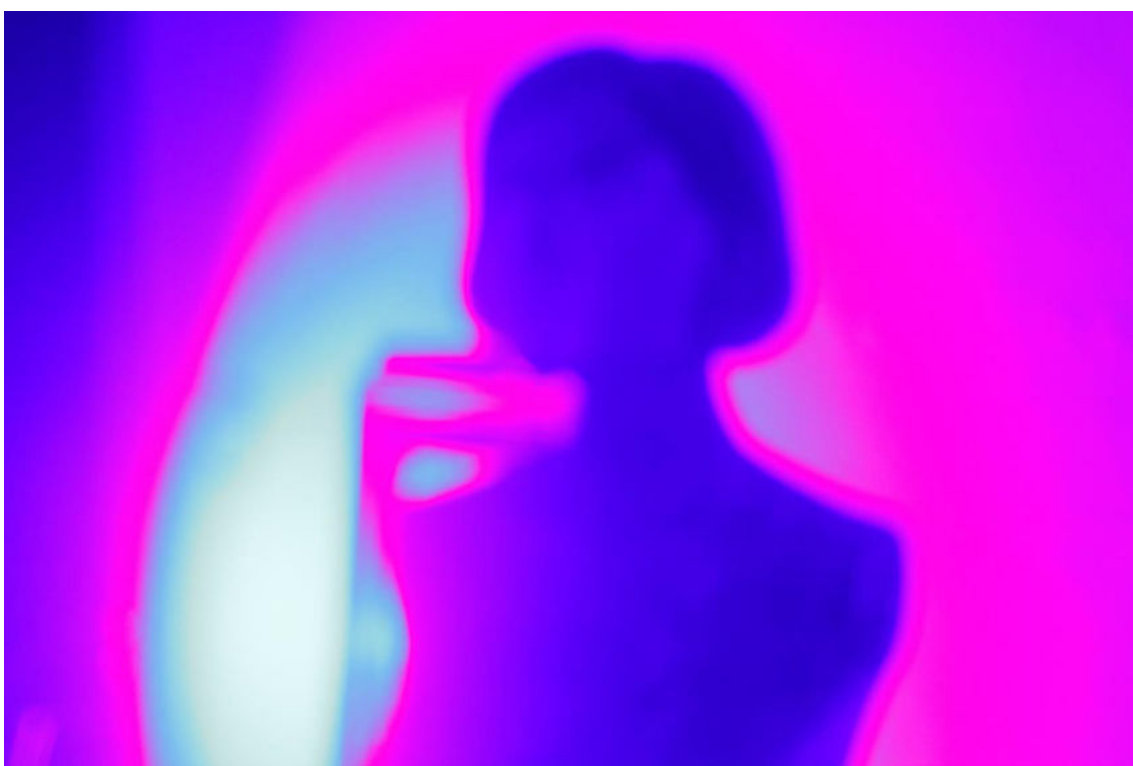


MASSAS

MOLES



SONHOS

ELÉTRICOS

**juliana\_gretzinger**

**trabalho de conclusão de  
curso**

**artes visuais /  
escultura**

**EBA – UFRJ**

Centro de Letras e Artes  
Escola de Belas Artes  
Departamento de Artes Base  
Curso de Artes Visuais-Gravura

## **ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

Aos 20 dias do mês de FEVEREIRO de 2024, às 15:00 horas, pela plataforma Googlemeet, constituiu-se em sessão pública a Banca Examinadora do Trabalho de Conclusão de Curso da discente Juliana Gretzinger, matrícula DRE 116028334, do curso Artes Visuais-Escultura, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, composta pelo Prof. Dr. Floriano Carvalho de Araújo e pelo Prof. Dr. Paulo Vicente da Veiga Jordão, professores do curso Artes Visuais-Escultura/UFRJ. A discente apresentou o Trabalho de conclusão de Curso intitulado “Massas Moles | Sonhos Elétricos”.

Após arguição e defesa, a Banca reuniu-se para avaliação final do TCC. Seguem as observações da Banca:

A banca ressalta a qualidade do texto, original, poético, elaborado com a força de um texto de artista. A banca destaca, ainda, as possibilidades da investigação que explora diferentes suportes. A banca também ressalta o bom uso da bibliografia utilizada na pesquisa. A banca indica a continuidade da pesquisa em um curso de pós-graduação. Nesses termos, a discente foi considerada aprovada com nota final 10,0. A Banca foi encerrada às 16:40. Na qualidade de Presidente de Banca de TCC lavrei a presente ATA, assinada por mim e pelos dois examinadores convidados.

Orientador (a) e Presidente da Banca: Profa. Dra. Maria Elisa Campelo de Magalhães



Examinador 1: Prof. Dr. Floriano Carvalho de Araújo



Examinador 2: Prof. Dr. Paulo Vicente da Veiga Jordão



## **resumo**

---

este trabalho tem como objetivo lançar um olhar sobre alguns projetos realizados no decorrer da minha graduação no curso de artes visuais da escola de belas artes da UFRJ, bem como expor parte da pesquisa da qual resultaram estes projetos, onde todos traçam um paralelo em comum: as mediações cotidianas entre aquilo que se como real e aquilo que se entende por virtual, digital, eletrônico, tecnológico no contexto da pós-modernidade e da tecnociência vigente. apesar de terem sido concebidos todos a partir das mesmas inquietações, para fins de organização e melhor desenvolvimento do texto, este trabalho está dividido em três eixos, sendo eles: corpo, espaço e código

palavras-chave: arte e tecnologia; imagem; ciborgue; glitch; internet;

## **abstract**

---

this work aims to take a look at some projects carried out during my graduation in the visual arts course at the UFRJ school of fine arts, as well as to expose part of the research that resulted in these projects, where all of them draw a common parallel: the daily mediations between what is understood as real and what is understood as virtual, digital, electronic, technological in the context of postmodernity and current technoscience. although they were all conceived from the same concerns, for the purposes of organization and better development of the text, this work is divided into three axes, namely: body, space and code.

# Sumário

introdução .....	9
parte 1 .....	15
(diálogos).....	15
arte pós-internet .....	16
divino oráculo (2018).....	17
oráculo expandido (2018).....	24
mamata (2018) .....	28
jon rafman, o mundo e eu .....	33
autóctone (2020) .....	34
parte 2 .....	42
(mundos .....	42
possíveis).....	42
ciborguismo em donna haraway e phillip k. dick .....	48
octavia butler e o despertar de uma outra corporificação .....	59
ficções orgânicas .....	61
charlotte johannesson e a confusão das fronteiras dos meios .....	73
parte 3 .....	77
(imagem, quebra e dissolução).....	77
imagem, quebra e dissolução .....	78
da pobreza das imagens .....	79
primórdios: geocities, camp e anarquia .....	81
o gif como poética .....	86
planta obscura (2023).....	86
ruído infinito: o glitch como extrapolação da imagem .....	89
conclusão .....	87
bibliografia .....	89



## **introdução**

---

neste trabalho de conclusão de curso, busco expor algumas ideias que norteiam a minha produção em artes visuais, bem como apresentar e discutir alguns trabalhos realizados no contexto da graduação em artes visuais com ênfase em escultura, na escola de belas artes da universidade federal do rio de janeiro.

os trabalhos de arte aqui apresentados tratam, em grande aspecto, da ideia de **ficções** e sobre a possibilidade de se criar e recriar realidades, espaços e configurações corpóreas, questionando e extrapolando grandemente aquilo que se entende como “**real**” e “**natural**”. para isso, utilizo, como ferramenta metodológica conceitos emprestados da ficção especulativa, da tecnologia e da ciência.

ao extrapolar os limites daquilo que se entende como real e como natural, começa-se um espaço fértil para a criação de diferentes e cada vez mais plurais formas de existir. em um mundo ainda voltado para a manutenção das mesmas velhas formas de injustiça e preconceitos, é essencial que pensemos a ciência e a tecnologia, bem como o processo artístico em relação a tudo isso. não de forma a demonizar os processos e a maneira como estes afetam os corpos na contemporaneidade, mas de forma a buscar entender onde nos situamos, como sujeitos, em meio a esse contexto atual.

a partir desta premissa, tem-se um texto dividido em três partes, a saber:

## parte 1 – diálogos:

nesta parte, introduzo algo das minhas reflexões sobre arte e tecnologia, apresentando alguns trabalhos realizados na graduação em artes visuais - escultura e trazendo para o debate uma prática artística que ganhou muito destaque nos últimos anos: a **arte pós-internet**, forma de arte que acontece essencialmente fora da rede, mas que tem como eixo temático principal a internet, pretendendo discutir eventos e comportamentos típicos do presente tecnológico e de como este influencia os modos de vida contemporâneos.

trago também, nesta parte, uma reflexão sobre a prática do artista canadense **jon rafman**, um dos pioneiros da arte pós-internet. rafman tem uma produção prolífica, e desenvolve desde 2008 a série fotográfica **9-eyes**, uma apropriação de imagens curadas e coletadas pelo artista ao navegar pela plataforma do **google street view**, visitando e descobrindo lugares ao redor do mundo. desde então, o artista desenvolveu outros trabalhos partindo do mesmo gatilho do *street view*, inclusive o vídeo-ensaio **you, the world and i**, uma narrativa poética de grande impacto sobre como não devemos confiar tanto na internet e em sua capacidade de reter lembranças pessoais, mas também sobre afeto, solidão e memória.

## parte 2 – mundos possíveis:

trato aqui a temática das **ficções**, refletindo sobre de que maneira as histórias que contamos e que ouvimos nos moldam, e como moldamo-las de volta, em uma relação de protocooperação que nos promove a capacidade de imaginar mundos diferentes daquele que habitamos, e pensar outras formas de existir no planeta.



para isso, amparo-me nas ideias da bióloga e pesquisadora estadunidense **donna haraway**, uma voz potente dentro da filosofia da ciência contemporânea, com escritos que elaboram questões relativas à humanidade, à tecnologia e aos modos de vida na terra, hoje. **haraway** é autora do manifesto ciborgue, texto originalmente publicado em 1985 onde ela elabora sobre o modo como a tecnologia já está imersa em nossa cultura, de modo que nos constituímos, como humanos, em cima desta, e, portanto, a partir de sua definição, somos todos ciborgues.

ao adentrar na pesquisa sobre **donna haraway**, em certo momento entendi que precisava dar alguns passos para trás no quesito cronológico, a fim de buscar entender o que exatamente haraway tensionava ao trazer o conceito de ciborgue, e, portanto, senti que precisava entender melhor a gênese do termo, suas origens pré-donna haraway, digamos assim. foi então que me deparei com o rico universo da ficção científica dentro deste, voltei-me em um primeiro momento especialmente para os escritos de **phillip k. dick**, autor do livro **andróides sonham com ovelhas elétricas?**, que inspirou o universo que deu origem ao famoso filme **blade runner – o caçador de andróides**, estrelado por harrison ford em 1982.

a fim de seguir explorando ideias sobre o conceito de ciborgue, extensões corporais, estruturas biológicas e também ficções, encontrei na autora estadunidense **octavia butler** um grande e complexo arcabouço de pensamentos que permitem que pensemos sobre essas questões, mas muito especialmente também sobre humanidade, e sobre onde nos situamos, como espécie, no universo. seu livro **despertar**, primeiro volume da trilogia denominada **xenogênese**

### **parte 3 – imagem, quebra e dissolução:**

aqui, busco descrever algumas das minhas práticas de trabalho mais recentes, que buscam tensionar e pensar diferentes abordagens daquilo que entendemos como imagem, utilizando de diversas ferramentas digitais de captura, interferência, manipulação e processamento de imagens, de modo a intervir de forma radical nestas, provocando uma dinâmica de questionamento do estatuto das imagens.

como embasamento teórico para esta parte, trago os trabalhos de **vilém flusser** e de **hito steyerl**, dois importantes teóricos da imagem. flusser, em seu célebre livro **a filosofia da caixa preta**, traz uma série de reflexões sobre a **imagem técnica**, mais especificamente a fotografia, de forma com que seus leitores se coloquem pensar de maneira ativa sua relação com as imagens e com os dispositivos que as produzem (chamados por flusser de **aparelhos**). já **hito steyerl** aborda a questão da imagem a partir de uma perspectiva político-social, entendendo a imagem como uma espécie de *commodity* do mundo contemporâneo, em uma dinâmica global onde aqueles que possuem maior capital, possuem também maiores ferramentas de dominação em massa, e a imagem opera uma função importante nesse jogo de poder.

além disso, lanço um olhar sobre duas práticas de criação e manipulação de imagens na **cultura digital** que foram em certo nível cooptadas por artistas contemporâneos, transformando-se também em práticas artísticas: o **gif** e o **glitch**.

para entender melhor onde o fenômeno do **glitch** se situa dentro da produção de arte contemporânea, encontrei na artista e pesquisadora **rosa menkmann** uma fonte interessante de ideias, algumas as quais também discuto nesta terceira parte.





# **parte 1**

(diálogos)

## **arte pós-internet**

---

**movimento artístico surgido no início dos anos 2000, a arte pós-internet acontece como uma resposta à influência crescente da tecnologia, em especial da internet, no contexto da cultura contemporânea, e de um viver cada vez mais conectado. a arte pós-internet, como movimento, se concentra na exploração de temas relativos aos modos de vida presentes na era digital, a natureza das relações humanas, as distorções nos conceitos de tempo/espço e materialidade, a estética da cibercultura, dentre outras questões.**

a prática surge como uma espécie de contraponto à internet art, forma artística cuja expressão se baseava inteiramente nas redes. a arte pós-internet denuncia um alargamento de sentidos bem próprio do tempo em que esta acontece. dessa forma, apesar de apresentar um eixo temático principal pautado na cibercultura e suas expressões, a arte pós-internet não acontece, necessariamente, em um computador ou outro tipo de dispositivo. os artistas conhecidos por realizarem trabalhos alinhados ao movimento pós-internet utilizam de diversos tipos de mídia e suportes para darem cabo de suas ideias, desde a videoarte até a imagens geradas por computação gráfica e/ou inteligência artificial, passando por instalações, objetos, jogos e muitos outros.

## **divino oráculo (2018)**

---

**divino oráculo é um trabalho que convida à interação. em um saco de tecido transparente há diversos pedaços de papel rosa dobrados, cada um deles contendo uma pequena frase, uma orientação àquele que retirar o papel. o espectador é incentivado a pensar em alguma questão que o inquiete, em seguida retirar um papel do saco e ler o que está escrito. em todos os papéis, há frases coletadas por mim através de aplicativos de relacionamento, tais como o tinder e o grindr, frases que usuários dessas plataformas utilizam para definir-se, comunicar o que buscam, que tipo de parceiro(a) os atraem, ou simplesmente buscarem destacar-se em meio a tantos outros perfis.**

o trabalho se realiza a partir de uma proposição textual, uma convocação que diz:

***ao se dirigir ao oráculo***

***pense carinhosamente em tudo***

***aquilo que te inquieta***

***mantenha uma postura amorosa***

***e medite na questão escolhida***

***retire um papel***

***o oráculo trabalha por vias***

***misteriosas***

***e sua resposta certamente***

***surpreenderá***

junto ao chamado, está um saco de tamanho médio, feito de tecido azul transparente. dentro do saco estão vários pedaços de papel cor-de-rosa, cortados em tiras e dobrados, a fim de que não se possa ler o que está escrito em cada pedaço de papel. o espectador é convocado a consultar o oráculo: pensar na questão de sua preferência, retirar um papel e ler a orientação recebida. os pequenos fragmentos de texto que compõem as orientações do oráculo são, na verdade, frases coletadas a partir de uma pesquisa realizada nos



chamados aplicativos de namoro, tais como o tinder e o grindr (uma espécie de tinder voltado para o público gay masculino). são frases de autoria dos usuários dessas plataformas, frases que estes utilizam para tentar definir a si mesmos e aquilo que buscam em alguém. são, em geral, frases curtas, algumas divertidas, outras quase assustadoras, mas todas pautando, de certa forma, algo de como a subjetividade de cada um pode ser alterada e sua imagem manipulada, no contexto das trocas realizadas online.

tal ideia é amplamente explorada pela pesquisadora **paula sibilía** em seu livro **o show do eu**, lançado em 2008. nele, **paula** discute sobre o que chama de espetacularização de nós mesmos, fenômeno que vem se intensificando nesta década a partir da popularização e dispersão das mídias digitais e seus efeitos, tanto sobre a subjetividade da pessoa, quanto sobre o conjunto de todas as subjetividades: a sociedade.

segundo a pesquisadora, o que vemos nos dias de hoje é um contexto onde, aquilo que antes era guardado à privacidade como algo íntimo, é agora voluntariamente exposto e explorado online, muito por conta do grande número de pessoas que utilizam a variedade de redes sociais atualmente disponíveis e da constante necessidade que muitas dessas pessoas sentem de estar online, performando a si mesmo e em contato com outros que também o fazem. pois hoje parece que a regra é estar online, ser visto e ter sua presença legitimada por outrem através de curtidas, comentários, interação.

dessa forma, divino oráculo surge de uma inquietação: a vontade de tentar entender de que forma o contexto vivido atualmente altera e extrapola os limites daquilo que é possível dentro do âmbito da interação interpessoal e da busca por um relacionamento afetivo. a ironia do oráculo está dada, então: em um mundo onde muitos buscam por respostas exatas e remédios perfeitos para qualquer

que seja o mal, divino oráculo se coloca como um oráculo “inútil”, que não responde coisa alguma e cuja função primeira não é orientar, mostrar caminho, e sim desnortear, apontar para o lado da dúvida e do desassossego.

ao se dirigir ao oráculo  
pense carinhosamente em  
tudo aquilo que te  
inquieta  
mantenha uma postura  
amorosa e medite na  
questão escolhida  
retire um papel  
o oráculo trabalha por vias  
misteriosas  
e sua resposta certamente  
surpreenderá





o que eu busco? quero casar e ter dois poodles

gosto de cerveja porque é menos amargo que a vida

vamo comer um churrasquinho e dar uns beijinhos?

o sigilo é a garantia do replay

## **oráculo expandido (2018)**

---

**a partir da premissa explorada em divino oráculo, me coloquei a pensar de que modo as mesmas frases utilizadas funcionariam operando a partir de um outro registro, algo até mesmo contrário ao que havia sido trabalhado anteriormente, no sentido de sair um pouco deste lugar de intimidade provocado pelos pequenos papéis do oráculo e toda dinâmica da “consulta” individual, onde é proposto que o consulente pense em uma questão que lhe aflige e retire um papel do saquinho.**

em **oráculo expandido**, comecei a refletir sobre as frases coletadas em **divino oráculo** e pensei que o caminho natural seria fazer então algo radicalmente diferente em termos de experiência, colocando algumas dessas frases em formato de lambe-lambes e intencionalmente promovendo essa distorção, onde os limites entre o público e o privado parecem se entrelaçar de forma bastante palpável.



juliana gretzinger, *oráculo expandido*, 2018, intervenção urbana e fotografia





minha idade eu digo depois do match

## **mamata (2018)**

---

2018 foi um ano doido.

há dois anos, o país inteiro havia visto uma presidenta democraticamente eleita ser deposta de seu cargo, a partir de estratégias sombrias e conluíus escusos, em um processo confuso e pouco transparente, regido por aqueles que entendemos como representantes da chamada velha política: homens brancos de meia idade. o período que se seguiu foi conturbado no país (ainda é), quando precisamos todos viver sob o governo de um presidente que ninguém queria, e, por outro lado, muitas pessoas discordavam sobre a legitimidade do impeachment da presidenta. ânimos se afloraram e, por algum motivo, aqueles que guardavam muita raiva dentro de si se sentiram livres para exteriorizar essa raiva. raiva de um sistema político corrupto e frágil, que falhou em entregar ao povo a governante que o povo pediu? também. também, mas não só. o que se viu crescer nesses tempos foi também uma raiva de outra ordem: veio à tona a raiva que uma parcela privilegiada da população nutre por aqueles que estão em posições de menor poder na escala social. ao bradar frases que clamavam pelo combate à corrupção e acusavam o partido da presidenta, pessoas se vestiram de verde e amarelo e foram para as ruas colocar suas pautas, sempre alinhadas à políticas conservadoras que visavam impor à todos aquilo que acreditavam ser moralmente bom e correto. a partir de uma régua única própria, pessoas que se colocavam como bastiões do bom comportamento social gritavam frases absurdas como “bandido bom é bandido morto”, “minha empregada é como se fosse da família”, “pobre é preguiçoso,

não gosta de trabalhar”, dentre outras falas que, infelizmente, apareceram tão comumente a ponto de se tornarem clichês, clássicos do gênero.

**acontece que as coisas na internet são quase tão doidas quanto foi o ano de 2018.**

**e em algum momento daquele ano, uma coisa aconteceu.**

**aconteceu do dia pra noite, como sempre acontecem as coisas na internet. e na vida.**

surgiu nas redes um perfil denominado “barbie fascista”, algo que parecia funcionar como uma sátira representativa daqueles tempos. a linha editorial do perfil era uma só, e se repetia em dezenas de postagens: memes criados a partir da articulação de imagens da icônica boneca barbie com frases comumente associadas à parcela conservadora da população, como uma crítica implícita que parecia ter como função delatar o tipo de pessoa que falava frases como “bandido bom é bandido morto”, e por aí vai: pessoas como a boneca barbie e seu namorado ken, pessoas em geral brancas, de aparência padrão, nutridas de uma enorme quantidade de privilégios, fechadas em seus condomínios de luxo, frequentando ótimos lugares e recebendo tudo de melhor que a sociedade lhes têm para oferecer (e, se tratando deste tipo específico de gente, sabemos que é muito).

**o perfil da barbie fascista viralizou em questão de dias.**

dessa forma, muito do pensamento típico do conservadorismo vigente acabou exposto, no tom de uma sátira onde o sarcasmo e o deboche rasgado denunciavam o tipo de pensamento.

**Meu pai disse que o  
regime militar só matou  
bandido**







juliana gretzinger, *mamata (still)*, 2018, videoarte. créditos da artista.



## **apropriação enquanto método**

o uso apropriativo de imagens oriundas da internet em trabalhos de arte pode ser encarado como uma prática relativamente recente, mas que vem ganhando popularidade nos meios contemporâneos a partir da última década, dada a grande influência que a rede exerce hoje sobre o panorama político, social e econômico global. a apropriação é, inclusive, para além de uma prática artística já estabelecida e legitimada no contexto histórico da arte contemporânea, também **parte fundamental de como funciona a internet e sua antropologia particular**. há alguns anos, alguns artistas se dedicam a produzir trabalhos que pensem a internet e os meios tecnológicos a partir de um viés antropológico, em uma classificação denominada **arte pós-internet**, a qual foi abordada anteriormente neste texto.

## **jon rafman, o mundo e eu**

---

**you, the world and i**, é um trabalho em vídeo realizado pelo artista **jon rafman** em 2010. neste trabalho, o artista encarna um narrador anônimo, um homem apaixonado que, tendo perdido um amor, encontra no **google street view** um modo de rever a pessoa amada: ele volta, através do aplicativo, ao mesmo lugar onde estiveram juntos uma vez, pois sabe que ali, naquele exato lugar, foi captada uma imagem da mulher – a única “fotografia” que o homem tem da pessoa que um dia amou intensamente. na narrativa idealizada por **rafman**, o homem busca a mulher através da imagem, e a imagem através do site, empenhando-se assim em uma intrincada relação com a entidade **máquina**.

o **google street view** se torna, então, uma espécie de **mapa para suplantar a perda**, um apêndice necessário para o processo de desenvolvimento emocional daquele personagem. ao final do filme, o homem é surpreendido por um evento de proporções catastróficas, um tanto previsível, sim, dada a natureza de sua situação, mas certamente capaz de abalar sua realidade: em uma atualização de rotina no site do **street view**, a imagem onde aparece a mulher amada pelo narrador é, um dia, substituída por uma outra imagem, mais recente, do lugar onde estiveram juntos talvez pela última vez. e nessa nova imagem, a mulher não está mais. sumiu, sua lembrança varrida para fora do universo a partir de um único clique. tal qual uma bomba atômica, arma de destruição permanente – rápido, eficaz e irreversível.

## **autóctone (2020)**

---

quando concebi **autóctone**, estava interessada em questões relativas ao espaço e territorialidades, e de que maneira estas podem se embrenhar nos estudos que já desenvolvia sobre cibercultura e virtualização. eu havia recém me mudado da casa onde havia vivido toda minha vida até então, e senti, por algum tempo, um ímpeto de continuar me relacionando com aquele lugar. foi quando me voltei, assim como o personagem do filme de **rafman**, para o **google street view**, como forma de também suplantar uma perda.

**autóctone** é uma exploração visual-afetiva compreendida dentro de um período de dez anos, tempo este em que o **google**, a partir de sua ferramenta **street view**, se ocupou em gerar, processar e exibir as imagens que compõem este trabalho. com estas imagens, obtidas a partir de uma ferramenta de linha do tempo disponível na aplicação, buscou-se realizar uma investigação em torno de temas como: a imagem digital, a paisagem, a memória, a experiência urbana e em especial o modo como esta hoje se encontra profundamente mediada pelos agentes tecnológicos e dispositivos de controle de massa.

a partir desta premissa, desenvolve-se um ensaio visual realizado exclusivamente por imagens apropriadas do **google street view**. com estas imagens, percorro um período de dez anos na rua onde nasci e fui criada. busco transitar virtualmente por este endereço profundamente afetivo e, de certa forma já nostálgico, me apropriando não apenas das imagens, mas de certa forma também do espaço e do tempo, cravando neles algo de muito particular, de uma vivência extremamente própria, um habitar que, como todas



as coisas, guarda em si a fluidez de alguma coisa transitória. mesmo que eu até então não soubesse disso...

no decorrer destes dez anos, a paisagem de modificou e segue se modificando. uma casa inteira foi lambida pelo fogo de um incêndio numa madrugada estranha do ano de 2010. aparecendo na primeira das imagens coletadas, a casa torna-se então uma presença (ausência?) fantasmagórica nas imagens de anos seguintes, onde o tempo se ocupou em transmutá-la, e o **google** em absorvê-la, guardando-a para sempre (ou, até a próxima atualização no banco de dados do sistema)...

**a matéria de que nos compomos é fluida e instável.**

**todos os trajetos são, ao mesmo tempo, trajetos  
passados, presentes e futuros.**

**habitar o lugar de onde viemos é, mais do que  
tudo, habitar um lugar transitório.**

**um lugar que existe, mas não exatamente.**

**um lugar que se configura pelo simples fato de ser  
mutável, estar e não estar,**

**e por guardar dentro de si todas as possibilidades  
daquilo que podia ter sido,**

**daquilo que foi e daquilo que será.**

**todos os lugares são outros.**









a partir da série destas seis imagens coletadas, que representam uma linha temporal de dez anos onde vi o cenário do meu dia-a-dia se transformar fluindo em múltiplas direções, realizei algumas explorações práticas partindo de dois suportes distintos, mas que se dialogam entre si, por fazerem parte do universo daquilo que se entende como **cibercultura**. em um primeiro momento, pensei **autóctone** como um trabalho de **net art**, expressão onde o trabalho está vinculado a um website, e o website é, de fato, o trabalho em si. a **net art**, por definição, propicia uma dinâmica radicalmente diferente de fruição do objeto de arte, deslocando o próprio espaço físico-geográfico onde a arte acontece, expandindo suas fronteiras para além do cubo branco original – e operando uma distorção não apenas sobre a experiência de fruição artística, mas também e talvez principalmente, sobre o próprio conceito de objeto de arte.

como já explorado anteriormente neste texto, a **net art** é um forma de arte que acontece *online*, e portanto não pode ser experienciada plenamente fora deste contexto. dessa forma, sendo autóctone um trabalho cuja concepção tem início durante a pandemia de covid-19, quando o mundo estava experimentando pela primeira vez em cem anos um isolamento social em massa obrigatório, penso hoje que faz bastante sentido que sua primeira apresentação ao mundo tenha acontecido justamente na forma de **net art**. talvez o próprio fato de eu ter me voltado, enquanto isolada, para o **google street view** e buscado passar algum tempo daquela época estranha explorando espaços externos a partir da internet seja algo bastante simbólico por si só, mas admito que só agora, enquanto escrevo este texto, é que me dou conta disso por completo.

dessa forma, não posso dizer que planejei conceber uma **net art**, mas sim que isso acabou acontecendo, graças ao contexto daqueles tempos. eu tinha a necessidade de me sentir ativa, pensando e produzindo coisas, e queria que

essas coisas acessassem outros espaços que não o meu cubículo, e na época um dos únicos modos de fazer isso era fazendo arte online. então surgiu o *website* <https://autoctone.hotglue.me/> criado a partir do **hotglue** (cola-quente, em português), plataforma gratuita bastante simplificada com a finalidade de criar sites, e bastante utilizada por artistas da internet.

um tempo depois, comecei a refletir sobre a circulação deste trabalho nos espaços de arte em si, e a partir de pesquisas que já estava realizando na época sobre o meio, decidi por realizar o trabalho na forma de um **gif**, onde articulo as imagens de maneira sequencial. hospedei o trabalho no **giphy**, plataforma especializada na difusão de gifs.

acesse o **gif** a partir do **qr code** abaixo:



# **parte 2**

(mundos  
possíveis)



## **donna haraway e o ciborgue**

o **manifesto ciborgue**, escrito pela autora estadunidense **donna haraway** e publicado pela primeira vez em 1985, é um texto que propõe reflexões sobre o status da humanidade frente a um mundo cada vez mais informatizado, onde a tecnologia parece já ocupar um patamar irrefreável frente aos modos de vida na pós-modernidade. dessa forma, haraway escreve o manifesto, descrevendo o ciborgue como um “mito político, pleno de ironia” e construindo sua visão do ciborgue como não apenas construto da ficção científica, mas também como uma criatura que interfere no conjunto de experiências sociais vividas. o ciborgue é uma criatura cibernética híbrida, misto de máquina e organismo. dessa forma, e partindo deste pressuposto, haraway expõe a qualidade naturalmente transgressora do ciborgue, no sentido que este coloca em xeque alguns dos dualismos nos quais se sustentam as estruturas de dominação hierárquica vigentes na sociedade tecno-informatizada. donna haraway aponta para o fato de que, em um mundo profundamente mediado por artefatos tecnológicos, somos todos **quimeras**, híbridos de organismo e máquina, logo, ciborgues.

a partir deste paradigma proposto por haraway, a autora expõe três pontos chave, três dualismos que parecem se dissolver hoje, frente ao acontecimento do ciborgue, sendo eles: **humano x animal**, **organismo x máquina** e **físico x não-físico**.

a teórica expõe de maneira crítica a concepção que traça uma fronteira rígida entre **animais e seres humanos**, e, ao questionar esse dualismo, haraway se posiciona criticamente frente a uma concepção que coloca os humanos na mais alta posição da hierarquia biológica natural, em detrimento de outros seres. tal visão é justificada por ideias errôneas e

ultrapassadas que colocam o ser humano como dotado de singularidades, etapas do desenvolvimento cultural que os destacam e os marcam superior em relação a outros animais, tais como: a utilização da linguagem, o comportamento social, o uso de instrumentos, os eventos mentais. Para Haraway, nada disso é, hoje, o suficiente para sustentar que haja de fato uma separação distinta, lúcida e palpável entre aquilo que é humano e aquilo que não o é. Além disso, a teórica destaca, em sua fala, o fato de que seres humanos não estão isolados de outras espécies, mas que compartilham com estas elos de ligação evolutiva, de convivência, de influência e de afetividade.

Além disso, Haraway também expõe a quebra do dualismo **organismo x máquina**, a partir de uma perspectiva semelhante àquela que coloca sobre os seres humanos em relação aos animais, isto é, reconhecendo que a tecnologia tem se desenvolvido e coevoluído juntamente aos seres humanos, e estes em relação a elas, numa troca constante que resulta não apenas no aprimoramento das partes envolvidas, mas também em uma mescla entre estas, no sentido de que já não é possível pensar numa parte sem a outra. As ferramentas que utilizamos se tornam extensões de nossos próprios eus, em um sentido teórico-filosófico mas também muitas vezes bastante literal. Essas tecnologias nos afetam e afetam a nossa apreensão do mundo e o modo como nos relacionamos com este.

Ao falar do enfraquecimento do terceiro dualismo, a **realidade física x não-física**, a teórica reflete sobre os processos de miniaturização dos aparatos tecnológicos, de modo que estes passam a estar intrinsecamente conectados a seus usuários, passando a pautar, assim, muito dos modos de vida possíveis na contemporaneidade. É importante ressaltar, neste ponto em específico que o texto de Haraway, por datar da década de 1980, trata da miniaturização como um processo em fluxo, no sentido de que

algumas tecnologias estavam ainda em processo de desenvolvimento, aprimoramento e aplicação. ou seja, o que parecia pequeno e portátil na década de 1980, dificilmente seria visto desse modo em 2023. mas, de qualquer forma, os escritos de haraway apontam para esta realidade atual, de modo que o que hoje temos são, de certa forma, desenvolvimentos das ideias colocadas pela teórica. a **internet das coisas**, ou **IoT**, aparece como um fruto irrefreável e produto máximo dos processos de miniaturização, pois permite a conexão de internet em diversos aparelhos, cuja função original não necessariamente incluía acesso à internet: celulares, relógios, geladeiras, lâmpadas, submarinos, aeronaves...

## **ficções**

---

como artista e articuladora de realidades, penso que as histórias que contamos importam. e importam não apenas para refletir a realidade presente, mas também como mecanismo catalisador de outras realidades, outros mundos. portanto, penso a ficção, mais especialmente a ficção científica, como metodologia de trabalho, no sentido em que busco nessas histórias aquilo que penso ser muito valioso na capacidade "humana" (na medida em que possamos usar desta categoria, quando o mito do ciborgue surge para anunciar seu anacronismo): a possibilidade de imaginar universos para além do seu próprio meio, e com isso enriquecer suas narrativas, sedimentar relações, e criar, a partir de uma teia de ficções, o tecido vivo do qual se compõem a vida, o sonho e algo de magia.

## **existe algo de trágico em se perceber habitando o fim do(s) mundo(s).**

ter crescido no começo dos anos 2000 expôs a mim e à minha geração à uma quantidade assombrosa de filmes, séries e outros conteúdos que colocavam a distopia como elemento narrativo principal. conflitos tecnológicos, guerras, pandemias, crise ecológica, um mundo que "deu errado" e terminou por implodir dentro de si mesmo, carregando junto os poucos que se mantiveram até então. nós crescemos ouvindo essas histórias, de forma que essas histórias podem ter acabado por moldar algo do mundo em que vivemos hoje (mundo esse que se encontra perigosamente parecido com as ficções mais sombrias de décadas atrás). portanto, as histórias existem não apenas como testemunho de uma época, mas também como material para projetar outras. é uma relação orgânica, de troca, uma protocooperação onde as histórias permanecem vivas à medida em que são contadas por nós, e nós permanecemos vivos à medida em que deixamos as histórias falarem e transformarem o(s) nosso(s) mundo(s).

ao me aproximar do conceito de ciborgue proposto por donna haraway, percebi que esta coloca o seu ciborgue muitas vezes em relação a um outro tipo de ciborgue, que nos é mais familiar, no sentido de ser bastante conhecido por suas representações na cultura pop: o clássico ciborgue da ficção científica, abordado em diversas obras célebres, tais como os filmes metrópolis (1927) e blade runner (1982), o anime ghost in the shell (1995) e o romance neuromancer (1984) escrito por william gibson. o termo ciborgue deriva da junção do sufixo "cyb", de cibernético, com "org". no original em inglês, cyborg, ou, cybernetic organism. cunhado pelo cientista austríaco manfred e. clynes em 1960, o termo de clynes visava referir-se a um tipo de ser humano "melhorado" a partir dos avanços da ciência e da tecnologia, e capaz de sobreviver e prosperar em ambientes e situações inóspitas. o termo, em sua origem, é

historicamente ligado a um momento onde o tema da exploração espacial começou a ser debatido mais intensamente, como uma das frentes da corrida tecno-científica promovida pelo momento da guerra fria. neste contexto, pensavam-se formas de estabelecer uma relação mais íntima entre o ser humano e a máquina, e a ideia do ciborgue simbolizava exatamente este princípio.

apesar de existirem trabalhos de ficção anteriores ao tempo de clynes que tratam da temática da relação do corpo humano com a máquina, foi a partir dos anos 1960 que a ideia do ciborgue se tornou uma fonte comum de inspiração para obras de ficção científica em diversos suportes. neste contexto, o ciborgue aparece como um ser-síntese entre estruturas orgânicas e artificiais, agente que engatilha reflexões sobre a natureza da humanidade, livre-arbítrio, moralidade, entre outras.

penso que algo da potência do ciborgue seja justamente essa qualidade fluida de ser tudo e, ao mesmo tempo, recusa-se a ser qualquer coisa, pois não estabelece para si padrões que possam ser equiparados a qualquer outro tipo de precedente existente na realidade palpável, visto que não se dobra às normas e aos "modos de fazer" de seu tempo.

dessa forma, a figura do ciborgue surge como um importante encaminhamento dentro do universo da ficção científica, em suas propostas de alargar os limites daquilo que se entende como ser humano em uma contemporaneidade profundamente mediada por artefatos técnicos e aprimoramentos científicos. a partir das histórias ficcionais que figuram ciborgues habitando sociedades tecno-informatizadas, podemos aprender e refletir sobre o futuro da humanidade, sobre corporificações e sobre sentimentos intercalados pela tecnologia. a partir das histórias de ciborgues, somos capazes de (re)pensar a nós mesmos e o mundo que nos cerca, nossas relações interpessoais e o futuro do planeta em que vivemos. pois histórias são microuniversos que vivem

em potência, habitando o espaço etéreo daquilo que pode ser e também daquilo que pode não ser. em muitos casos, a ficção se sustenta justamente neste intervalo onde toda e qualquer coisa se faz possível, e a brincadeira acontece no preciso ponto de ruptura entre aquilo que entendemos como real e o que entendemos como ilusório. penso que é esta brecha aberta pela ficção a responsável por semear mundos diversos, e que as histórias que contamos e que ouvimos tanto são influenciadas quanto influenciam o mundo em que vivemos, em uma relação de protocooperação onde uma parte não é capaz de se firmar individualmente sem a outra. ou seja, as histórias e o mundo se complementam, se apropriam, se absorvem e se fundem em uma dança única que envolve ficção, cultura, ciência e história.

a partir desta perspectiva, a ficção especulativa, gênero de ficção que funde elementos da fantasia, da ficção científica, do horror e da futurologia, tem como sua característica principal a criação de narrativas que exploram visões sobre o futuro, incluindo universos alternativos, mundos imaginários e realidades fabricadas a partir da mediação com tecnologias avançadas. ao explorar possibilidades que questionam vieses sociais, políticos, científicos e filosóficos, a ficção especulativa oferece uma miríade de possibilidades exploratórias daquilo que pode e se tornar real, futuro.

## **ciborguismo em donna haraway e phillip k. dick**

as temáticas envolvendo a **consciência humana** e a **natureza da realidade** são comumente encontradas em diversas filosofias, religiões e representações artísticas há milhares de anos, passando pela extensa bibliografia dos livros sagrados hindus até universo da ficção, da arte e da cultura contemporânea.

nesse sentido, as obras do autor estadunidense **phillip k. dick** são importantes trabalhos que abordam questões relativas a relação do ser humano com a realidade circundante, a percepção da realidade. nas obras de **k. dick**, não costuma haver um marcador claro que defina aquilo que é real daquilo que não o é, não existe uma barreira que separe a natureza da tecnologia, o ser humano de uma máquina. dessa forma, penso que sua produção literária se aproxima em algumas instâncias das ideias propostas por donna haraway, no sentido de propor uma dissolução completa das fronteiras que separam os binarismos.

## **um momento & massas moles (2022)**

**um momento** é um ensaio fotográfico onde acontece uma investigação da figura humana em ação, a partir do disparo provocado pela noção de ciborgue na obra da teórica estadunidense donna haraway. a partir da borra entre as fronteiras daquilo que se considera natural x artificial na contemporaneidade, o ensaio acontece a partir de um disparo: um manequim que habita uma praça do bairro.

penso na figura do manequim como um tipo de ciborgue de um outro tempo, um corpo produzido a partir da técnica para um determinado fim, e sua finalidade é replicar o que seria um corpo humano. um manequim pode, muitas vezes, até mesmo usar as mesmas roupas que nós usamos. no entanto, é, ainda assim, uma figura secundária, que habita um imaginário que dá conta do saber sobre aquilo que parece, mas não é, humano.

**massas moles** é outra série de fotos onde tensiono a figura do manequim e suas possibilidades, dessa vez em articulação com elementos tais como luz, cor e plástico, de modo a criar uma atmosfera de artificialidade que acolha a imagem do manequim.



juliana gretzinger, *um momento*, 2022, intervenção urbana e fotografia





juliana gretzinger, *um momento*, 2022, intervenção urbana e fotografia



juliana gretzinger, *um momento*, 2022, intervenção urbana e fotografia





juliana gretzinger, *um momento*, 2022, intervenção urbana e fotografia



juliana gretzinger, *massas moles*, 2022, série fotográfica



juliana gretzinger, *massas moles*, 2022, série fotográfica

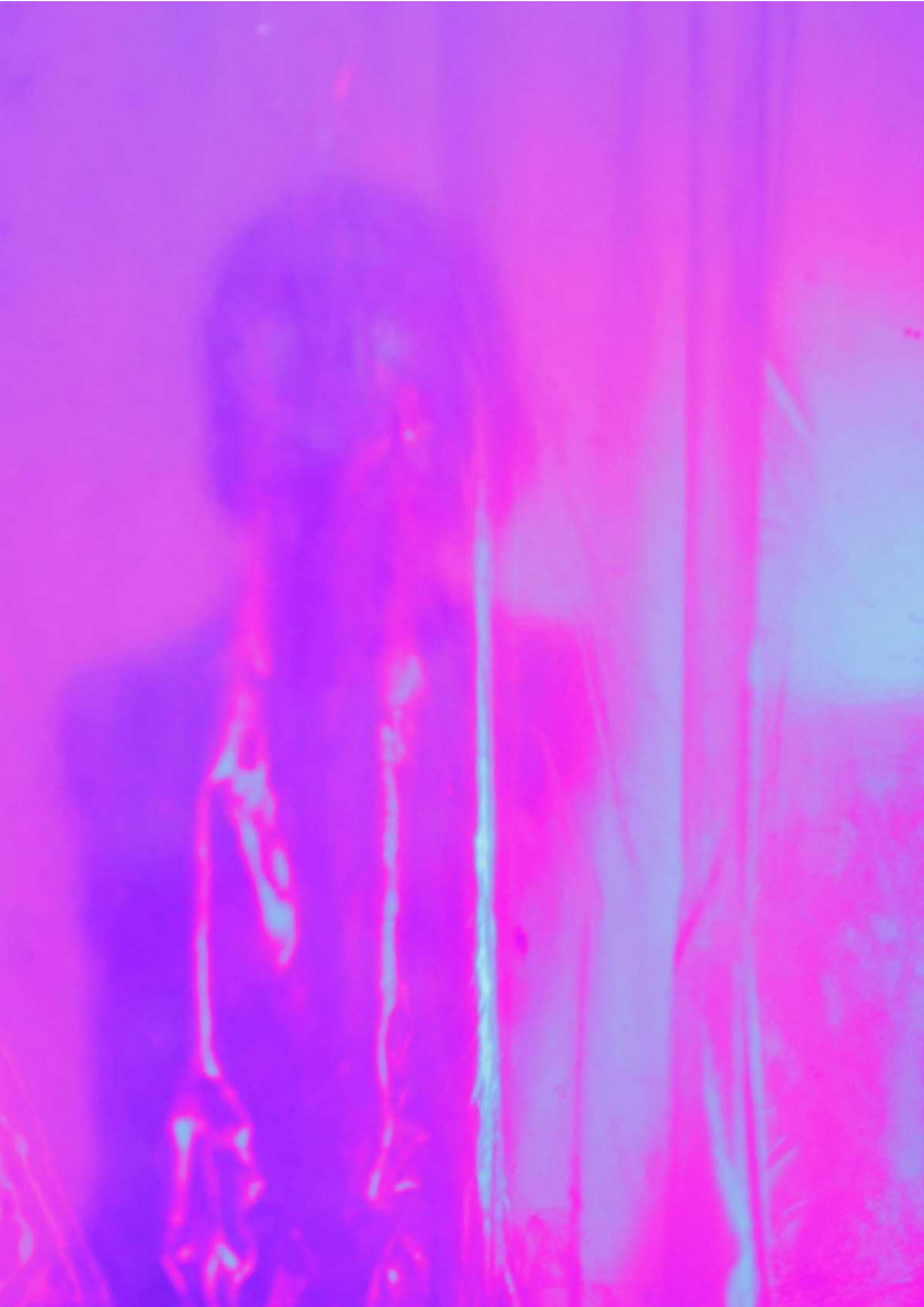




juliana gretzinger, *massas moles*, 2022, série fotográfica



juliana gretzinger, *massas moles*, 2022, série fotográfica





## octavia butler e o despertar de uma outra corporificação

em **despertar**, obra de ficção escrita pela autora estadunidense **octavia butler**, acompanhamos **lilith**, uma humana que acorda em uma espécie de nave espacial alienígena, cerca de 250 anos após o fim da espécie humana na terra. **lilith** foi um dos seres humanos escolhidos para aprender e viver entre os **oankali**, a espécie extraterrestre que "resgatou" os humanos remanescentes da última **grande guerra**, que pôs um fim à civilização humana terrestre, afetando também a vida natural, os biomas, e os bichos e plantas como um todo. **lilith** então é treinada pelos **oankali**, a fim de aprender com eles e de forma que eles também possam aprender com ela algo sobre aquilo que torna a humanidade, de fato, humana. ao viver essa "permuta" (o termo usado pelos **oankali** para definir a relação humano-oankali), **lilith** acaba por conhecer profundamente os modos de vida, as conexões sociais, familiares e principalmente a **biologia** da qual os **oankali** se compõem e compõem seu mundo, um mundo onde a natureza e a ciência não apenas coexistem, mas são, de fato, uma só coisa.

no planeta dos **oankali**, as naves que sondam o espaço são organismos vivos, misto de plantas com animais, manipulados geneticamente a fim de servir um propósito que visa a diminuição do desperdício e uma forma mais inteligente de utilização dos recursos, mas também e principalmente a integração entre aquilo que chamamos de "mundo social" e o mundo natural. apesar da constituição física de um ser **oankali** poder ser considerada humanoide, eles ainda assim possuem diversos traços que, aos olhos de um ser humano não-treinado, beiram o grotesco: sua principal característica física são os braços sensoriais

típicos da espécie, que se apresentam no topo da cabeça, formando algo como uma grande medusa gosmenta e alienígena. tais características, a princípio, fazem **lilith** se sentir enojada, e ela os vê todos como seres totalmente repulsivos.

é a partir da convivência forçada com **nikanj**, uma criança **ooloi** (**ooloi** é o terceiro gênero **oankali**. seria o equivalente ao que entendemos como identidade de gênero não-binária, com a diferença de que ooloi não optam por o serem, nascem assim). **nikanj** é designada\* a acompanhar **lilith**, a ensinar e aprender com ela, e assim permanecem por anos, até o começo da puberdade de **nikanj**. durante a puberdade de **nikanj**, seu órgão sexual começa a nascer a partir de um de seus braços sensoriais, a princípio como um caroço, uma protuberância que **lilith** considera grotesca.

a partir da história de nikanj e do nascimento de seu órgão sexual, penso em **extensões**, em **ciborguismo**. penso no corpo se adequando às mudanças internas e externas, como um aparato obviamente vivo, mas também inteligente, tecnológico. o choque e repulsa iniciais de **lilith** para com as características físicas dos **oankali** e sua posterior aceitação sobre eles me faz pensar sobre colonização do olhar, sobre como sujeitos imersos na cultura euro-ocidental temos o olhar constantemente enviesado a fim de acreditar que tal coisa é bonita e aceitável, enquanto outra, não é.

acredito que seja mais ou menos isso que **donna haraway** queira dizer em seu **manifesto ciborgue**, quando ela prega uma dissolução dos dualismos na qual se compõem a sociedade ocidental contemporânea. a cada vez que o solo erodido, seco e infértil daquilo que chamamos de realidade se abre sob nossos

pés, somos lançados de maneira irrefreável a um sem-fim de mundos possíveis.

para mim, a ficção cumpre o papel de causar essa fricção, essa erosão no solo daquilo que nos é palpável, daquilo que "existe, de fato".

### **e quantas ficções cabem no futuro (presente) tecnológico?**

para além de **octavia butler**, que foi de grande perspicácia ao descrever as manipulações genéticas performadas com maestria pelo povo **oankali** em **despertar**, a modificação dos corpos a partir de procedimentos quase místicos (o toque dos tentáculos sensíveis **oankali** são capazes de curar e até mesmo modificar as bases genéticas de seres humanos, fazendo com que sejam mais fortes e resistentes a doenças e ferimentos), onde o contato físico, a cooperação íntima interespecie.

## **ficções orgânicas**

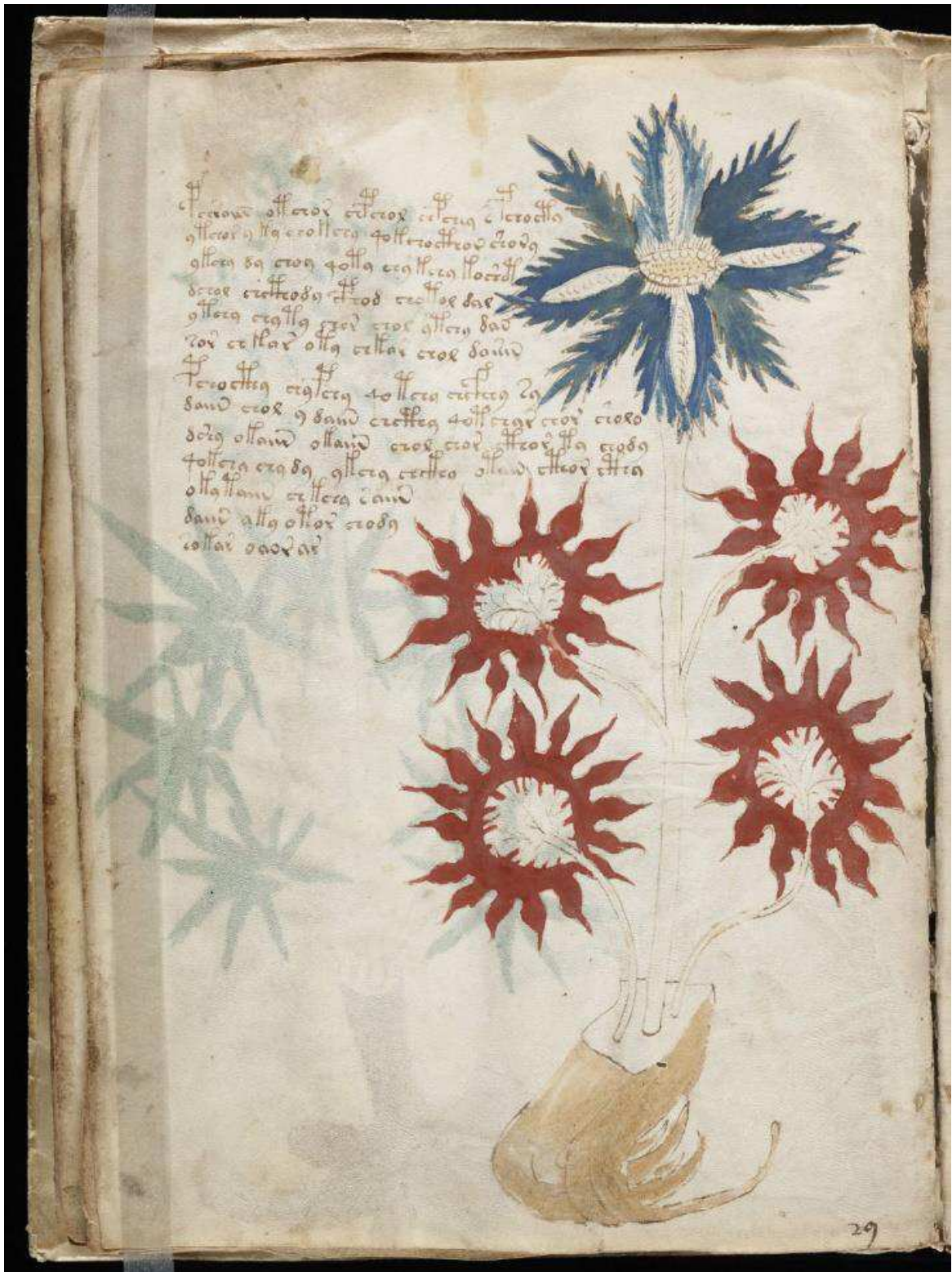
---

a partir das provocações colocadas por donna haraway, phillip k. dick e octavia butler sobre ciborgues, androides, extraterrestres e seus entrelaçamentos com conceitos da biologia humana, tive o gatilho de começar a pensar questões sobre o corpo, e também sobre estruturas orgânicas como um todo,

imaginando outras configurações possíveis a partir da fissão do conceito daquilo que entende-se como **natural**, e de que maneira **os universos da ficção e da arte, da ciência e da tecnologia**, podem se fundir de modo a oferecer potências de criação de corpos fluídos e moldáveis.

para tanto, além das referências anteriormente citadas, também direcionei minha pesquisa ao encontro de dois livros não-teóricos que penso serem, hoje, importantes pontos de partida para o caminho das investigações acerca da **biologia especulativa**: o **manuscrito voynich** (datado do século XV) e o **codex seraphinianus** (1981).

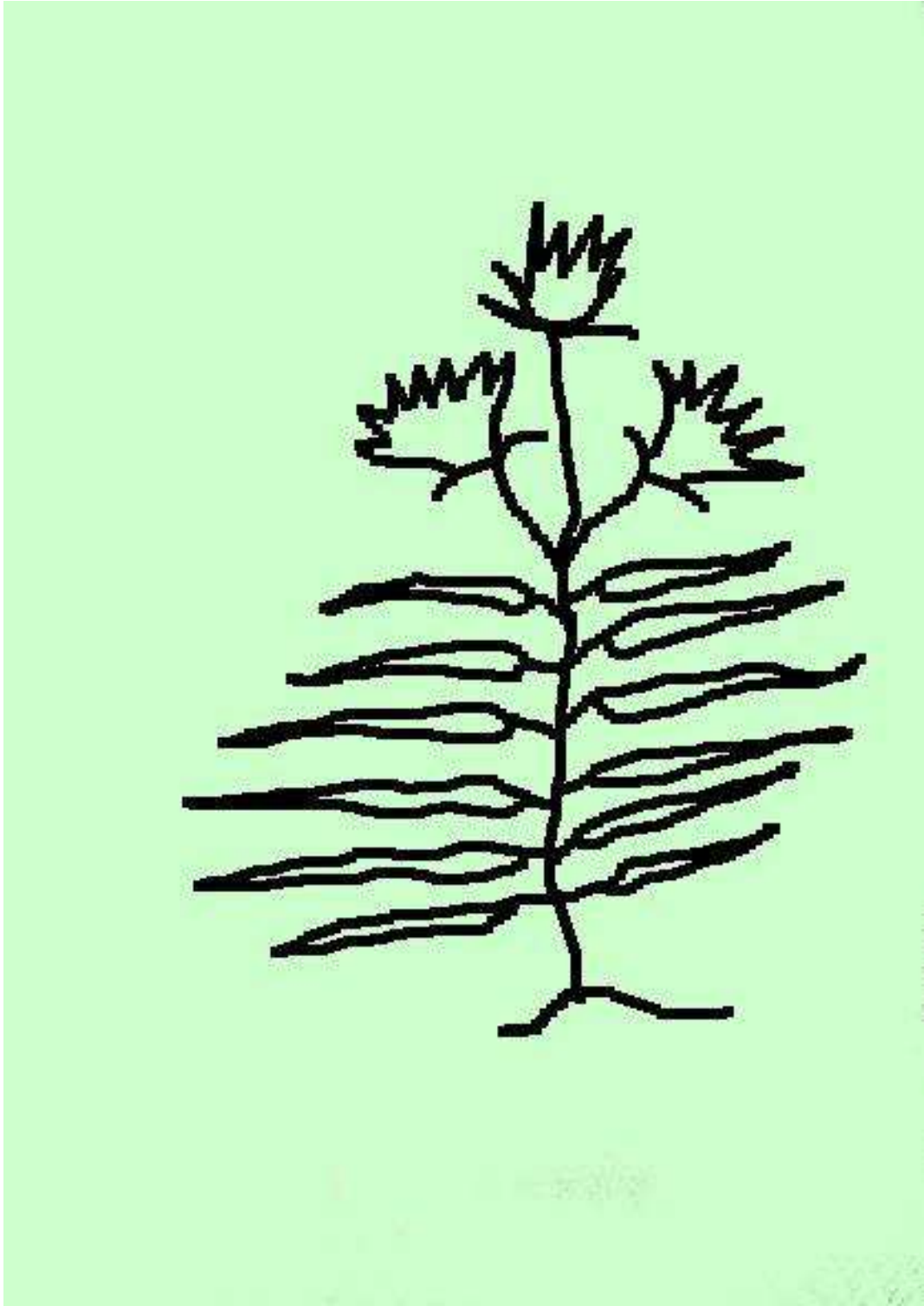
o **manuscrito voynich** é um livro misterioso, do qual não se sabe ao certo a origem. foi adquirido na Itália em 1912 pelo livreiro polonês **wilfrid voynich**, e além de ser ricamente ilustrado, é também inteiramente escrito em um código de símbolos até hoje não decifrado por pesquisadores da área, e do qual não se conhece nenhuma outra ocorrência. as ilustrações trazem diversas imagens de plantas e representações de corpos celestes, e é interessante notar que, mesmo o manuscrito sendo amplamente estudado por pesquisadores e curiosos desde o início do século XX, das várias espécies de plantas representadas no livro, até hoje foram identificadas cerca de apenas três. seria o manuscrito voynich um registro de espécies de plantas que existiam na época de sua concepção e que estão hoje extintas? ou seria um material inteiramente inventado, um trabalho de ficção cujo significado original se perdeu no tempo? é difícil dizer, e admito que gosto de trabalhar neste espaço da dúvida. particularmente não me interessa a finalidade original do manuscrito, e sim à medida que este me provoca para o pensamento em torno de diferentes realidades biológicas, arranjos estéticos e possibilidades de subversão da norma.



autor desconhecido, *manuscrito voynich*, séc. XV

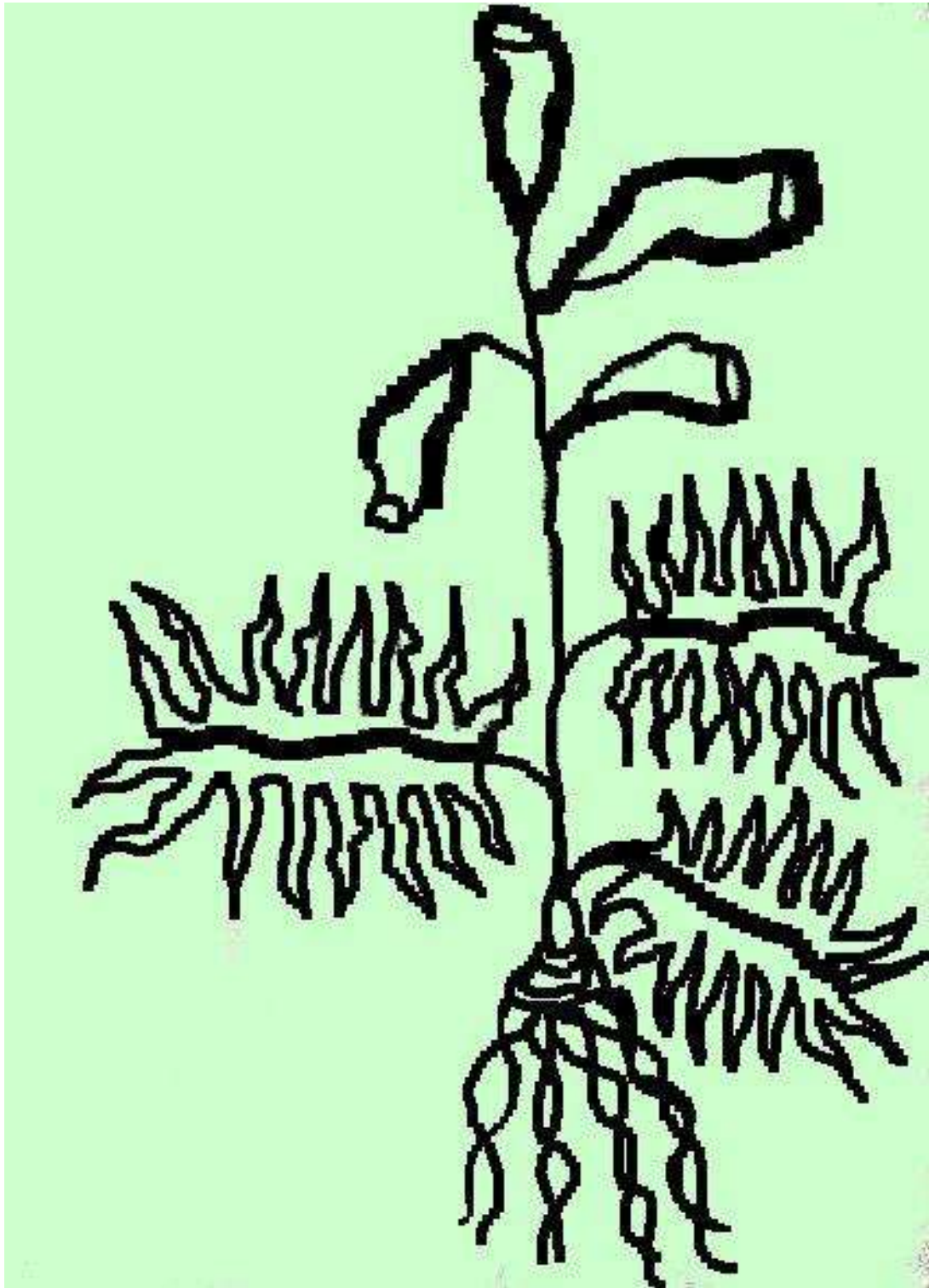


juliana gretzinger, *sem título*, 2022, ilustração digital



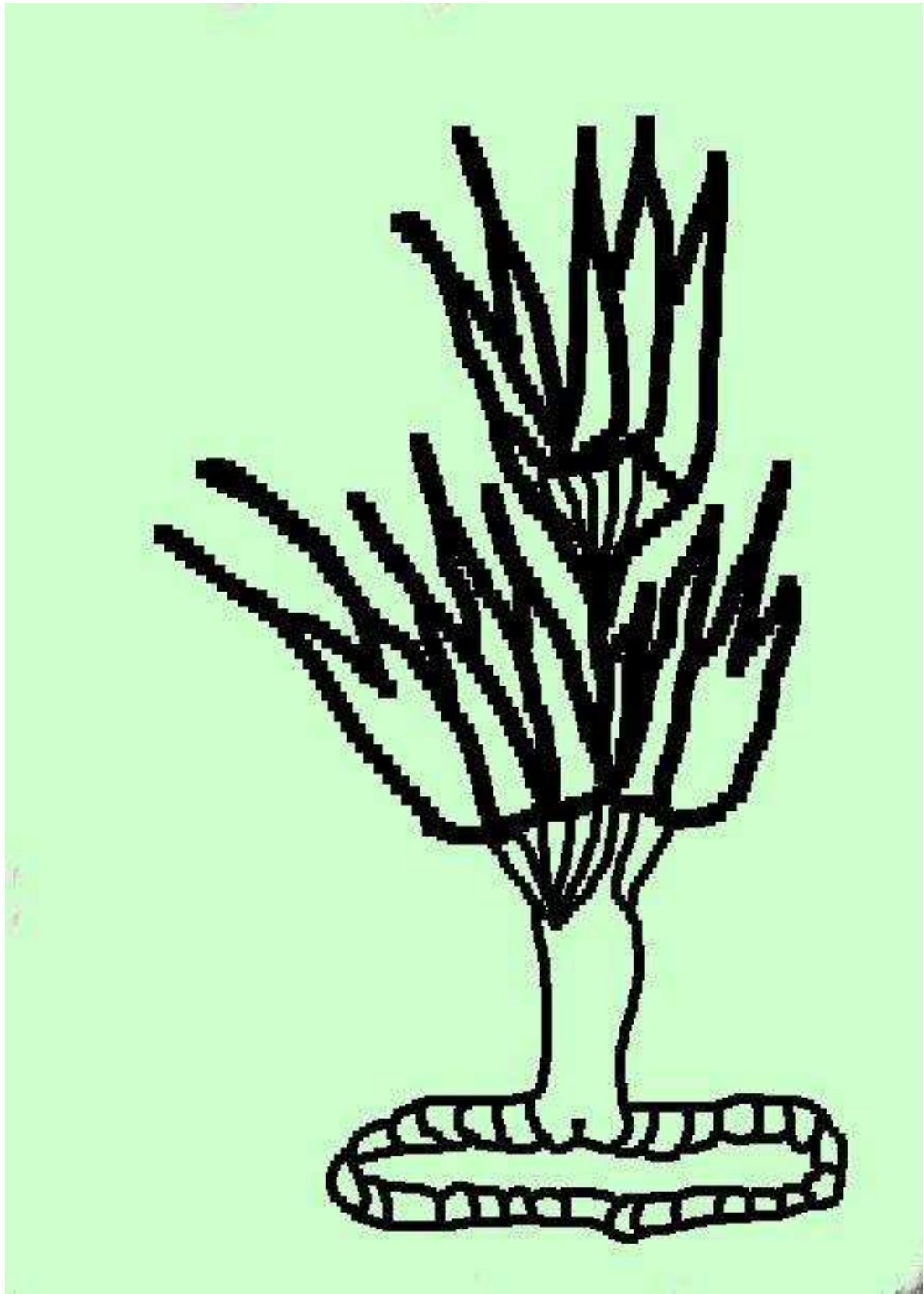
juliana gretzinger, *sem título*, 2022, ilustração digital





juliana gretzinger, *sem título*, 2022, ilustração digital





juliana gretzinger, *sem título*, 2022, ilustração digital



juliana gretzinger, *sem título*, 2022, ilustração digital

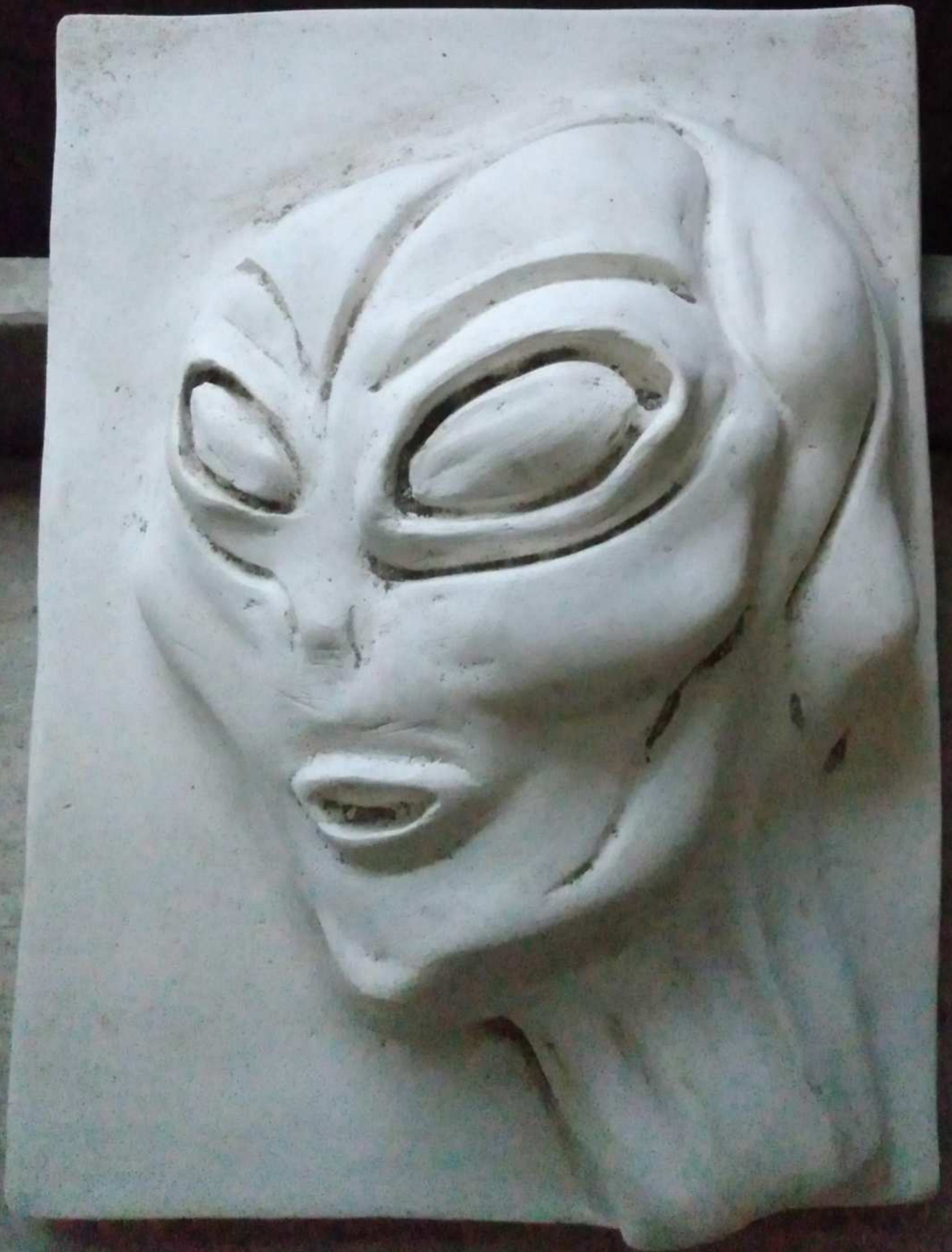
## experimentos com barro

---



juliana gretzinger, *fluida*, 2019, escultura em placa de argila.  
experimentação realizada durante a disciplina oficina de fôrmas.







juliana gretzinger, *sem título*, 2019, escultura em argila.  
experimentação realizada durante a disciplina cerâmica I.





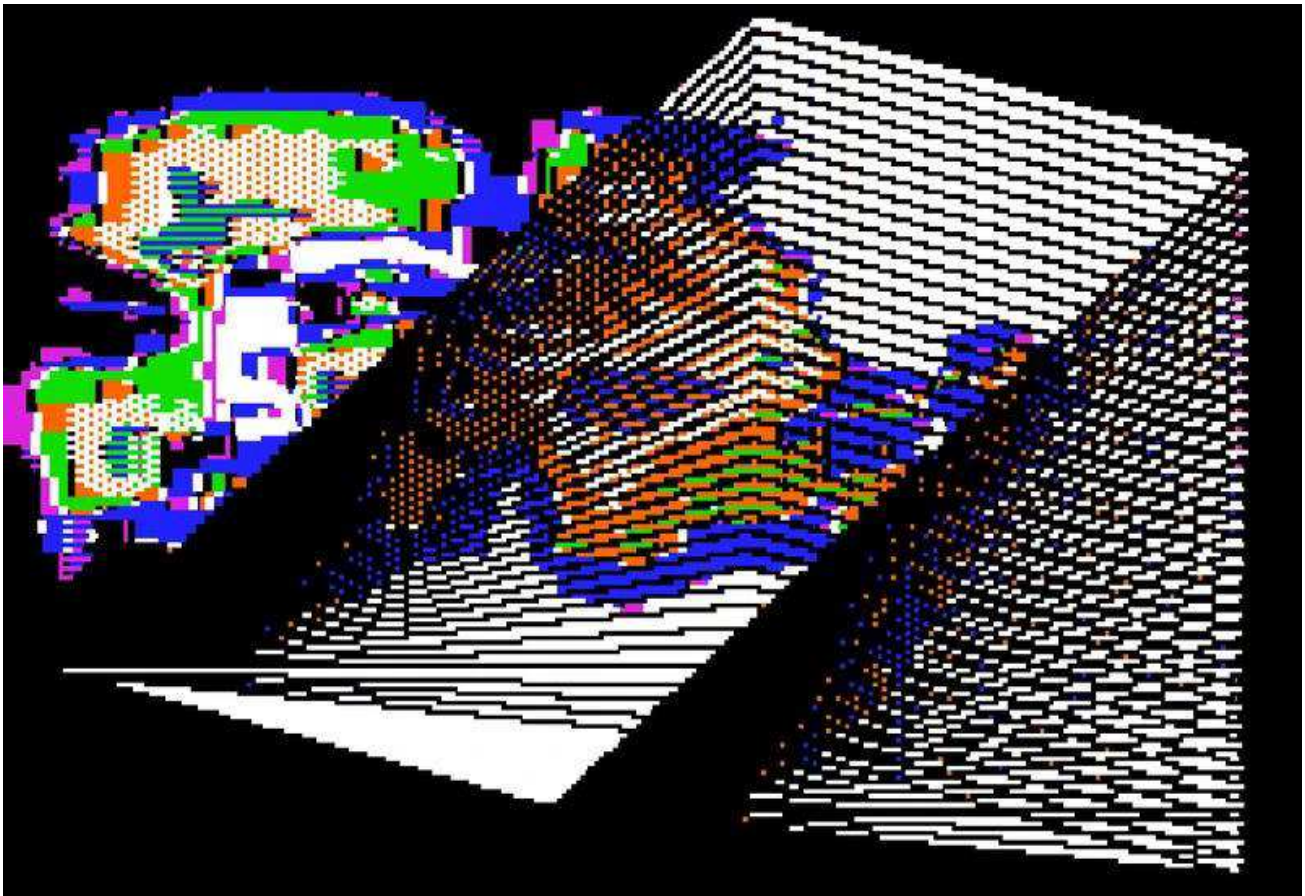
juliana gretzinger, *sem título*, 2019, escultura em argila.  
experimentação realizada durante a disciplina cerâmica I.

## **charlotte johannesson e a confusão das fronteiras dos meios**

---

**charlotte johannesson** é uma artista sueca que teve alguns de seus trabalhos expostos na **32ª bienal de são paulo** em 2016. ativa desde os anos 1970, charlotte é uma das pioneiras da arte e tecnologia, mas também tem uma extensa produção de arte têxtil, usando a técnica da tapeçaria para criar imagens que têm a política global, o autoritarismo e a nascente cultura digital como referências mais evidentes. em 1978, charlotte adquire um computador **apple II plus** e aprende sozinha a programar a máquina, adaptando no computador as mesmas medidas utilizadas para criar seus trabalhos no tear (239 pixels na horizontal e 191 pixels na vertical). dessa forma, a artista foi capaz de desenvolver uma linguagem digital própria, explorando as especificidades de um meio então ainda bastante novo. nos anos 1980, charlotte recebe um financiamento do **departamento nacional sueco de tecnologia e desenvolvimento** e cria, junto a seu parceiro **sture johannesson**, o **digital theatre**, primeiro laboratório de arte digital da escandinávia, que funcionou de 1981 a 1985.

transitando entre meios digitais e analógicos, a artista parece alinhar seu trabalho exatamente no mesmo ponto de confusão de fronteiras que propõe **donna haraway** ao trazer-nos o mito político-social do ciborgue, transcendendo limitações tecnológicas e materiais, e borrando os limites entre os binômios **material x virtual**, **artesanias x indústria**, **tecelagem x programação**. dessa forma, penso que o trabalho de johannesson é bastante simbólico ao que toca algumas das questões relativas a este texto, principalmente a temática do ciborgue e os meios expressivos da arte tecnológica, como a já discutida **arte pós-internet**.



charlotte johannesson, *sem título (detalhe)*, 1981, computação gráfica (*slideshow* com 17 imagens). créditos da artista.





juliana gretzinger, *núcleo*, 2019, bordado livre. créditos da artista.



**juliana gretzinger, *conectores*, 2019, bordado livre. créditos da artista.**

# **parte 3**

(imagem, quebra e  
dissolução)

## **imagem, quebra e dissolução**

---

a terceira parte deste texto se dedica a investigar a imagem técnica no contexto da contemporaneidade, especialmente a imagem digital, buscando conceituar e discorrer sobre alguns temas que acredito serem importantes na extensão da minha pesquisa em artes visuais.

início realizando um comentário sobre o texto **em defesa da imagem pobre**, de **hito steyerl**, de onde penso ser importante partir, para que possamos entender melhor o estatuto da imagem e sua dimensão político-econômica no mundo global atualmente.

em seguida, me proponho a explorar o nascimento daquilo que entende-se como cibercultura, ou seja, o conjunto das múltiplas expressões culturais que acontecem e são desenvolvidas na internet, e de que modo este acontecimento muda os paradigmas de como vemos e nos relacionamos com as imagens atualmente. realizo um estudo de caso do **geocities**, plataforma de hospedagem extinta em 2008, e que foi um dos primeiros espaços de desenvolvimento de um léxico específico para a linguagem virtual.

a partir do **geocities**, me deparo então com a questão do **gif**, uma mídia que me provoca inquietação há muito tempo e a qual decidi investigar, no contexto deste trabalho. o **gif**, popularizado a partir do **geocities** e das limitações técnicas da internet de então, trilhou seu caminho até os dias atuais se reinventando e mantendo-se relevante e sendo apropriado por diversos grupos, inclusive por artistas contemporâneos, que veem nele uma linguagem radicalmente anárquica, que desafia os paradigmas tradicionais da arte e de sua fruição.

a seguir, coloquei-me a investigar o fenômeno do **glitch**, espécie de “defeito” provocado na imagem – de maneira intencional ou não – que altera suas

características físicas, provocando uma ruptura de sentidos a partir da imagem original.

as pesquisas teóricas que me dediquei a realizar sobre **gifs** e sobre **gitches** estenderam-se através de experimentações práticas que também compartilho neste texto.

## **da pobreza das imagens**

---

quando penso em termos de arte e tecnologia, penso também e concomitantemente na minha condição de mulher latino-americana, pois vejo uma coisa ser atravessada pela outra de maneira intrínseca, e de forma a se refletir não apenas na minha produção de arte, mas também e principalmente, na forma como eu estou e me expesso no mundo. quando penso em termos de arte e tecnologia, é impossível dissociar o fato da minha relação com as imagens, e com a tecnologia como um todo, ter sido desenvolvida muito a partir da experiência mambembe da gambiarra, uma relação mediada um tanto pela escassez de recursos, mas também muito pela vontade de experimentar, conhecer, ter acesso. nesse sentido, lembro-me do que escreveu **hito steyerl** sobre a dinâmica daquilo que a autora nomeia imagens pobres. segundo **steyerl**, a imagem pobre:

*"é o fantasma de uma imagem, pré-visualização, um thumbnail, uma ideia errante, uma imagem itinerante de distribuição gratuita, forçada através de lentas conexões de internet, comprimida, reproduzida, despedaçada, remixada, bem como copiada e colada para outros canais de distribuição"*



no *texto em defesa da imagem pobre*, **steyerl** depõe sobre o caráter político das imagens, em uma dinâmica de poder onde as imagens mais nítidas e de maior qualidade ocupam um lugar mais elevado dentro da hierarquia do olhar, enquanto imagens de baixa qualidade, as chamadas imagens pobres, são consideradas imagens inferiores, de menor valor. dentro dessa dinâmica, Steyerl nos coloca a par de como funcionam as engrenagens neocolonialistas que movem o regime contemporâneo da visualidade, e de que maneira o ato de pensar sobre a qualidade das imagens que acessamos também pode dizer muito sobre os modos de vida em que estamos inseridos.

as mídias digitais, com o auxílio da internet e sua capacidade de fazer fluir um enorme número de informação, estão provocando inúmeras tensões e deslocando o modo como entendemos a dispersão das imagens hoje. além disso, uma cibercultura (ou várias?) plural e engajada, representada por usuários ávidos por consumir, produzir, remixar, baixar, distribuir, movimentam o jogo onde

se para **steyerl** as imagens representam na contemporaneidade uma commodity, as imagens pobres são claramente o tipo mais barato desta, visto que seu trânsito não movimentam fortunas, mas faz circular valores de outra ordem. pois vem justamente da falta de valor monetário das imagens pobres uma de suas características mais relevantes: a facilidade, rapidez e eficiência com a qual essas imagens podem ser disseminadas, trocadas, modificadas, enfim, um ciclo de intervenções que dessacraliza em certo modo a imagem, porém a potencializa a partir da criação de uma rede inteiramente nova de relações possíveis com esta, relações que não poderiam existir em um regime que não acolhesse a existência de imagens pobres. e este regime acontece justamente na sociedade tecno-informatizada. pois, segundo **steyerl**: *"apenas a tecnologia digital poderia produzir uma imagem degenerada a este ponto"*.

gosto do texto de **steyerl** porque ele nomeia e dá conta de uma série de inquietações minhas. a partir de suas palavras, começo a entender um pouco o modo como foi se criando a imagética para mim e para muitos da minha geração, em especial para estes que habitam o sul global, a chamada periferia do mundo, onde não apenas a relação direta com as imagens está suscetível às imposturas do neocolonialismo, mas o desenvolvimento tecnológico como um todo é, também e naturalmente, vislumbrado a partir da ótica do capital. dessa forma, vemos acontecer com a tecnologia e seus produtos o mesmo que acontece hoje também com basicamente tudo, desde recursos naturais importantes para a preservação humanoanimal, acesso a serviços e artigos de bem-viver, bens culturais, enfim, essa lógica onde os países mais ricos detêm o monopólio de algo, e ao resto cabe, com sorte, talvez algo inferior, de segunda linha.

da mesma forma como a imagem pobre produz, por seu próprio modo de existir, uma tensão que propõe uma nova dinâmica de relação com as imagens, o mesmo também acontece com a *tecnologia pobre*, ou aquilo que chamamos por vezes de **low tech**, termo guarda-chuva utilizado para definir modos de expressão que envolvam dispositivos de baixa tecnologia, por vezes equipamentos datados, antigos, usados, modificados, hackeados.

## **primórdios: geocities, camp e anarquia**

nos idos dos anos 1990, a internet se popularizou no mundo, ainda que de uma forma bastante diferente daquela que conhecemos e estamos habituados hoje

em dia. nesta época, a dinâmica do mercado de tecnologia era não era tal qual atualmente, as **big tech**, grandes conglomerados tais quais o **google** e o **facebook** ainda não existiam, e o modo como os usuários da rede interagiam se dava a partir de ferramentas hoje extintas, mas muito significativas para a época, tais quais o **mIRC**, o **ICQ** e em especial o **geocities**, serviço de hospedagem lançado em 1994 e concebido como uma plataforma para a **criação de websites**. as redes sociais como as temos hoje só foram acontecer tempos depois, e as maneiras de expressão da subjetividade online eram diversas, pois plataformas como o **geocities** acompanhavam do espírito “mão na massa” um tanto anárquico da internet de então, permitindo que seus usuários criassem páginas em branco completamente customizáveis, de modo que eram incentivados a se envolver na feitura daquela página de maneira que penso ser inimaginável, hoje, para aqueles que não estiveram lá. diferentemente das redes sociais de atualmente, onde o layout e toda a parte do design das páginas pessoais dos usuários são iguais para todos, o **geocities** fazia o usuário iniciar com uma página totalmente em branco, que podia preencher da forma que bem entendesse, não apenas em termos de conteúdo, mas também, e principalmente, em termos de design.

o **geocities** era, portanto, um espaço múltiplo, potente, composto por milhões de outros espaços virtuais ao redor do mundo, compondo um ecossistema que hospedava páginas de todos os tipos, propostas e temáticas, como blogs pessoais, fã-clubes, páginas de negócios locais e muitas outras mais.

a partir das provocações geradas por este universo tão rico em sentidos e possibilidades é que se deu o início da interação do usuário em rede, e, também, aquilo que chamamos de cibercultura.



entendo como cibercultura toda expressão de comportamento sociocultural articulada no contexto da internet. o geocities foi, durante o tempo em que esteve ativo, uma imensa manifestação de comportamentos de sua época, que tinham a sua origem e a sua função de ser pautadas em trocas que aconteciam somente online. alguns exemplos: muitos sites dispunham de um contador em suas páginas para registrar a quantidade de visitantes que já haviam passado pelo mesmo site até então. em uma era anterior às redes sociais, o contador funcionava como um mecanismo de participação (bastante rudimentar, é verdade) onde o usuário, ao acessar uma página, sabia exatamente quantos outros estiveram ali antes dele, gerando assim um senso de comunidade e a sensação de estar-se menos sozinho na rede. atualmente existem outras ferramentas que cumprem função semelhante, como os likes e reações nas redes sociais.



print exemplificando uma página do **geocities**. o website é uma página dedicada ao cachorrinho poodle jasper zorro, criada provavelmente por seus tutores.

outro aspecto interessante do tipo de uso que se fazia do geocities se dava através do **under construction stamp**, uma maneira do usuário declarar à comunidade que uma página ainda estava sendo construída, e que, portanto, não deveria ser julgada tão rigidamente por seus visitantes. esta declaração funcionava na forma de um **gif** ou imagem estática, em geral representando

uma simbologia que remetia a placas de construção, faixas de isolamento, bonecos de homens trabalhando em obras etc., de maneira a indicar que o conteúdo da página podia estar em constante mudança, que ainda não era sua versão final, definitiva, que o usuário por trás daquela página decidiu por experimentar mais um pouco, a fim de manter suas possibilidades abertas. esta prática específica pode nos informar bastante sobre o nível de fluidez e ímpeto criativo potencializado pela própria dinâmica da plataforma, mas também dá pistas importantes no sentido de explicitar o modo como a internet de então parecia ser mais dinâmica, democrática, criativa e, principalmente, humana. em um momento em que a tecnologia começa a se entranhar em nossas vidas, pessoas criavam suas próprias páginas, que funcionavam como proto-extensões, versões *online* de si mesmas. ao declarar que sua página estava em construção, o usuário-pessoa declarava, também, a si mesmo como ser-em-construção, dividindo com a máquina o processo de construção e desconstrução de sua própria subjetividade, entendendo-se como sujeito plural e dinâmico, e enxergando na internet um plano de fundo para desempenhar suas próprias experimentações sobre si.



exemplo de under construction stamp. reprodução da internet.

## estéticas anárquicas do ciber mundo:

### o gif como poética

---

como já descrito no tópico anterior, o geocities foi um dos espaços virtuais mais importantes para o desenvolvimento da cibercultura, da livre expressão e da subjetividade em rede. contudo, o **geocities**, assim como a internet naquela época como um todo, possuía uma limitação: antes da conexão discada dar lugar à banda larga que utilizamos hoje, a velocidade da rede era muito menor, portanto, conteúdos pesados e que requeriam maior amplitude de banda, tais como vídeos e sons, não podiam ser compartilhados online, ou ao menos não com a facilidade que fazemos hoje. dessa forma, popularizou-se na web o **gif**, uma mídia dinâmica (literalmente!) que se atualiza constantemente e se mantém relevante através dos anos, ocupando espaços e contextos variados.

o geocities, plataforma citada anteriormente neste texto

### planta obscura (2023)

---

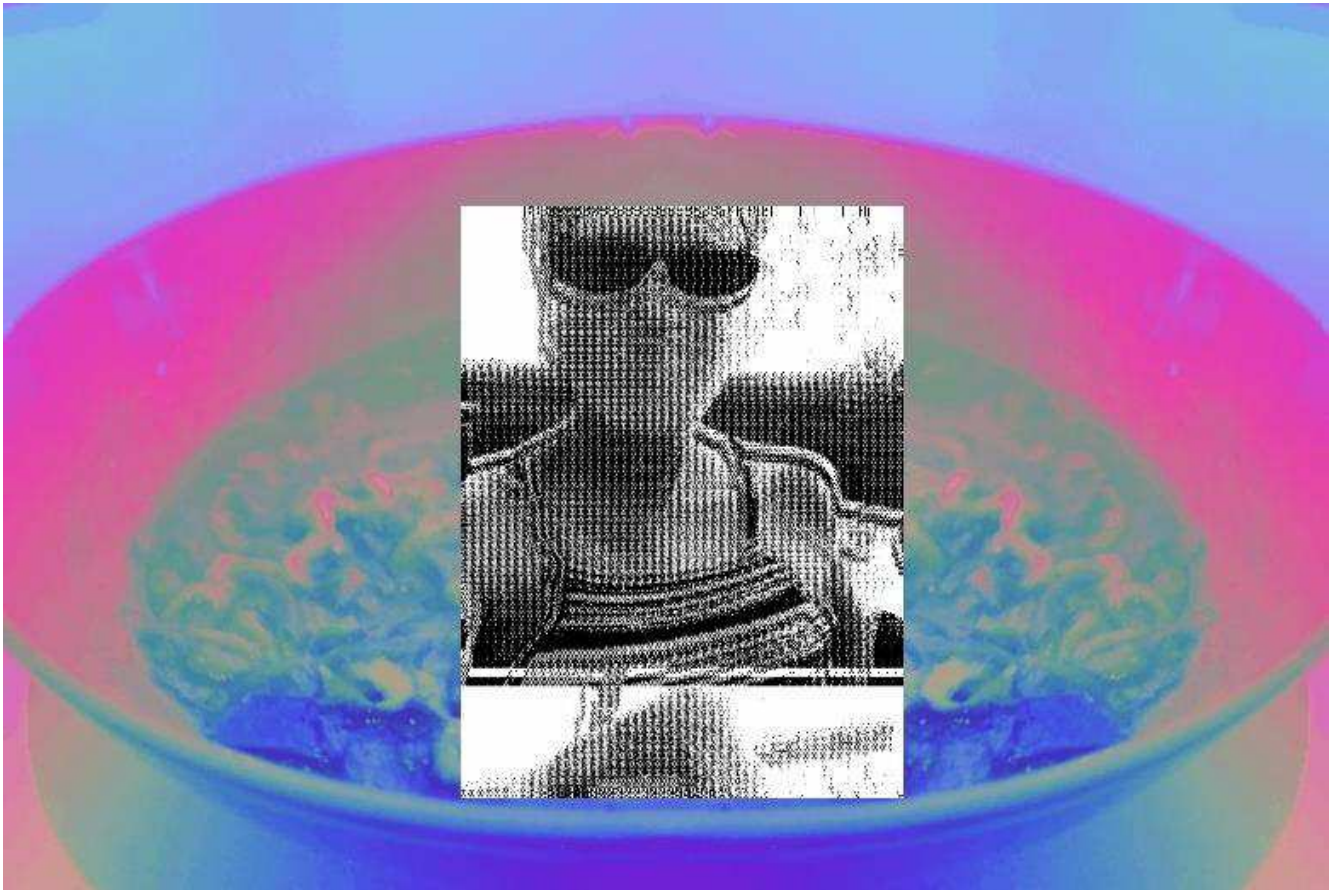
a partir do deslocamento contextual do glitch e sua subsequente apropriação por artistas visuais dentro da contemporaneidade, coloquei-me a pensar de que maneiras esta mídia específica pode se inserir dentro das inquietações as quais tento dar conta em meus processos. dessa forma, chamei de **planta obscura** esta primeira série de gifs produzidos de maneira a investigar e explorar de forma prática as especificidades deste meio.

pautada a partir de uma exploração visual semi-abstrata, **planta obscura**

acontece como uma espécie de diário visual de reminiscências digitais, onde as imagens produzidas não se destacam graças a um preciosismo da técnica ou dos conceitos, mas sim pela simples lógica do acúmulo, desculpada em termos de colecionismo. **planta obscura** acaba por explorar também aspectos da própria morfologia da cibercultura, na medida que se utiliza da estrutura do **giphy**, plataforma onde estão hospedados os gifs, e onde esses e milhares de outros gifs são expostos de uma só vez em suas páginas, dando destaque à massivas coleções de objetos virtuais expostos em sincronia disputando a atenção do usuário.

dessa forma, e para dar conta dessa fluidez dinâmica que o gif e a internet pedem, me propus o experimento de criar um gif ao dia, por uma quantidade de tempo determinada, de maneira a buscar, na repetição deste fazer, entender a essência do objeto gif, e como eu posso, como artista, me relacionar com esta prática no contexto da minha produção.

a partir desta proposta, pude também explorar outros vieses técnicos, interferindo na imagem de forma a utilizar algumas das ferramentas para o ruído anteriormente discutidas neste texto. dessa forma, me interessa pensar o gif como uma potencialidade, uma série de imagens que compõem um pequeno fragmento, uma unidade animada que guarda dentro de si a possibilidade de ser qualquer coisa. o gif é, por sua própria essência, uma ficção, um recorte.



# ruído infinito: o glitch como extrapolação da imagem

todo sistema que pretende comunicar algo funciona através de um fluxo de informações.

um ruído ocorre quando algo interrompe esse fluxo de informações.

chamamos de **glitch** um tipo específico de ruído.

o **glitch** opera a partir da lógica da falha.

"quando a fonte do artefato de ruído não é (ainda) conhecida, o ruído torna-se intrigante. no mundo digital, esse tipo de ruído costuma ser chamado de "glitch". o glitch, uma ocorrência inesperada, resultado não intencional ou quebra/interrupção em um sistema, não pode ser codificado de forma singular, o que é precisamente sua força conceitual e contribuição dinâmica para a teoria da mídia" (ROSA MENKMAN)

mais do que meramente uma possibilidade plástica explorada a partir de filtros e aplicativos que pretendem criar ou simular a estética do **glitch**, a prática oferece caminhos para pensar questões relacionadas à visualidade e a construção do olhar, à cultura de massas, ao capitalismo e à obsolescência programada, dentre várias outras.

o glitch é a expressão de uma prática metalinguística onde o arquivo aponta para sua própria estrutura, estrutura essa que passa então a se tornar visível.



trata-se de uma dinâmica onde dá-se a ver aquilo que na realidade não deveria ser visto, a própria matéria da qual se compõe a coisa, e não sua versão acabada, completa e “perfeita”.



*glitch* operado por mim a partir da ferramenta *glitchatron*, 2023.



ao falar de *glitches* e *glitch art*, o pensamento flui naturalmente para as ideias do teórico tcheco-brasileiro **vilém flusser** cujos trabalhos representam importantes contribuições no campo da filosofia da imagem, da tecnologia e da comunicação. alguns dos temas abordados por flusser em sua trajetória incluem questões relativas à linguagem, à mídia, à arte e à relação dos seres humanos com a(s) tecnologia(s). flusser mantém uma visão crítica perante aquilo que ele chama de **aparelho**, ou seja, o objeto técnico em si. para o teórico, o aparelho aparece, para o público, com uma determinada e finita quantidade de **programas**, ou seja, utilizações previstas pelo fabricante em torno do aparelho. contudo, flusser pontua que estes **modos de usar** podem ser ultrapassados, transgredidos, **corrompidos**, em prol de um maior entendimento do aparelho, e de uma ampliação da relação do usuário com este.

dessa forma, modos de expressão que buscam, por definição, hackear o sistema no qual estão inseridos, acompanham a filosofia que flusser propõe, pois visam uma utilização “incorreta” do aparelho, ou seja, os meios técnicos, prezando em sua maior parte pelos “erros” e pelo ruído tecnológico, de maneira a criar universos fragmentados, distorcidos e únicos, partindo da ideia do não-controle, da imprevisibilidade e da exploração.

além disso, o glitch, ao expor aquilo que não deveria ser exposto na imagem, tem em sua própria natureza um apontamento da imagem como tecnicidade, e, portanto, segundo o pensamento proposto por flusser, **algo que não apenas pode-se, como deve-se, interferir, modificar. abre-se então a caixa-preta, para análise e interferência.**

## **conclusão**

---

dentro do entendimento que este texto não se propõe concluir, elucidar ou fechar assunto algum aqui exposto, parto também do princípio de que ideias são seres em movimento, e que portanto é possível conectá-las de maneira orgânica, provendo sentido palpável a uma maneira de ser ou visão do mundo própria.

portanto, ao final deste trabalho, mais do que buscar a conclusão de um processo, busco entender de que maneira as partes que compõem essa jornada se associam e se deslocam, criando **arranjos** possíveis entre si.

percebi, dessa forma, que o desenvolvimento de uma pesquisa de artes é como o contar de uma história, uma **auto ficção** que se desenrola a partir de referências múltiplas do cotidiano, das relações e da vida. e é na tentativa de entender esses arranjos, que se dão fora do meu campo de controle, que se insere a minha produção artística.

a partir deste texto, busquei compreender muito da maneira como a arte, a ciência, a tecnologia e especialmente as **ficções** podem vir a ser forças motrizes para a reorganização de arranjos pré-estabelecidos que tendem a pautar os **modos de vida** da sociedade contemporânea.

apropriar-se dos meios tecnológicos para contar histórias de si e do mundo, seria, então, deslocar os centros de poder e de controle na qual estas tecnologias se inserem. e isso é importante, pois tem como resultado uma participação mais diversa na composição dessas tecnologias, bem como uma pluralidade de saberes, viveres e propostas.

no campo da pesquisa artística, interpreto a tecnologia como estrutura pertencente ao binômio arte-vida, no sentido de que os processos tecnológicos

estão hoje profundamente entremeados aos processos de vida, sendo também responsáveis, em grande parte, pela subjetivação dos indivíduos na contemporaneidade. dessa forma, penso que falar em termos de tecnologia também é, ou ao menos deveria ser, falar sobre a matéria que ajuda a compor o tecido das relações atuais, e do modo como estas são colocadas em relação ao mundo. do mesmo modo, para que possamos olhar com algum cuidado para esse tempo mesmo em que vivemos e sobre suas questões mais latentes, penso que a(s) tecnologia(s) devem ocupar um espaço de destaque na análise dos processos contemporâneos vividos.

além disso, considero as **ficções**, suas potências e multiplicidades, mecanismos de grande potência na empreitada de reimaginar, e conseqüentemente reorganizar, os polos de poder hierarquicamente delimitados até então. dessa forma, encontrei na figura do **ciborgue** uma metáfora poderosa para agregar os **conceitos tecnológicos** e aquela dimensão advinda do poder das **ficções**.

isto posto, também penso ser de enorme importância a apreensão plena dos meios tecnológicos por aqueles que os utilizam, e que esta utilização também ocorra de forma igualitária e plural, onde a tecnologia e seus desenvolvimentos estejam nas mãos daqueles que dela fazem uso. dessa forma, seremos capazes de criar **ficções tecnológicas** que deem conta de nós mesmos e do mundo, em um processo de autocriação e desenvolvimento mútuo com os meios tecnológicos, com a ciência e com a vida, tal qual um ciborgue.

## **bibliografia**

---

ARCHEY, Karen e PECKHAM, Robin. (2014). *Art post-internet*.

BOISSONEAULT, Lorraine. *A Brief History of the GIF, From Early Internet Innovation to Ubiquitous Relic*. Jun. 2017. Disponível em: <https://www.smithsonianmag.com/history/brief-history-gif-early-internet-innovation-ubiquitous-relic-180963543/>. Acesso em: fev. 2023.

FLUSSER, Vilém. (2011). *Filosofia da Caixa Preta*. 1ª edição, São Paulo: Annablume

Gosling, Emily. RIP GeoCities: what the internet looked like before the internet was cool. 2015. Disponível em: <https://www.itsnicethat.com/articles/geocities-before-the-internet-was-cool>. Acesso em: abr. 2023.

HARAWAY, Donna. *Antropoceno, Capitaloceno, Plantationoceno, Chthuluceno: fazendo parentes*. *ClimaCom Cultura Científica - pesquisa, jornalismo e arte I* Ano 3 - N. 5. Abril de 2016.

HARAWAY, Donna. (1991). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century, in Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. Routledge.

HUI, Yuk. (2020) *Tecnocracia*. 1ª edição, São Paulo: Ubu.

LEÃO, Lúcia. (2016). *A arte do remix: uma anarqueologia dos processos de criação em mídias digitais*.

MENKMAN, Rosa. (2011). *The glitch moment(um)*. 1ª edição, Amsterdam: Institute of Network Cultures

RAFMAN, Jon. *You, the World and I*. 2010. Disponível em: <https://youtheworldandi.com/>. Acesso em: jan. 2023.

SCHWARTZ, Erin. *The Second Coming of the Kilobyte Age*. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/the-second-coming-of-the-kilobyte-age/jwWhkEuGhc2DKw>. Acesso em: jan. 2023.

SERAFINI, Luigi. (2013). *Codex seraphinianus*. 1ª edição, Nova Iorque: Rizzoli International Publications

SHECHMEISTER, Matthew. *Ghost Pages: A Wired.com Farewell to GeoCities*. 2009. Disponível em: <https://www.wired.com/2009/11/geocities/>. Acesso em: abr. 2023.

SIBILIA, Paula. (2002). *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. 1ª edição, Rio de Janeiro: Relume Dumará

SIBILIA, Paula. (2016). *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. 2ª edição, Rio de Janeiro: Contraponto

SONTAG, Susan. (2018). *Notes on Camp*. 1ª edição, Londres: Penguin

STEYERL, Hito. *In Defense of the Poor Image*. Nov. 2009. Disponível em: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>. Acesso

em: fev. 2023.

VOYNICH, Manuscript. (2019). 1ª edição. São Paulo: Isis.

ZOLNERKEVIC, Igor. *O Código Voynich*. Ago. 2013. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/o-codigo-voynich/>. Acesso em: fev. 2023.







Centro de Letras e Artes  
Escola de Belas Artes  
Departamento de Artes Base  
Curso de Artes Visuais-Gravura

## **ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

Aos 20 dias do mês de FEVEREIRO de 2024, às 15:00 horas, pela plataforma Googlemeet, constituiu-se em sessão pública a Banca Examinadora do Trabalho de Conclusão de Curso da discente Juliana Gretzinger, matrícula DRE 116028334, do curso Artes Visuais-Escultura, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, composta pelo Prof. Dr. Floriano Carvalho de Araújo e pelo Prof. Dr. Paulo Vicente da Veiga Jordão, professores do curso Artes Visuais-Escultura/UFRJ. A discente apresentou o Trabalho de conclusão de Curso intitulado “Massas Moles | Sonhos Elétricos”.

Após arguição e defesa, a Banca reuniu-se para avaliação final do TCC. Seguem as observações da Banca:

A banca ressalta a qualidade do texto, original, poético, elaborado com a força de um texto de artista. A banca destaca, ainda, as possibilidades da investigação que explora diferentes suportes. A banca também ressalta o bom uso da bibliografia utilizada na pesquisa. A banca indica a continuidade da pesquisa em um curso de pós-graduação. Nesses termos, a discente foi considerada aprovada com nota final 10,0. A Banca foi encerrada às 16:40. Na qualidade de Presidente de Banca de TCC lavrei a presente ATA, assinada por mim e pelos dois examinadores convidados.

Orientador (a) e Presidente da Banca: Profa. Dra. Maria Elisa Campelo de Magalhães



Examinador 1: Prof. Dr. Floriano Carvalho de Araújo



Examinador 2: Prof. Dr. Paulo Vicente da Veiga Jordão

