX, as comunicações de massa expandiram sobremaneira o raio de quem podia se transformar em imagem publicada e passível até de ser arquivada, multiplicando a quantidade, o espectro social e cultural dos registros imagéticos”.*

- G. Beiguelman, 2014, p. 24.

Ainda a partir de Benjamin, por volta de 1900 a reprodução técnica já havia se disseminado a ponto de não apenas induzir a circulação das peças em uma nova intensidade, causando mudanças intensas na reação com o público, que começaria a ganhar um espaço específico no próprio processo artístico: “Em um nível mais amplo, a obra de arte reproduzida torna-se a obra projetada para ser reproduzida” (Benjamin (1969 [1935], p. 6). Assim, temos que *com a invenção da câmera a reprodução das imagens não era mais apenas potência, uma multiplicidade que poderia se efetivar ou não, mas a própria natureza múltipla do objeto estabelecia uma nova concepção sobre*

*ele, ligando-o aos diversos contextos em que a imagem poderia ser tomada: "Os dias de peregrinação chegaram ao fim. As imagens vêm até você, você não precisa mais ir até elas" – resume Berger.*

Com isso, alteram-se algumas variáveis até então fundamentais na relação com as obras, como quanto à valorização de sua *singularidade* e *autenticidade*. Para Benjamin, "a autenticidade não é reproduzível" (p. 20) – o "aqui e agora" da obra denota sua existência única no lugar em que se encontra, sujeita aos impactos ecológicos do ambiente em que habita e também aos regimes de propriedade sob a qual está sujeita. Sua *presença fixa no tempo e no espaço* é o que a insere no âmbito da *tradição*, ligando sua singularidade ao "distanciamento intransponível" entre ela e seus apreciadores, dinâmica que estaria na origem da *prática ritual de culto imagético* (p. 5), tema sobre o qual também vão tratar os já mencionados Latour (2002; 2008) e Gambino (2002). Nota-se nesse autor, portanto, uma centralidade da *noção do original* que permeia um modo de se relacionar com as obras, conferindo a elas uma "aura" cuja substância se perderia com os processos de reprodução.

Em Benjamin, autor de tradição marxista, a capacidade sensória humana da percepção estaria ligada aos seus diferentes modos de existência na história, e a "organização da percepção ao longo do tempo" é o que nos permitiria observar as circunstâncias históricas e transformações sociais expressas nas diversas formas de percepção. Assim, conforme ele postula, "a contínua reprodução substitui a existência única de um objeto por uma *pluralidade*" (op. cit., p. 20). Quando sua presença no tempo e espaço se flexibiliza através de múltiplas possibilidades reprodutivas isso efetua uma "decadência da aura" das obras de arte, assim, um dos desafios impostos pelo digital é o

estabelecer um outro regime de temporalidade, em que as noções de *tradição* e *singularidade* foram substituídas pelas de *urgência* e *constante atualização*, como sinaliza Beiguelman: “As redes não têm tempo. Nelas prevalece um regime de urgência permanente” (2014, p. 25).

Por fim, o que ainda nos cabe destacar aqui sobre *Ways of Something* é que a conformação de uma nova Era de acesso e compartilhamento, que estabelece um novo *ethos* de autoria e apropriação regidos pela lógica das redes (Wisnik, 2018, p. 71), também opera mudanças nas dinâmicas de memória coletiva. Pierre Levy (1999) sinaliza que a “perda da aura” do objeto único em prol de sua multiplicidade, expansão e desdobramento imagético constitui “um movimento de permanente crescimento em potência” (p. 33) em que só se pode atingir um universal sem totalidade. Aprofundando nossas considerações espaço-temporais, essa avalanche midiática talvez também faça com que a memória e o arquivo sejam tomados em outros sentidos, como Beiguelman (2014) propõe através do “paradigma do esquecimento”, frente a “overdose de produção documental sem precedentes” (idem, p. 23) que já não damos conta de tabular, quantificar ou conter inteiramente: “Entre o momento que você abriu esta página e leu estas poucas palavras, 100 horas de vídeo entraram no You Tube”, provoca-nos a autora (ibidem).



Seção de exibição de arte glitch na Homeoestase. Créditos: @EdouardFraipont, cedida por Guilherme Brandão.

## ARTE GLITCH

### **A ESTÉTICA DO RUÍDO E O RUÍDO DA ESTÉTICA**

Tende-se a ignorar o que deu errado. O *bug*, termo notado pela primeira vez em uma carta escrita por Thomas Edison em 1878 a respeito de seu fonógrafo (Gazana, 2016, p. 40), sempre foi visto, do ponto de vista técnico e intuitivo, como um *sintoma*, uma falha no comportamento correto dos equipamentos e assim tido como *defeito*.

Com o surgimento da fotografia, o caráter indexical experimentado com as imagens técnicas, psicológica e intuitivamente associável ao seu referente, deu ensejo a indiscutíveis “reivindicações de verdade” que as fizeram muitas vezes serem tomadas como representantes da realidade. Assim, durante todo século XIX elas foram celebradas como novo instrumento jurídico, a exemplo das fotografias criminais do francês Alphonso Bertillou, desenvolvedor das técnicas de medição antropométrica a fim de estabelecer padrões para o comportamento criminoso ou desviante (cf. Gunning, 2012; Schwarcz e

Varejão, 2014, p. 30-31), ou ainda nas “cenas de crime” capturadas nas ruas de Paris no início do século XX por Eugène Atget (cf. Benjamin, 1935).

Tais imagens científicas, tomadas como evidência criminal justamente pela riqueza de informações que carregavam, passaram a ser condicionadas a certas regras disciplinares que *garantiriam a pureza da representação através da consistência e uniformidade de processos metodicamente articulados*, como o uso de fundos sólidos, regras de enquadramento, legendagem para catalogação, etc. (Gunning, op. cit, p. 11). Isso eliminava qualquer brecha à “fluidez e contemplação”, segundo Walter Benjamin (op. cit., p. 8), e também reforçava a negação de qualquer mediação contido nelas, na tentativa de se estabelecer um distanciamento objetivo e racionalizado de observação, sobre o qual não incidisse nenhuma controvérsia.

Para o teórico e historiador da arte Tom Gunning, no texto *Qual a intenção de um índice? Ou, falsificando fotografias* (2012), o mito de que a fotografia envolve um processo de transparência direta do objeto retratado, ou seja, uma visão mágica de seu processo, deixa de lado os componentes de mediação mobilizados em sua composição, como as lentes, filmes, iluminação (natural ou artificial), componentes químicos, grau de exposição, etc. Já o filósofo da fotografia Vilém Flusser (2009) *desmágica* tal “feitiço abstrato” provocado pelas imagens técnicas ao abrir a caixa preta do aparelho de captura (a câmera) e valorizar a complexa interação entre agentes e dispositivos em sua produção, formando uma dinâmica individualizada com características próprias, chamada por ele de “complexo aparelho-operador” (2009, p. 15).

Deve-se entender que a forma de se relacionar com as imagens nesse período, como expõe o filósofo sul coreano Byung-Chul Han em *Sociedade do Cansaço* (2007), era

guiada pelas lógicas imunológicas, bacteriológicas e virais dominantes naquelas sociedades ocidentais até o século XX, marcadas pelo estranhamento com o Outro e o medo da contaminação em um mundo em que as fronteiras se pulverizavam e reorganizavam conforme os antigos impérios pereciam e as novas potências nacionais estruturavam seus domínios. Essa configuração antiga, segundo o autor, teria dado lugar às atuais sociedades pós-modernas cuja patologia correspondente é neural, ou seja, do domínio cerebral, em que a estranheza evanesce com a alteridade e a *diferença*, produtora de conjuntos múltiplos, passa a ser valorizada (Han, op. cit., p. 9-11 *passim*).

Tal diagnóstico já havia sido pontuado, por exemplo, nas considerações dos filósofos Gilles Deleuze e Michel Foucault ainda nos anos 60, época de eclosão da crise das utopias políticas e econômicas e pode ser encontrado na antropologia brasileira, por exemplo, nos escritos de Eduardo Viveiros de Castro, como em *Metafísicas Canibais* (2015). Em termos imagéticos, o diagnóstico psico-social de Han pode ser observado na passagem das imagens clínicas dos séculos passados à valorização contemporânea das estéticas inspiradas na multiplicação dos pontos de vista e intenções, desdobrando a lógica pervasiva dos sistemas de segurança hoje muito populares. Os exemplos são encontrados nas análises aqui já mencionadas de Fernanda Bruno e Giselle Beiguelman e também no livro do sociólogo brasileiro Bruno Cardoso, *Todos os Olhos: videovigilância, voyeurismo e (re)produção imagética* (2014). Nesse sentido, é importante entender que a lógica pervasiva não condiz com uma perspectiva unívoca ou um ponto de vista certo, matematicamente preciso como nas antigas imagens clínicas, mas indica uma expansão do olhar e da mente que parece acreditar já estar às beiras da onisciência.

Se em *Duplo Helix* (1999), o escritor francês Raymond Bellour apontou as contradições da nova imagem computadorizada, que rompe com o caráter analógico e representativo, e criticou os novos meios por sua aparente incapacidade de produzir novos ícones: “É impressionante que, apesar dos bons anos de existência, ela nunca tenha produzido nada próximo de um trabalho, ou sequer de um ato real, de arte” (Idem, s/p) – essa pesquisa pode trazer uma outra perspectiva sobre as imagens digitais, que devem ser pensadas em sua multiplicidade e no conjunto formado em escala e perspectiva mais alargada que a da “*Obra Prima*”.

Contrário a uma crítica na linha benjaminiana, Byung-Chul Han (2018) argumenta que a dispersão ocular contemporânea não seria um retrocesso para a humanidade, onde o hiperestímulo visual impediria o recolhimento contemplativo, sem o qual “o olhar perambula inquieto de lá para cá e não traz nada a se manifestar” (Bejamin, op. cit). Para ele, os novos movimentos e funções dos olhos em meio a essa intensificação visual indica uma multiplicação (ou fragmentação) estética. Tratar do ruído em contraponto a noções morais<sup>42</sup> da *perfeição* e *beleza*, como aqui busca-se realizar, é propor, portanto, uma *reconversão ontológica* como nos termos postos pelo psiquiatra Felix Guatarri em *Caosmose: um novo paradigma estético* (2006), que trata das novas perspectivas psíquicas e sociedades altamente maquinizadas, salientando ainda outros modos de ver e de criar mundos.

---

<sup>42</sup> A moral aqui sendo tida como o conjunto de regras coercitivas que julga as ações e intenções a partir de valores transcendentais e coletivos, do tipo certo/errado; diferente da ética, que seria o “conjunto de regras facultativas que avaliam o que fazemos, o que dizemos, em função do modo de existência – ou estilo de vida, em Foucault - que isso implica”, segundo Deleuze (p. 130).

Assim, conforme se observa nesta pesquisa, os artistas digitais abrem a caixa preta dos novos equipamentos de captura, como os celulares com que fotografam, ainda que eles progressivamente estejam se tornando monólitos de silício cada vez mais impenetráveis, hermeticamente selados por seus desenvolvedores a fim de evitar a cópia industrial e o uso livre. Impedidos de abrir as novas caixas pretas como na época de Flusser se podia abrir as câmeras analógicas, esses artistas tentam penetrar em dispositivos ainda mais abstratos, efetivando um *devir hacker* cada vez mais intensivo para as gerações atuais, penetrando os bancos de dados, scripts e códigos-fonte de sistemas digitais e operando-os pelo caminho heterodoxo de explorar seus erros, bugs e defeitos e conferindo a elas uma intencionalidade expressiva.

Para os adeptos da reivindicação do caráter verdadeiro das imagens, sobretudo das analógicas, a fidelidade representativa estaria sendo posta em risco com o digital, mais facilmente manipulável. Gunning é um dos que tentam atualizar os regimes visuais e deslocar certos problemas não resolvidos da ontologia das imagens para o contexto digital, mostrando que a manipulação visual pode ser observada desde o princípio da fotografia, como nos exemplos da fantasmagoria e da lanterna mágica, ou mesmo antes, na pintura, onde se operava, segundo o autor, uma espécie de torção temporal através dos processos de alteração da cor, forma, textura, suporte, etc. das obras<sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> Como no exemplo notável do documentário *Tim's Vermeer* (Estado Unidos, 2013), que busca desvendar, com técnicas de engenharia reversa, os mistérios que envolvem as inovações no uso da luz, cores e contornos observadas nas obras do pintor holandês Johannes Vermeer, no século XVII.

*“Como uma forma de arte, a fotografia nunca foi limitada a nenhuma dessas restrições, ao factual ou à precisão. Em um contraste com os protocolos que autorizam a reivindicação de verdade da fotografia jurídica e científica, a arte fotográfica cria os seus próprio protocolos e práticas, abertas à exploração e à transformação das suas formas.”*

- T. Gunning, 2012, p. 13.

Os processos atuais de manipulação digital devem ser tidos, assim, como distintos de outras subversões das técnicas gráficas anteriores, que se opunham a outros disciplinamentos próprios de seus contextos na intensidade com que essas subversões são produzidas, pois distintos e mais variados são os meios com que atualmente se pode produzir. Os softwares de edição e os aplicativos de celulares, por exemplo, trariam um “aspecto lúdico” às criações visuais atuais, pois permitem que as fotografias sejam trabalhadas de forma mais intuitiva, como pela aplicação de efeitos pré-estabelecidos, como nos filtros do Instagram ou dos editores de imagem VSCO e 8 Bit Photo Lab, este último dando às fotos efeitos “retrôs”, emulando as imagens dos primeiros computadores nos anos 70, além de softwares específicos para a produção de arte glitch, como o Glicht Lab.

A diferença entre as fotografias digitais e analógicas não seriam, portanto, absolutas, mas somente relativas, e nessas últimas as criações visuais seriam compartilhadas com a capacidade de agência de outros intercessores<sup>44</sup> técnicos,

---

<sup>44</sup> “Intercessores” é o termo utilizado por Gilles Deleuze (*Conversações*, 1992) de forma análoga a mediadores, como na passagem: “O essencial são os intercessores. A criação são os intercessores. Sem eles não há obra.” (p. 160).

produzindo processos distintos de *tecnogênese*<sup>45</sup>. A oposição entre o indexical e o digital é, portanto, falsa. A imagem fotográfica digital formada através de dados de luz codificados em uma matriz numérica não rompe com a natureza indicial daquelas produzidas pela emulsão fotossensível da luz refletida do objeto fotografado no negativo do filme analógico. Desde o grão até o pixel, do carbono ao silício, o resultado imagético não deixa de ser, simultaneamente, uma visão e uma fabricação de mundos.

Mas e quando as imagens não são mais associáveis a um objeto referente, ou quando perdem todo seu elemento figurativo, embora algumas fastasmagorias residuais ainda possam resistir, e elas são transformadas em imagens intencionalmente aberrantes e desorientadas, através de fraturas produzidas pelo “mau” uso de softwares? Tomando o *glitch* como “a representação visual de erros e falhas, o sintoma, sinal e resultado de um erro ou falha de processamento”, como o descreve Gazana (2016, p. 46), a resposta perceptiva e sensória frente as obras teria que substituir, portanto, qualquer leitura indiciária dessas imagens fraturadas? Em outras palavras, sua leitura deve se resumir à estética, ou sobre as ousadias de seu caráter não-indiciário, sendo impossível considerá-las em sua dimensão ontológica ou, ainda, expandi-las em termos relacionais, de interesse antropológico, e pensá-las a partir da interação entre os artistas e os meios subvertidos na sua criação?

Esse é justamente o desafio a que essa pesquisa se lançou, a partir do preceito teórico do antropólogo social britânico Alfred Gell, que em sua derradeira obra *Art and Agency* (1998) tenta estabelecer uma teoria antropológica da arte tendo a estética como

---

<sup>45</sup> Para outras abordagem de tecnogênese, cf. Sánchez-Criado, Tomás. *Tecnogénesis: lá construcción técnica de las ecologías humanas*. v. 1 e 2, Madrid: AIBR, 2008.

anátoma e criticando os condicionantes ocidentais e iluministas em que o conceito se estabeleceu. Tem-se como ponto de partida as considerações do filósofo Immanuel Kant em *Crítica da Razão Pura* (1781) e *Crítica da Faculdade de Juízo* (1790), em que se estabelece uma noção apriorística do senso estético (*juízo de gosto*) sobre o belo e o sublime. Ao contrário, Gell buscaria desenvolver uma teoria da agência que conecta objetos, pessoas e meios em uma teia relacional expandida, a partir de exemplos das criações materiais de diversas culturas, tal como seguido por outros trabalhos da antropologia contemporânea (cf. Strathern, 1988, 1999; Lagrou & Severi, 2013).

Também a noção de “complexo aparelho-operador” cunhada por Vilém Flusser (2009, p.15) nos ajuda aqui a pensar na complexa interação que se dá entre os artistas e os meios. Já Tom Gunning, que empreende uma análise semiótica sobre as imagens para criticá-la, ressalva que paremos de tentar descrever *os efeitos* da imagem fotográfica e, antes, que as descrevamos de forma mais imediata. Sua posição distingue-se de outras conclusões sobre a natureza das imagens técnicas encontradas ao longo desse estudo, como na descrição de Phillippe Quéau (In: Parente, 1993) sobre as *imagens-síntese*, geradas pelos processos binários e algorítmicos que estabeleceriam, assim, modelos a serem lidos por uma linguagem numérica: “A imagem modifica nossa relação com o real, estruturando-o de outra forma, como instrumento de *escrita*” (1993, p. 94). Para Gunning, contudo, existiria um limite de significação que a própria semiótica aponta, pois a imagem não se restringe à linguagem. *Mas allá* da semiótica, ele argumenta que antes de “considerar que o signo reduz sua referência a uma significação, (...) a fotografia suscita uma via de acesso ao objeto não como uma significação, mas como um mundo múltiplo e complexo.” (Gunning, op. cit., p. 18).

Parece mesmo existir, contudo, imagens suspeitas e sintomáticas, que “não despertam a confiança” (idem, p. 14), menos por não se adequarem a regras estéticas disciplinares e mais por produzirem inesperadas reações cognitivas, sensórias e motoras em seus espectadores. Os antropólogos Gonçalves e Head (2009) apontam, a esse respeito, a *potência monstruosa das imagens técnicas* à medida que as tomam, antes que como representações do mundo, como criações de mundo, fabricadas a partir da experiência de seus autores com os meios:

*A criação do devir-imagético via fabulação é justamente ‘monstruosa’ no sentido que ganha vida própria através da conjunção de fatores pessoais e impessoais, tais quais as tecnologias, as instituições, os acontecimentos e os produtos do ‘acaso.’*

- Gonçalves e Head, 2009, p. 29.

*Tecnocsmogênese*<sup>46</sup> – criação de mundos a partir de criações visuais compartilhadas com as máquinas, cosmologias que emergem das cosmografias, configurando novos modos de existência das imagens técnicas. Esses autores ainda indicam que tais processos criativos podem desenvolver significados novos e autônomos à força imanente da sociedade (Idem, p. 23), ou seja, a realidade sociocultural não seria necessariamente apreendida pela obra de arte. Nesses casos, a forma final da obra não seria uma representação, mas, antes, uma *experenciação* compartilhada do mundo.

Para Gunning, tal manipulação das imagens também não precisa ser tida como enganação, podendo nos ajudar a expandir os rigores das imagens disciplinadas em

---

<sup>46</sup> Dixit André Magnelli (2018).

direção a uma “relação ambivalente com a realidade” (op. cit., p. 15). Para o autor, o poder da fotografia seria seu próprio caráter de imagem manipulada, antes que qualquer reivindicação de verdade. A consciência da enganação deve ser tomada, segundo ele, como o truque que constitui a ontologia mesma desses objetos, onde as imagens do mundo na verdade contraefetivam imagens de mundo, “buscando produzir contra-realidades através da estimulação perceptiva” (Idem, p. 19).

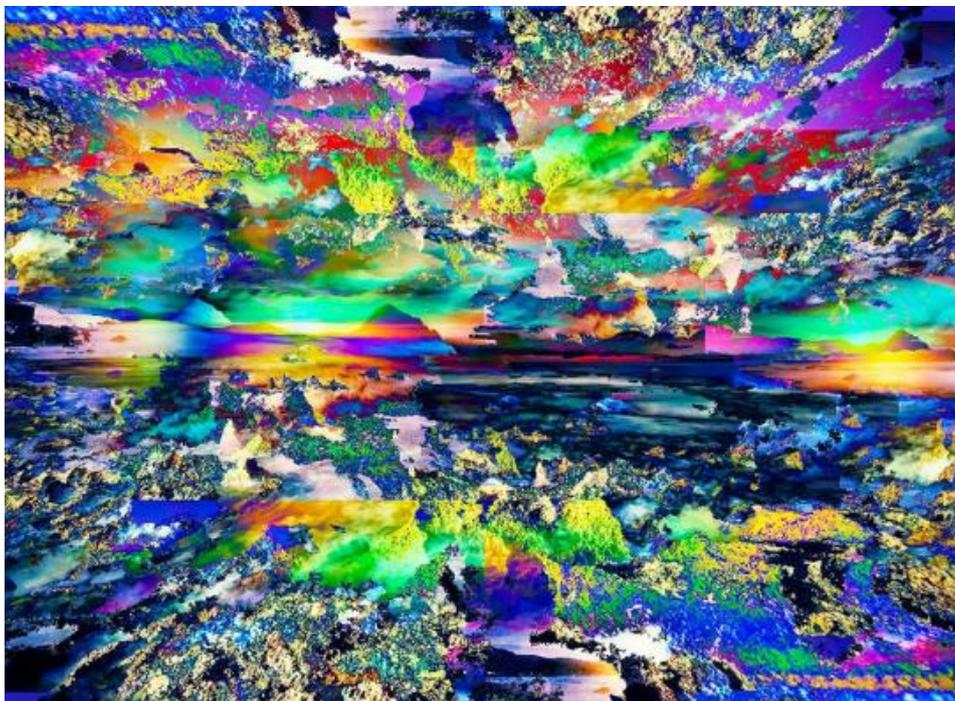
*“Confrontado com uma fotografia, eu não costumo fazer um julgamento fundamentando-me nos meus conhecimentos da sua forma de produção. Eu habito imediatamente a imagem e a reconheço, mesmo que esse reconhecimento envolva a surpreendente descoberta de que esse mundo é impossível.”*

- T. Gunning, op. cit., p. 14.

Retomando os termos do antropólogo Alfred Gell (2005), em texto que apresenta a agência dos objetos técnicos na vida social, o que Gunning chama de “truque” – e Flusser de “magia” (2009, p. 16) – pode ser tomado como “encantamento”, processo de magicização operado pelos peritos da técnica (os artistas) em que se revela o “poder que os processos técnicos têm de lançar uma fascinação sobre nós, de modo que vemos o mundo de forma encantada.” (p. 45). Da mesma forma, o autor francês Phillippe Quéau (In: Parente, 1993), defenderia que seu verdadeiro caráter revolucionário estaria contido na “capacidade de tocar os sentidos do espectador e criar uma impressão física forte, envolvente” (p. 93), onde se ofereça uma imersão interativa cada vez mais acentuada, a ponto da “simulação ser mais eficaz que o real” (p. 94). Assim, para além da compreensão de que as formas visuais em que há um triunfo da subversão possam fazer com que “qualquer papel referencial da imagem pareça perder sentido” (Gunning, op. cit., p. 14),

deve-se entendê-las também no sentido de sua contradição, no potente oxímoro de sua existência improvável, sendo justamente isso que constitui sua magia e os efeitos que elas produzem em nós.

Assim que tomaremos, a partir de agora, os trabalhos em arte glitch vistos na exposição Homeoestase, descrevendo brevemente certas características de seus autores e os processos com que foram constituídas, a fim de dar destaque aos elementos que conformam “o complexo aparelho-operador”, tal como posto por Flusser, de onde emergem tais fabulações de mundos impossíveis.



As obras de arte *glitch* presentes na Homeoestase apresentavam técnicas distintas de produção de ruído e fratura em imagens digitais e eram assinadas por artistas com biografias e trajetórias bastante diferentes. Das quatro obras expostas, três eram de

artistas brasileiros: *Refração* (2017), de Ultraviolet (imagem acima); *PNG Glitch Artifact* (2012), de José Irion Neto; e *Paisagens Ruidosas* (2013), de Giselle Beiguelman.

Começando com a descrição da obra de Ultraviolet, pseudônimo da estudante Jeane Vitória, de Ribeirão Preto, que exibiu na Homeostase o trabalho *Refração* (2017), uma colagem digital realizada com os softwares de edição e manipulação de imagens Photoshop e Processing, a partir do qual uma imagem original foi recortada e mesclada com outros elementos, espelhada múltiplas vezes e, por fim, editada de modo a acentuar seus níveis de contraste e saturação<sup>47</sup>. O título e a proposta aludem ao fenômeno físico da refração, que produz uma ilusão óptica na sobreposição ou atravessamento entre meios distintos, como acontece na água ou, na inspiração da artista, no arco-íris. Essa deformação produz uma anamorfose visual de tipo específico, que na estética do ruído é chamada de *glitch* justamente pela fratura complexa, parcialmente aleatória e absolutamente fragmentada que nos apresenta como resultado final<sup>48</sup>. A artista, em entrevista por e-mail, disse que seus trabalhos buscam “provocar uma catarse” através da curiosidade estética que podem despertar. Efeito que se enfraquece, segundo ela, “quando a obra sai esteticamente bonita”. Diante de uma arte *glitch*, ela conclui que pode-se ter “uma visão que assusta, mas de certa forma também instiga e satisfaz”.

Aspecto interessante na produção de Jeane Vitória, que se denomina autodidata, é a ausência de uma formação específica em cursos de arte. Estudante de Ciências Biológicas na Universidade Estadual de São Paulo (Unesp), em Jaboticabal, interior do

---

<sup>47</sup> Via: <https://www.homeostase.art.br/obras/Refração> - acessado em 14/12/2018.

<sup>48</sup> Outras formas de ruídos digitais distintos do glitch são o *bug* e o *error*, descritos formalmente na dissertação de Cleber Gazana *Glitch Art: uso do erro digital como procedimento artístico e possibilidade estética*. Dissertação Mestrado. São Paulo, UNESP, 2016.

estado de São Paulo, a artista diz que seu início, em 2015, foi influenciado por tutoriais de Photoshop e databending<sup>49</sup> no YouTube e pela ajuda de amigos para aprender sobre manipulação de scripts e quebra de códigos algorítmicos. O caráter amador dos artistas experimentais como ela, que produzem com os meios digitais ao seu alcance e não necessariamente com os últimos lançamentos tecnológicos, é um dos destaques observados nesse tipo de produção que explora a subversão dos meios tecnológicos. Como aponta Cleber Gazana (2016) sobre a falta de regras e o caráter experimental das técnicas:

*“Inicialmente, a glitch art não possui um conjunto de regras ou meios pelos quais os trabalhos são criados (...). Os detalhes de como os erros puderam ser alcançados não são claros para quem os observa e, em muitos casos, somente o artista que os criou sabe sobre seu procedimento.”*

- C. Gazana, op. cit., p. 56.

As considerações do autor atrelam, de alguma forma, a produção de arte *glitch* a um movimento notável da arte contemporânea, em que se destaca cada vez mais o processo da produção e não resultado final, se observando uma crescente desmaterialização das obras de arte (cf. Buskirk, 2003; Heinich, 2014). Por outro lado, também reiteram o caráter parcialmente aleatório, que garante uma autonomia dos meios e influência no resultado final dos trabalhos, produzindo uma autoria compartilhada em que se entende que o artista tem controle ou é responsável apenas parcialmente pelo resultado atingido.

---

<sup>49</sup>Gazana explica o *databending* como “a manipulação das informações digitais através do mau uso de softwares, códigos e arquivos” (2016, p. 90). Em outras palavras, esse procedimento extrai resultados imprevisíveis quebrando a cadeia de expectativa das ações e transmissões das informações digitais, ou seja, condicionando os meios a escaparem de seu funcionamento normal ou esperado.

O sinal de agência do aparelho sobre a obra visual, chamada pelo teórico Tom Gunning (op. cit.) de “*marca tecnográfica*”, é também a assinatura da marca que compartilha, com o artista, a autoria da realização.

Um outro fator notável está atrelado a forma como os artistas digitais compartilham suas produções atualmente, como se observou nos exemplos trazidos até aqui. Para Ultraviolet, a divulgação de seus trabalhos também se deu de modo autônomo e experimental, de início através das redes sociais, repositórios de imagens, páginas pessoais ou grupos que congregam experimentos visuais digitais, como o *Glitch Artists Collective*, no Facebook, que reúne 62.400 membros<sup>50</sup>. Esse grupo, como muitos outros, se estabelece como um espaço gratuito e potencialmente infinito para o compartilhamento das experimentações visuais de autores do mundo todo, proporcionando novos modos de circulação de trabalhos e de interação entre artistas, que muitas vezes se associam para projetos coletivos<sup>51</sup>. O único requisito para participação nesses espaços é o respeito às “Regras do Grupo”, afixadas num post visível a todos que entram nele, geralmente proibindo a publicação de *spam* ou propagandas e contendo outras recomendações do tipo “*Just keep it civil*” (“*Apenas mantenha a civilidade*”), escrita pela administradora do *Glitch Artists*. A curadoria desses espaços é realizada pelos próprios membros, proporcionando mais liberdade aos experimentos visuais que se expandem às dezenas diariamente apenas neste grupo e que não dependem da temporalidade ou do crivo das instituições de arte para serem exibidas de algum modo. Assim, à despeito das desvantagens dos espaços digitais, como a

---

<sup>50</sup> Para mais: <https://www.facebook.com/groups/Glitchcollective/> - em 14/12/2018.

<sup>51</sup> *Ways of Something*, mencionado na seção anterior, é um exemplo desse movimento, reunindo mais de 1.200 artistas na rede colaborativa The One Minutes, coordenado por Lorna Mills.

incontrolável polifonia e a frugalidade das postagens, o botão *publicar* das redes sociais fez de cada um de seus milhões de usuários, autores.

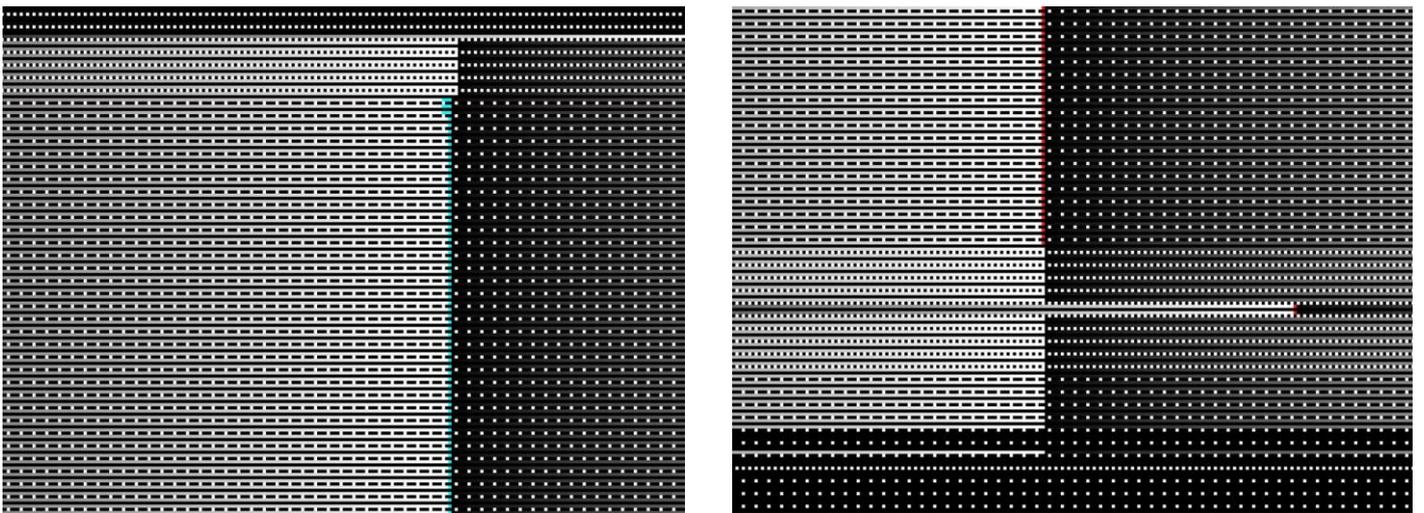
Parece não ser irrelevante, portanto, dar mais atenção a emergência artística expressiva e experimental das mídias digitais. Chamada de “mídia de afetos” pelo filósofo sul-coreano Byung-Chul Han (2018, p. 15), que analisa os novos paradigmas das mídias no livro *No exame: perspectivas do digital* (Vozes, 2018), esses novos espaços de troca e circulação se diferenciariam por favorecerem um tipo de “*comunicação simétrica*”, segundo o autor, onde “nenhuma hierarquia clara separa o remetente do destinatário”, fazendo de seus usuários, consumidores e também produtores (idem, p. 15-16 *passim*). Esse “*refluxo comunicativo*” (Ibidem), como ele o chama, também teria seus perigos, à medida que ameaça o *Poder* – aqui usado de forma ampla e interpretável para qualquer relação assimétrica –, que se estrutura sempre de cima para baixo, evitando ruídos ou a “*entropia comunicativa*” (idem, p. 17) que ameaçaria a sustentação do sistema. O novo paradigma de comunicação em rede seria, nesse sentido, subversivo:

*“O poder, como mídia de comunicação, cuida para que a comunicação flua em um sentido. A seleção do curso de ação feita pelos detentores do poder é seguida, por assim dizer, sem ruídos pelos subalternos do poder. O ruído ou o barulho é um indício acústico do começo da desintegração do poder.”*

- Byung- Chul Han, 2018, p. 16, grifos do autor.

Nesses ambientes, a exemplo do que já exploramos na seção anterior, ao tratar de *Ways of Something* (2017), também parecem se dar dinâmicas espaço-temporais mais intensas e instáveis que permitem, segundo Han, “descargas de afetos instantâneas” (2018, p. 15)

e deslocamentos constantes dos usuários, através, por exemplo, dos *feeds* ininterruptamente renovados que sobrepõem uma publicação a outra como destaque das páginas: “A publicação mais recente é sempre, supostamente, mais relevante que anterior” (Beiguelman, 2014, p. 21). Nesse contexto, cada vez mais vemos esses trabalhos se deslocando entre os meios e as mídias até chegarem aos espaços da galeria de arte, como no caso de Ultraviolet, e também na produção de José Irion Neto:



A obra *PNG Glitch Artefact* (2012), de José Irion Neto, artista brasileiro natural do Rio Grande do Sul, apresenta um outro tipo de manipulação dos arquivos visuais. Produto de investigações do autor sobre o *glitch* no corrompimento de arquivos de imagens no formato PNG, ela foi realizada a partir da interação entre softwares de leitura de imagens e áudios e o resultado final foi produzido pelo corrompimento de um arquivo fotográfico em programas como Photoshop e editor hexadecimal. Com isso, revelam-se os elementos mínimos (*pixels*) de uma imagem fraturada que, a partir da seleção do artista, compõe uma série de quadros, como os acima.

A descrição de seu trabalho no site da exposição conta que, com tais procedimentos, o artista buscava sugerir “o equilíbrio dinâmico existente em um processo de *homeostasia*”<sup>52</sup> – em alusão ao processo de equilíbrio dos sistemas em que a exposição se baseou. Assim, sugere-se que mesmo no diálogo ruidoso e fraturado de programas discrepantes, permanece certa integridade formal tida enquanto obra de arte. Em entrevista<sup>53</sup>, José Irion me contou sobre sua trajetória pessoal e profissional, que passou pela comunicação, arquitetura e design. Também indica que suas experimentações com softwares de edição começaram pelo “uso subvertido, não convencional”, posteriormente aprofundando-se nos estudos sobre o *glitch*. Sobretudo quando opera ferramentas de programação, ele confessa que muitas vezes não compreende “o código que aparece na tela”, porém, “com o tempo, através de experimentações, pesquisa e com a troca com outros artistas, [foi] descobrindo formas de editar esses códigos para gerar certa gama de resultados”. Ainda que a experiência lhe dê apenas “algum controle em um contexto em que quase sempre há o elemento randômico”, ele é taxativo ao assumir a autoria de seus trabalhos: “eu sou sempre o autor de minha obra na medida em que faço as escolhas e às submeto a um determinado grau de aleatoriedade que eu determino e defino previamente”. Ele indica ainda que, em sua opinião, a arte digital apresenta, antes que uma ruptura, um *continuum* com outros movimentos artísticos, e disse ainda, para minha surpresa, que se inspira nas noções gráficas clássicas para compor seus projetos: “No meu trabalho eu nunca ignoro os

---

<sup>52</sup> Disponível em: <https://www.homeostase.art.br/exposicao/jose-irion-neto/> - acessado em 15/01/2019. Para mais, o blog pessoal do artista: [glitch-irion.blogspot.com.br/](http://glitch-irion.blogspot.com.br/).

<sup>53</sup> Em 18/04/2018, por e-mail.

conceitos clássicos como forma, equilíbrio, composição, movimento, harmonia entre cores, etc.”.

Segundo ele, a arte digital se distinguiria mais *pela postura crítica em sua relação com o uso dos meios*, e não necessariamente como “algo que confronta ou busca algum tipo de ruptura”. Por fim, diz sentir que as produções digitais ainda são vistas com certa “desconfiança”, sobretudo quanto ao *expertise* técnico dos artistas: “Como se para desenvolver, aprimorar habilidades no meio digital e pesquisar possibilidades neste fosse algo que exigisse menos esforço do que aprender e aprimorar alguma técnica/estética de arte clássica tradicional”. Assim, para ele ainda restaria um preconceito sobre esse tipo de poética compartilhada com as máquinas, ou, em seus termos: “o estigma de que ‘foi a máquina quem fez’”.



Os trabalhos de Giselle Beiguelman expostos na Homeostase (imagens acima) compunham parte da série *Paisagens Ruidosas* (2013-2016), em que a artista buscava abordar as fragmentações das experiências e espaços na cultura urbana<sup>54</sup>. Suas obras são produzidas a partir de “relações de choque entre imagem e o aparato tecnológico”, como descreve Eder Chiodetto (2016, p. 7), curador da exposição *Cinema Lascado*, que reuniu dez anos da produção visual de Beiguelman. Em *Paisagens Ruidosas*, a artista parte da desordem como paradigma de reflexão e fruição da experiência urbana, pondo em diálogo a fragmentação dos espaços e das experiências a partir da apreciação das ruínas urbanas, espaços deslocados que perderam o significado ou que estão em vias de apagamento, como os elevados viários da Avenida Perimetral, no Rio de Janeiro, e o chamado Minhocão (Elevado Presidente João Goulart), em São Paulo.

As imagens da série foram tiradas com câmeras de Iphone durante deslocamentos da artista entre pontos da cidade e processadas também em contextos de trânsito, como aviões, salas de espera ou táxis, com o uso de aplicativos de edição. O

---

<sup>54</sup> Via: <https://www.homeostase.art.br/exposicao/giselle-beiguelman/>.

que emerge é o que Chiodetto chama de “uma visibilidade da paisagem urbana agenciada por diferentes aparatos” (op. cit., p. 6). À exemplo de Ultraviolet, os trabalhos Beiguelman também são publicados em múltiplas plataformas, pensando em seu acesso multi-tela, desde os telões dos espaços públicos, até as redes sociais acessadas, sobretudo, via celular, como o Instagram (gbeiguelman) e as plataformas Tumblr [<http://glitchorama.tumblr.com>] e Flickr [<http://flic.kr/s/aHsjDPxb9e>].

O diálogo forçado entre aparatos anacrônicos, como um aplicativo de edição de vídeos de baixa resolução em que a artista processa fotografias em alta resolução, resulta em “uma série de fraturas que corrompem o arquivo original e geram, no núcleo da imagem, um novo tempo” (Idem). Imagens de “superfícies rugosas, quebradiças e por vezes com cores inesperadas, provenientes de relações binárias conflituosas” (Ibidem), longe do equilíbrio ou da fluidez dialética entre meios e agentes. Enfim, imagens que se formam a partir de um movimento tectônico provocado por forças distintas e antagônicas, resultando numa estética errática.

*“São imagens que, entre a possibilidade de enunciarem o referente, adulando-o por meio de uma representação enfática, ou a de renunciarem a um lugar no mundo, renegando e abstraindo aquilo que o artista confrontou com o aparato de captação de imagens, optam por nos questionar: o que é, afinal, uma imagem?”*

- E. Chiodetto, 2016, p. 6.

Arte do feio<sup>55</sup> para adeptos dos padrões clássicos, as “monstruosas incongruências” de Beiguelman escapam do realismo figurativo ao apresentar cenários como eles não são ou não deveriam ser. Seu uso de equipamentos anacrônicos, técnicas híbridas, produção de

---

<sup>55</sup> FEITOSA, Charles. *A estética do feio* (1997).

rachaduras visuais e, principalmente, os “choques”, como descreve Chiodetto, efetuados entre imagens e aparatos para alcançar os ruídos almejados são atingidos por meio de uma espécie de “montagem por colisão”, próxima ao que Gonçalves e Head (2009, p. 9) descrevem no cinema soviético de vanguarda, dos já mencionados Dziga Vertov e Sergei Eisenstein [p. 52] no início do século XX. Assim, da mesma forma como a *implicação* trazida por Levy foi aqui tomada na sua perspectiva relacional, a *colisão* também pode ser tida como o modo relacional que produz o *glitch*.

Nos exemplos fílmicos tratados pelos autores, a produção de híbridos por vezes “incongruentes”, “aberrantes” ou “intrépidos” é o que permite aos espectadores a possibilidade de se situar (inclusive corporeamente) em uma outra perspectiva. Com isso, se por um lado tais deslocamentos (sensórios, cognitivos, corpóreos) “em que as zonas ontológicas são forçosamente borradas” (Idem, p. 17) reforçam a incongruência das ideias disciplinares de objetividade da câmera na apreensão do real, deslocando o fetiche do Realismo para a emergência de novas cosmografias que expressem outras “formas de olhar e de se apropriar do mundo esteticamente” (Idem, p. 10); por outro lado, elas também dão a ver algumas implicações cognitivas, estabelecidas a partir de nossas experiências espaço-temporais, no contexto de uma realidade permeada pelos meios industriais e pelos sistemas digitais.

O psicoterapeuta francês Félix Guattari é quem aborda tais questões, no livro *Caosmose: um novo paradigma estético* (2012 [1992]), em que descreve o estabelecimento de novos modos cognitivos, sensórios e estéticos de existência em um contexto de expansão tecnológica e “desenvolvimento maciço das produções maquínicas de subjetividade” (Guattari, 1992, p. 12). Ainda que aborde o conceito maquínico no

sentido expandido, cabe descrever aqui o que ele traz como outras potencialidades de agência, relacionando-as aos tecnografismos randômicos da arte *glitch*.

Ao tratar dos conceitos do biólogo e filósofo chileno Francisco Varela, Guattari descreve processos de *autopoiesi maquina* em que a organização própria dos limites de produção e continuidade dos dispositivos não irão mais necessitar das mediações de um significante humano (Idem, p. 49). O *machine learning* é um exemplo de potencial *autopoiesi* das máquinas que tem se expandido tanto nas experimentações artísticas, como nas obras do artista francês Zavén Paré<sup>56</sup>, como também no desenvolvimento de novos e mais complexos sistemas de vigilância e controle social, acionando o alerta até mesmo de proeminentes figuras da indústria de tecnologia<sup>57</sup>.

Uma “reconversão ontológica” na economia subjetiva da coletividade se daria, assim, quando a máquina finalmente conseguisse escapar à estrutura, “diferenciando-a e dando-lhe seu valor” (Idem, p. 47), além de descolar-se da dependência de quem a fabrica ou opera. Tal reconversão teria implicações inclusive semióticas, pois romperia mesmo com “o alcance totalizante da linguagem” (p. 48), uma vez que “escapam essencialmente à mediação significante”, como expõe este autor:

---

<sup>56</sup> Nele o artista vai narrar alguns experimentos e performances realizadas junto ao androide humano construído como um duplo robocista japonês Hiroshi Ishiguro, em que testa os “efeitos de presença” e a reações de suas máquinas humanoides. (cf. Paré, 2010).

<sup>57</sup> Refiro-me aos comentários do bilionário da tecnologia, Elon Musk, a respeito dos perigos da Inteligência Artificial (A.I.) e das rotinas de aprendizagem das máquinas (machine learning), como na reportagem CNBC de Março de 2018, disponível em: <https://www.cnn.com/2018/03/13/elon-musk-at-sxsw-ai-is-more-dangerous-than-nuclear-weapons.html>.

“Nenhum par entre ser/ente, ser/nada poderá ocupar o lugar de *binary digit* ontológico. As proposições maquínicas escapam aos jogos comuns da discursividade, as coordenadas estruturais de energia, de tempo e de espaço.”

- F. Guattari (1992, p. 49)

Essas novas entidades autônomas, individualizadas, unitárias e que escapam das meras relações entre *input* e *output* – como na antiga caixa preta de Flusser (2009), que ainda não eram impenetráveis como os monólitos de silício da Apple, nem tampouco tão abstratos como os códigos fonte dos programas –, Guattari aponta ainda que tais filiações maquínicas produzem gerações que se sucedem e recalcam umas às outras, à medida que vão se tornando obsoletas (p. 49). Isso pode ser notado na evolução das “famílias de celulares”, como o Iphone que atualmente chega a seu décimo modelo e a Samsung com o Galaxy S10<sup>58</sup>. Tal progressão dos “rizomas evolutivos” que atualizam continuamente seus *scripts* de funcionamento face aos erros dos modelos anteriores, aprimorando-se, podem configurar, simultaneamente, tanto estratégias econômicas de obsolescência programada, forçando os clientes a renovarem seus aparelhos constantemente, quanto uma outra forma de agenciamento, parcialmente (por enquanto) autônoma entre os dispositivos (Guattari, op. cit., p. 51). Nessa linha, Menkman (2013), mencionado na tese de Gazana (2016), defende que na arte glitch “não existe essa coisa de um continuum” (p. 54); ela avança, antes, pelas reproduções rizomática que se dão tanto na produção

---

<sup>58</sup> Para mais: <https://noticias.uol.com.br/tecnologia/noticias/redacao/2019/01/21/galaxy-s10-veja-o-que-esperar-do-novo-celular-da-samsung.htm> - acessado em 23/01/2019.

expressiva e potencialmente subversiva da arte, como na arte *glitch*, como aos milhões todos os dias, através dos memes<sup>59</sup> e emojis que poluem esses meios digitais.

Salientando a dupla potencialidade dessa nova conjuntura, o autor sinaliza que “a produção maquínica de subjetividade pode trabalhar tanto para o melhor quanto para o pior (...). *O melhor é a criação, a invenção de novos universos de referência, o pior é a mass-mediatização embrutecedora*” (p. 15, grifos meus). Em ambos os casos, a reprodutibilidade técnica desses aparatos não pode ser considerada pura repetição programada do sistema produtivo, a fim de encerra-la sobre uma ideia de um sistema equilibrado, mas denota implicações cognitivas e sociais sobre os novos modos relacionais expandidos entre humanos e seus dispositivos (e entre os dispositivos e eles mesmos).

A emergência da ameaça “pela pane, catástrofe e morte” (p. 48), ou seja, a inevitável entropia dos sistemas já narrados por Gregory Bateson em sua teoria cibernética (*Steps for na Ecology of Mind*, 1972), que se impõe às máquinas num contexto de obsolescência, é justamente o que as mobiliza as rupturas e inovações radicais, deslizando-as para zonas de “textura ontológica estranha”, através de processos heterogêneos distantes dos princípios que garantem o funcionamento esperado dos equipamentos. Assim, devemos tomar que o sentido dessa subversão radical se dá “sobre o desequilíbrio e a prospecção de universos virtuais longe do equilíbrio” (p. 48), onde a disfunção é uma característica destacada:

---

<sup>59</sup> Para mais, assista *The American Meme* (EUA, 2019).

*“A manutenção do estado de funcionamento de uma máquina nunca ocorre sem falhas, durante seu período de vida presumido, sua identidade funcional nunca é absolutamente garantida. O desgaste, a precariedade, as panes, a entropia, assim como seu funcionamento normal, lhe impõem uma certa renovação de seus componentes materiais, energéticos e informacionais, esses últimos podendo dissipar-se no ‘ruído’.”*

- F. Guattari, op. cit. p. 52.

Por meio dessa concepção transversal de Guattari, que toma “a relação entre sujeito e objeto pelo *meio*” (p. 34) ao analisar a complexa interação entre agentes humanos e aparelhos, temos outras formas de abordar as “dimensões maquínicas de subjetivação”, como tidas pelo autor, hoje intensificadas pela interação entre os humanos e seus dispositivos. Aqui associamos tais perspectivas à arte *glitch*, apresentando-a através dos processos que a configuram, destacando o potencial criativo de seu funcionamento caótico, fraturado e entrópico.

Como ainda apontaria Guattari, “o ‘trabalho com computador’ conduz a produção de imagens abrindo para universos plásticos insuspeitados” (p. 15). No que se buscou destacar aqui, a agência subversiva, criativa e criadora de máquinas e agentes humanos exprimem a potência do uso dos meios digitais, abalando os condicionamentos funcionalistas ou da estética hegemônica. Em última instância, eles também têm implicações políticas, como indica o filósofo Byung-Chul Han (op. cit.), uma vez que se dão pelos canais de comunicação de massa. Cabe-nos, portanto, uma última crítica ao uso clássico do conceito estético em sua matriz kantiana:

*“O verdadeiro, o bom, o belo, são categorias de “normatização” dos processos que escapam a lógica dos conjuntos circunscritos. São referentes vazios que criam o vazio, que instauram a transcendência nas relações de representação.”*

- F. Guattari, 1993, p. 41.

Mundos impossíveis, universos gráficos desorientados e longe do equilíbrio e fabricações visuais fabuladas pela *relação* entre artistas e máquinas e a *colisão* das máquinas entre elas mesmas e seus softwares: assim tomamos tais obras em arte *glitch*. Elas seriam produto do que o filósofo da fotografia Vilém Flusser chamaria de uma desordem no “complexo aparelho-operador” (2009, p.15), espécie de teia relacional que conecta humanos e máquinas, dentro das regras que se espera que ele obedeça. As obras descritas aqui mostram, porém, que o desequilíbrio dos procedimentos padrões e a entropia da integridade da imagem podem ser também tomadas como força criadora, efetivando novas formas visuais e outras possibilidades estéticas.

O objetivo dessa seção foi, portanto, dar continuidade à reflexão sobre os aspectos atuais da produção de imagens pelo uso massificado dos novos meios digitais e da expansão das redes, buscando levar a discussão às potencialidades estéticas de tais meios. Tentando adotar o “filistinismo metodológico” de Alfred Gell (2005, p. 43), trouxe aqui o exemplo de uma produção artística muitas vezes resumida aos seus termos iconoclastas e estetizantes, a arte *glitch*, visando ultrapassar a análise meramente estética e, antes, pensa-las inseridas em uma rede relacional expandida, que envolve formas particulares de relação entre os indivíduos e os meios. O que se destaca, a partir

disso, é seu aspecto indomável, que rompe com certos sensíveis hegemônicos da arte e com outros disciplinamentos a que as imagens estão sujeitas quando tomadas pela lógica da racionalização e objetividade ocidentais. Ainda que (felizmente) não seja a única forma de produção artística que escapa dos “poderes de domesticação” (Deleuze, 1992, p. 168), é no seu caráter intrépido que reside o aspecto subversivo do uso que esses artistas fazem dos equipamentos, colocando os aparatos em diálogo, buscando novas possibilidades para os softwares e alterando o código dos arquivos.

Retomando o que se viu em Latour (2008) e Gambino (2002) sobre a construção e destruição dos ícones, a idolatria da arte *glitch* só poderia ser produzida por sua própria iconoclastia, ou seja, pela literal destruição das imagens que a conforma, pois só a partir delas é que se consegue criar novas imagens que sejam intencionalmente aberrantes. Nesse sentido, parece reagir não muito diferente daqueles iconoclastas dos séculos XVIII e XIX, que empreendiam a destruição das imagens “empenhadas no ‘relembramento’ da função originária das imagens” (Flusser, 2009, p. 9). Aqui, sua subversão está em estabelecer novas relações possíveis entre meios que não foram concebidos para dialogar, com isso criando formas gráficas que valorizam a poética de elementos geralmente desvalorizados, como o erro e a fratura. Para muitos, inclusive, isso é isso que constituiria o efetivo ato criador:

*“O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada.”*

- Arlindo Machado *apud* Arantes, 2005.



## 4. CONCLUSÃO

*“Também se poderia dizer que o par Natureza-Corpo, ou Paisagem-Homem, cedeu lugar ao par Cidade-Cérebro: a tela não é mais uma porta-janela (por trás da qual...), nem um quadro plano (no qual...), mas uma mesa de informação sobre a qual as imagens deslizam como ‘dados’”*

- G. Deleuze, p. 102, 1992.

### *Aesthetic Vertigo*

Em um dos painéis de recepção ao público da galeria de arte onde parte desta pesquisa foi realizada, exibia-se em um grande banner vermelho a definição do nome da exposição: a partir do grego *homeoestasia*, aglutinação de *homeo* (similar, igual) e *stasis* (estático), o termo *Homeoestase* era definido como “a condição de relativa estabilidade da qual o organismo necessita (...) para o equilíbrio do corpo”. O texto prosseguia: “É a propriedade de um sistema aberto, especialmente dos seres vivos, de regular seu

ambiente interno, de modo a manter uma condição estável mediante a múltiplos ajustes de equilíbrio dinâmico, controlados por mecanismos de regulação inter-relacionados”. A referência indicada no cartaz era de um verbete da Wikipédia, mas uma busca mais a fundo (cf. Santos, 2018) explica que ele fora usado pela primeira vez por volta de 1860 pelo fisiologista francês Claude Bernard, mas sua popularização se deu pelos trabalhos do fisiologista norte-americano Walter Bradford Cannon, em livro de 1932, estabelecendo-o como um importante conceito na biologia. O termo também associa-se às noções de “*order from disorder*” (ordem pela desordem), do físico Erwin Schrodinger, cunhada a partir dos princípios da estatística, e à variante de Von Foerster (1960), “*order from noise*” (ordem pelo ruído) (Morin, 1972).

Nas ocasiões em que explicaram a intenção por trás desse título, os curadores reiteraram a busca por um equilíbrio que possibilitasse a “emergência de uma estética comum”, como a tentativa de produzir um cosmos diante do caos das imagens digitais. A intenção é melhor compreendida se lembrarmos das críticas da artista letã Santa France à desordem dos ciberespaços [p. 38], ou a partir de José Irion Neto [p. 76], que revelou em entrevista o desafio de seleção da grande quantidade de imagens de que se utiliza em suas criações: “isso demanda muito tempo e muita paciência, pois cria uma situação entrópica” – disse o artista.

Partindo daí, um dos destaques desta pesquisa foi tratar dos múltiplos desdobramentos das imagens digitais, circulando por um universo topológico distinto e multidimensional de (entre)espaços que se multiplicam, desdobram e se fragmentam a todo instante através das redes. Longe do equilíbrio, esses universos são eminentemente instáveis e irremediavelmente entrópicos. Ainda assim, conquanto os servidores

continuam ativos e aumentando de capacidade e a nuvens de armazenamento se alarguem, as imagens digitais encaram uma capacidade de expansão potencialmente infinita.

O autor Guilherme Wisnik, já mencionado aqui por *Dentro do Nevoeiro* (2018), estabelece a analogia para o Cthulhu de nossos tempos: o *big data* que se expande sobre esferas cada vez mais diversas da vida frente ao acelerado processo de digitalização das informações. O autor decalca sobre a nuvem dos dados digitais a imagem nefasta da nuvem atômica no céu de Nagasaki, que pôs fim à II Guerra Mundial nos anos 40 e deu início às longas décadas subsequentes de Guerra Fria, período em que surgem as primeiras experiências artísticas digitais [p. 13]. Segundo ele, hoje testemunhamos a emergência de uma *Estética do Enevoamento*, marcada pela hiperatividade e hiperconectividade e por um “sentimento de transitoriedade e superficialidade da vida e do mundo”(Idem, p. 75). Tal reflexão se ancora em uma análise da arquitetura contemporânea e aponta para um contexto mais amplo de um sistema econômico globalizado, em que o centro de gravidade mundial têm se deslocado ao Oriente, a partir da ascensão chinesa e da crise das democracias ocidentais. Do ponto vista global, tais movimentos produzem uma “reconfiguração de paradigmas” em que “não apenas o embate ideológico e a noção de história, mas a própria definição do humano são postos em causa” (Ibidem). Sinalizando um momento histórico de “profunda instabilidades e incertezas (...), em que as coisas aparecem para nós de forma frequentemente *distorcida*” (Ibidem, grifo meu), o autor aponta ainda que, “para o bem e para o mal”, trata-se de um momento de dissolução “dos pares duais que definiram a experiência da modernidade” e sua substituição por “caracterizações mais fluídas” que moldam novos hábitos e formas de constituição psíquica dos sujeitos (Idem, p. 61).

A fim de entender como as imagens vêm sendo produzidas neste contexto, o percurso tomado por essa pesquisa foi o de realizar um trabalho de campo multi-localizado em uma exposição de arte digital e em grupos criativos nas redes sociais, acompanhando as relações de troca entre os artistas e os deslocamentos das obras entre espaços on e off-line, como descritos na II seção [p. 21]. Destacando aspectos teóricos e práticos dos modos de existência das imagens no mundo contemporâneo, o trabalho *Ways of Something*, tratado na III seção [p. 45], reatualiza os regimes visuais descritos na clássica obra no qual se baseia, o documentário *Ways of Seeing*, originalmente de 1974, guiado pelo historiador da arte John Berger. Os meios experimentais e heterogêneos dos 120 colaboradores que se juntaram à artista Lorna Mills no projeto nos permite decalcar sobre a teoria visual clássica trazida por Berger os novos regimes visuais emergentes pelas tecnologias digitais, como modulações 3D, efeitos gráficos, realidade virtual, aumentada ou expandida e outras formas e técnicas que se estabelecem como a nova tela e pincel para muitos artistas.

Traçar uma progressão das produções visuais do Ocidente, do período clássico da pintura com Berger, passando pelo advento da fotografia com Walter Benjamin e Vilém Flusser e culminando na ubiquidade do digital Pierre Levy e Byung-Chul Han nos auxilia a compreender a escala com que hoje as imagens são produzidas e se reproduzem, buscando, em última instância, um melhor entendimento sobre as formas de comunicação e expressão das sociedades modernas. Associando às referências aqui apontadas sobre novas as características da arte contemporânea, como em Marta Buskirk (2003) e Natalie Heinich (2014) que tratam do caráter contingencial das obras atuais, podemos tomar os trabalhos digitais aqui apresentados como “*obras-fluxo*”, tal

como tida por Pierre Levy (1999, p. 147), valorizando seu caráter fragmentário e fluído, calcado sobre as novas possibilidades de visibilidade e interação no ciberespaço.

Assim, a produção de imagens na era da hiperconexão nos permite concluir que o desespero de Benjamin (1935) era justificado: as imagens perderam sua aura frente à reprodutibilidade e hoje são feitas para serem reproduzidas, multiplicadas, compartilhadas até ganharem o status de viral. Imagens que transbordam, que escapam por todos os lados e se sobrepõem, conformando um universo sem totalidade que só pode ser pensado em termos agrupados, enquanto “comunidades transacionais imaginadas pelas imagens digitais” (Gonçalves e Head, 2009, p. 20) que estabelecem formas específicas de conexões e ressonâncias entre nós e entre si mesmas.

Isso pôde ser visto pelo exemplo da exposição *The Wrong* [p. 35], cujos tentáculos buscaram agregar em uma mesma exibição obras de artistas russos, tribos africanas e jovens experimentalistas do interior do Brasil, conectando em vértices as obras, artistas, curadores, públicos, galerias (on e off-line), além dos pesquisadores que eventualmente frequentam esses ambientes. A descrição dos (entre)espaços por onde essa exposição ocorreu, as interações via redes sociais e o deslocamento de obras e artistas dos ambientes online às paredes da galeria de arte, como presentes na seção I desse trabalho [p. 29], nos permite entrever alguns dos potenciais mais ativos e até subversivos desses espaços. Assim, contata-se que pensar o digital apenas em suas esferas de controle e alienação seria limitante e reacionário, ainda que se justifique o alto grau de suspeita e apreensão com que toma o avanço do setor. Antes, porém, as crises e contradições que emergem dos usos desses novos meios devem incitar-nos a perscrutar as configurações

culturais futuras das sociedades hiperconectadas (ou “pós-internet”, para lembrar o bom termo de Marisa Olsen [p. 18]).

O filósofo Byung-Chul Han, nas já comentadas obras *Sociedade do Cansaço* (2017) e *No Enxame: Perspectivas do Digital* (2018), descreve esses novos espaços como “enxames” que vêm substituir a antiga *Era das Massas*, cuja ascensão tempos atrás se deu com a queda dos regimes totalitários e a emergência da democracia representativa. Na configuração atual, digamos, apiária, fragmentada, polifônica e rizomática, o risco seria de que o enxame não forneça um corpo coeso – chamado por ele de “Nós” (p. 27) –, isto é, de que nenhuma consonância entre os usuários faça com que as redes se transformem em uma força de ação (Ibidem). Esse “aglomerado sem reunião”, sem alma [Seele] ou espírito [Geist], como tratados pelo autor, seria constituída por indivíduos singularizados, unidos em aglomerados apenas circunstanciais que não são coerentes, tampouco podem expressar uma voz, ressoando apenas como *barulho* (Han, 2019, p. 27).

Tal barulho, espécie de *ruído* [Noise], foi considerado por esta pesquisa menos pela analogia sonora e mais pela visual e estética, a partir das imagens digitais e da produção de arte digital e foram aqui tratadas no sentido contrário ao de Han, buscando a efetivação de potenciais novas dinâmicas relacionais, como pela troca e circulação de artistas e obras pelas redes e a contraefetuação de novas possibilidades estéticas, como no exemplo da arte *glitch*.

O ruído estético destacado pelos exemplos da arte *glitch*, na última seção desta pesquisa [p. 61], toma o ruído, o erro, a falha e o bug como possibilidades estéticas, antes que como defeitos a serem ignorados, e apresenta os exemplos formais do que pode surgir da interação heterodóxica, não programada e subversiva entre os usuários e os

meios. Assim, a dimensão de análise estética desta pesquisa deve ser tomada, antes, como uma tentativa de distanciamento do uso do termo em seu sentido Iluminista, condicionado pelos imperativos do “belo” e do “sublime” aqui já criticados [p. 25; 67], e sim em sentido mais próximo ao do *acontecimento*, como tido por Deleuze (1996) e trabalhado por Daniel Lins em *Estética como Acontecimento* (2012, p. 17). Afastamo-nos, assim, da metafísica kantiana em direção de uma ontologia das multiplicidades, a partir de G. Deleuze (1992; 1996), F. Guattari (1992) e Pierre Levy (1999), própria aos tempos modernos e suas crises. Devemos, assim, considerá-la por sua capacidade de desestabilizar os sensíveis hegemônicos clássicos a partir de sua potência múltipla e temporária, efetivada por processos tecno-relacionais complexos, como o da *implicação* [p. 26] e da *colisão* [p. 80] (Levy, 1999).

Concluindo, a vertigem estética produzida por esse atual contexto inundado de signos é o que compõe e polui a dimensão visual de nossas vidas contemporâneas. A multiplicação das imagens pelo digital, bem como a forma intencionalmente aberrante da arte *glitch* é o que aqui emergem como possibilidades, mas compõem apenas dois destaques dentro de um universo potencialmente infinito de caminhos para os quais o digital poderá nos levar. Para além da chuva de memes, das correntes de WhatsApp e das selfies do Instagram, a popularização dos meios digitais têm motivado a emergência de novos modos relacionais, bem como instiga a uma nova linguagem que tem se expandido, que é a computacional. Nesse universo potencial, emerge, portanto, um devir *hacker* às gerações futuras que instigue os usuários a verem além da nuvem de *ruído* do ciberespaço, perscrutando para além dos meios e dos modos.



## REFERÊNCIAS

ANDERS, Peter. Cybrid Principles: Guidelines for Merging Physical and Cyber Spaces, AGE Journals, Volume: 3 issue: 3, page(s): 391-406 Issue published: September 1, 2005.

ARANTES, Priscila. A. C.. Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital. ARS (USP), v. 3, p. 52-66, 2005.

BAIO, Cesar. Máquinas de imagem: arte, tecnologia e pós-virtualidade. São Paulo: Anablume, 2015.

BANIWA, Denilson e FERRAREZE, Ana. Denilson Baniwa e os desafios da etnomídia. (entrevista). Encontro de Culturas, em 08/07/2016. Disponível em: <http://www.encontrodeculturas.com.br/2012/noticia/857/denilson-baniwa-e-os-desafios-da-etnomidia>.

BEIGUELMAN, Giselle. Admirável Mundo Cíbrido. In: André Brasil; Geane Alzamora; Carlos Henrique Falcí; Eduardo de Jesus. (Org.). Cultura em Fluxo (Novas mediações em Rede). 1ed. Belo Horizonte: PucMinas, v. 1, p. 264-282, 2004.

\_\_\_\_\_. & MAGALHÃES, A. G. (org.) Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais, 1ª ed. São Paulo: Peirópolis, EdUsp 2014.

\_\_\_\_\_. Corrupted Memories: the aesthetics of digital ruins and the museum of the unfinished. In: Uncertain Spaces: Virtual Configurations in Contemporary Art and Museums. Lisboa: Fundação C. Gulbekian, 2015. v. 1. p. 54-82, 2015.

BEIGULEMAN, G.; CHIODETTO, E. Cinema Lascado. Curadoria: Eder Chiodetto, São Paulo: Frida Projetos Culturais, 2016. Disponível em: [https://www.academia.edu/31631853/Cinema\\_Lascado\\_-\\_Cat%C3%A1logo\\_Catalog](https://www.academia.edu/31631853/Cinema_Lascado_-_Cat%C3%A1logo_Catalog).

\_\_\_\_\_. Arte pós-internet. Seminário Homeostase. São Paulo, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2A-n4ZgqGxo&t=2066s> – acessado pela última vez em 01/10/18.

BELAUNDE, L. E.. Kené: arte, ciencia y tradición en diseño. 85. ed. Lima: Instituto Nacional de Cultura, v.1, 2009.

\_\_\_\_\_; & MATTOS, B. Arte y transformación: experiencias e imágenes de los artistas de la exposición Mira!. Mundo Amazonico, v. 5, p. 297-308, 2014.

BELLOUR, Raymond. The Double Helix. In. L'Entre-Images. Paris: Editions P.O.L., 1999.

BENJAMIN, Walter. The work of art in the age of mechanical reproduction. In: ARENDT, Hanna (ed.), translate by Harry Zohn. Nova York: Schocken Books, 1969 (1935).

BERGER, John et al. Ways of Seeing. Penguin Books, 1990.

BERLANT, Laurent. Cruel Optimism. Duke University Press, October 2011. Disponível em: [https://www.humcenter.pitt.edu/sites/default/files/Berlant%20Intro\\_Chapter%201.pdf](https://www.humcenter.pitt.edu/sites/default/files/Berlant%20Intro_Chapter%201.pdf) – acessado em 03/10/2018.

BOURDIEU, Pierre. A Distinção: Crítica social do julgamento. Post-Scriptum: Para uma crítica ‘vulgar’ das críticas ‘puras’. 1979.

BRUNO, Fernanda; FATORELLI, Antonio (org.) Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea. Rio de Janeiro, Mauad X, 2006.

\_\_\_\_\_ ; CARDOSO, Bruno V. . (Contre)surveillance distribuée dans les Journées de Juin au Brésil.. Les Essentiels d'Hermès, v. 1, p. 161-184, 2014.

\_\_\_\_\_. A economia psíquica dos algoritmos: quando o laboratório é o mundo. Nexo Jornal (online). Julho de 2018. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/ensaio/2018/A-economia-ps%C3%ADquica-dos-algoritmos-quando-o-laborat%C3%B3rio-%C3%A9-o-mundo>.

BUSKIRK, Martha. The contingency object of contemporary art. The Mit Press: Cambridge, Massachusetts, EUA, 2003.

CARRAPATOSO, Thiago. A Arte do Cibridismo. As tecnologias e o fazer artístico contemporâneo. 2010. Disponível em: <https://docplayer.com.br/5505128-A-arte-do-cibridismo.html>.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

DANTO, Arthur. Artifact and Art. In: VOOGEL, S. Art/Artefact, p. 18-32; 206-208, 1989.

\_\_\_\_\_. O mundo da arte. In: DUARTE, Rodrigo. Op. cit. p. 317-334, 2017 [1964].

DELEUZE, Gilles. Conversações (1972-1990). São Paulo, Ed. 34, 3ª edição, 2013 [1992].

\_\_\_\_\_. O que é um dispositivo? In: O mistério de Ariana. Lisboa: Ed. Veja, 1996.

FABRÍCIO, Hivo M.; GOMES, Rogério; LOPES, Marcelo S. Tecnologia e arte digital: um estudo sobre imagens virtuais e dispositivos móveis (mídias móveis). Goiânia: Visualidades, v.9 n.1 p. 77-91, jan-jun 2011.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009 [2002].

GAZANA, Cleber. Glitch Art: Uso do erro digital como procedimento artístico e possibilidade estética.(Dissertação de Mestrado). São Paulo: Universidade Estadual Paulista - UNESP, 2016.

GAMBINO, Dario. Image to destroy, indestructible image. In. Latour, 2008. p. 88-135, 2002.

GELL, Alfred. Art & Agency: towards a new anthropological theory. Oxford: Claredon Press, 1998.

\_\_\_\_\_. A tecnologia do encanto e o encanto da tecnologia. Tradução Jason Campelo. Rio de Janeiro: Revista Concinnitas, Uerj. Ano 6, volume 1, número 8, julho de 2005.

GONÇALVES, M. A.. O mundo Inacabado: Ação e Criação em uma Cosmologia Amazônica. Etnografia Pirahã.. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2001.

\_\_\_\_\_.; HEAD, Scott . Devires Imagéticos. A etnografia, o outro e suas imagens. 306. ed. Rio de Janeiro: Sette Letras, 2009.

\_\_\_\_\_. Intrépidas Imagens: cinema e cosmologia entre os Navajo. Sociologia & Antropologia, v. 6, p. 40-58, 2016.

GUATTARI, Félix.Caosmose: um novo paradgima estético. 2º edição. São Paulo: editora 34, 2012.

GUNNING, Tom. Qual a intenção de um índice? Ou, falsificando fotografias. Revista Eco Pós. V15, n. 1, 2012. Disponível em: [https://revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/article/view/1189](https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/1189).

HAMPTON, Chris. What's right about the Wrong Biennale?. The New York Times, 2018. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/01/22/arts/design/the-wrong-biennale.html>.

HAN, Byung-Chul. Sociedade do Cansaço. Tradução Enio Paulo Giachini. 2º edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

\_\_\_\_\_. No enxame: perspectivas do digital. Tradução Lucas Machado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

HEINICH, Natalie. Práticas da Arte Contemporânea: Uma abordagem pragmática e um novo paradigma artístico. Revista Sociologia & Antropologia (PPGSA- UFRJ), Rio de Janeiro, v. 04.02: 373-390, Outubro 2014.

HERZOG, Werner. Eis os delírios do mundo conectado. (Filme), Estados Unidos, 2016.

HINE, Christine. Virtual Ethnography. Londres: Sage, 2000.

\_\_\_\_\_. Virtual Methods. (Org.). Oxford: Berg, 2005.

INGOLD, Tim (ed.). Key Debates in Anthropology. p. 251-293. London and New York: Routledge, 1996.

KANT, Immanuel. Crítica da Razão Pura. Tradução de Valerio Rohden e Udo Balhur Mooburger. Editora Nova Cultura Ltda. 1999.

\_\_\_\_\_. Crítica da Faculdade do juízo. In DUARTE, Rodrigo (org.). O Belo Autônomo: textos clássicos de estética. 3ª edição, p. 115-148. Belo Horizonte: Autêntica Crisálida, 2017.

KOZINETS, R. V. Netnography: doing ethnographic research online. London: Sage, 2010.

LAGROU, Els. Existiria uma arte das sociedades contra o Estado? Revista de Antropologia (USP. Impresso), v. 54, p. 7474-780, 2012.

\_\_\_\_\_. & SEVERI, Carlos. Quimeras em diálogo: grafismo e figuração nas artes indígenas, p. 11-24, 2013.

LATOUR, Bruno. Jamais Fomos Modernos. Rio de Janeiro. Ed. 34, 1994.

\_\_\_\_\_. Reflexão sobre o culto moderno dos deuses fe(i)tiches. Tradução Sandra Moreira. Bauru: EDUSC, 2002.

\_\_\_\_\_. O que é iconoclash? Ou, há um mundo além da guerra das imagens? Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 14, n. 29, p. 111-150, jan./jun. 2008.

LETTS, Rosa Maria. O Renascimento. Coleção História da arte da Universidade de Cambridge. Rio de Janeiro: Zahar editores. 1982.

LEVY, Pierre. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LINS, Daniel. Estética como Acontecimento. In: DIAS, S; MARQUES, D.; AMORIM, A. (Orgs.). Conexões: Deleuze e arte e ciência e acontecimento e... De Petrus, Petropolis: RJ, 2012.

MACHADO, Arlindo (org.). Made in Brazil: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: luminuras; Itaú Cultural, 2007.

\_\_\_\_\_. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 3ª edição, 2010.

MANOVICH, Lev. The Language of new media. Cambridge; London: The MIT press, 2001.

MAR SAENZ, Maria; MÁCIAS, Edward B. El punto medio entre los mundos online e off-line. In: SPITZ, Rejane (2014). Desorientação e colaboração no cotidiano digital. Rio de Janeiro: Rio' Book's. 1ª Edição, 2014.

NONATO, Claudia. Giselle Beiguelman, uma pensadora contemporânea. Comunicação & Educação. ECA/USP, São Paulo. Ano XVIII, n. 2, jul/dez, 2013. Disponível em: file:///C:/Users/Volcof/Desktop/Entrevista%20Beiguelman%20-%20cibrid.pdf – visto em 01/10/18.

NUNES, Fábio Oliveira. Ctrl + Art + Del: contexto, arte e tecnologia. São Paulo, 2007.

OVERING, Joanna. A estética da produção: o senso da comunidade entre os Cubeo e os Piaroa. Revista de Antropologia, p. 7-34, 1991.

PARÉ, Zaven. O robô e a maçã. Rio de Janeiro, 7 letras, 2010.

PARENTE, André. Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, 2011 [1993].

PRADO, Gilbertto. O circuito da arte digital no Brasil. Seminário Homeostase, São Paulo, 2017. Disponível em: <http://www.homeostase.art.br/seminario/o-curto-circuito-da-arte-digital-no-brasil/>

RODRIGUES, Marcelo A. Arte Digital. Dissertação em História da Arte Contemporânea. Universidade Nova de Lisboa, 2012. Disponível em: <https://run.unl.pt/bitstream/10362/8734/1/ARTE%20DIGITAL.pdf>.

QUÉAU, Philippe. O Tempo do Virtual. pp. 91-99. In: Parente, André (org.). Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: editora 34, 1993.

SCHWARCZ, Lilia Moritz & VAREJÃO, Adriana. Pérola imperfeita: a história e as histórias de Adriana Varejão. 1ª Edição, Rio de Janeiro: Cobogó, 2014, p. 30-31.

SEVERI, Carlo. Cosmologia, crise e paradoxo: da imagem de homens e mulheres brancos na tradição xamânica kuna. Revista Mana, 2000.

STONE, Will the real body please stand up? 1991.

STRATHERN, Marilyn. Property, Substance & Effect. Anthropological Essays on persons and Things, Athlone Pr. 1999.

\_\_\_\_\_. O Gênero da Dádiva: problemas com as mulheres e problemas com a sociedade melanésia. Tradução: André Villalobos. Campinas, São Paulo: Editora Unicamp, 2006 [1988].

VERTOV, Dziga. Um homem com uma câmera (Filme, URSS), 1929.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. Metafísicas Canibais; elementos para uma antropologia pós-estrutural. São Paulo: Ubu editora, 2018.

VOGEL, Susan. ART/artifact. New York: The Center for African Art, 1988.

WEISSBERG, Jean-Louis. Real e Virtual. pp. 117-126. In: Parente (1993).

WISNIK, Guilherme. Dentro do nevoeiro: arquitetura, arte e tecnologia contemporâneas. São Paulo: Ubu editora, 2018.

ZUBOFF, Shoshana. 'Big other: capitalismo de vigilância e perspectivas para uma civilização da informação. Tradução: Bruno Cardoso. In: BRUNO; CARDOSO et al, 2018.