

NO ESGOTAMENTO, O FIM É O COMEÇO: REFLEXÕES SOBRE A PRODUÇÃO POÉTICA PÓS-DIGITAL NO CAPITALISMO TARDIO¹

IN EXHAUSTION, THE END IS THE BEGINNING: REFLECTIONS ON POST-DIGITAL POETIC PRODUCTION IN LATE CAPITALISM

Paula Davies Rezende
ESPM-SP

Resumo

Este artigo propõe uma reflexão sobre a exaustão gerada pela normalização de diferentes formas de opressão no capitalismo tardio, analisando como essa condição pode abrir caminhos para novos campos de possibilidades e alternativas. É nos períodos de convulsão que a vida grita mais alto. Partindo dessa premissa, o texto apresenta um memorial reflexivo sobre a criação de duas obras digitais, concebidas em resposta ao desejo de explorar o potencial das tecnologias digitais. Argumenta-se que essas tecnologias podem ser desviadas de seus objetivos industriais para produzir acontecimentos estéticos que expressem subjetividades múltiplas e singulares, capazes de problematizar a cultura visual homogênea da internet e possibilitar a emergência de novos mundos, questionando o propósito capitalista a partir do qual essas tecnologias digitais foram inicialmente criadas.

Abstract

This article proposes a reflection on the exhaustion arising from the normalization of various forms of oppression within late capitalism, examining how this condition can pave the way for new realms of possibilities and alternatives. In periods of turmoil, life asserts itself most vividly. Based on this premise, the text presents a reflective narrative on the creation of two digital works, conceived in response to the desire to explore digital technology's potential. It argues that digital technologies can be repurposed beyond industrial aims to produce aesthetic events that embody diverse, singular subjectivities, capable of challenging the internet's homogeneous visual culture and enabling the rise of alternative worlds, thereby interrogating the capitalist purpose from which these technologies were initially conceived.

Palavras-chave:

Arte; capitalismo tardio; realidade aumentada; simulação; tecnologia.

Keywords:

Art; augmented reality; late capitalism; simulation; technology.

Estou exausta.

O filósofo Peter Pál Pelbart (2021) aponta alguns motivos pelos quais estamos exauridos no âmbito do capitalismo tardio, contexto da vivência ocidental nesse primeiro quarto do século XXI. Para começar, o adestramento civilizatório que coage nossos corpos por dentro e por fora. Também a disciplinarização imposta pelas fábricas, hospitais, escolas e os demais dispositivos vigilantes, que nos controlam desde os nossos ambientes mais íntimos. Fora a normalização e consequente opressão estética. Nós, como sociedade, somos pessoas desejosas de prolongar a vida ao máximo, mas nessa ânsia de prolongamento da existência e foco na sobrevivência, talvez estejamos perdendo a própria vida em si: "Quem está realmente vivo hoje? [...] E se somente estivermos realmente vivos se nos comprometermos com uma intensidade excessiva que nos coloca além da 'vida nua?'", pergunta Zizek em *Bem-vindo ao deserto do real* (2003, p. 108 *apud* Pelbart, 2021, p. 29). Relembro que Pelbart chamou de vida besta o tal "rebaixamento global da existência", uma vivência controlada, asséptica e artificial, em que o café não tem cafeína e a cerveja não tem álcool; em que a vitalidade social foi sequestrada e estamos sobrevivendo em baixa intensidade, submetidos à uma anestesia sensorial. "Ciberzumbis", protesta o autor. Sou afetada por suas reflexões em torno da depreciação da vida e rebaixamento à indiferença e banalidade: vida nua (Pelbart, 2021, p. 29-31). Penso sobre o alerta de Byung-Chul Han: "No cuidado exclusivo com a sobrevivência nos igualamos ao vírus, esse ser morto-vivo que apenas se multiplica, ou seja, sobrevive sem viver" (Han, 2021, p. 38).

Como docente do ensino superior, da área de Cinema e Linguagens Audiovisuais, observo uma mudança na percepção das narrativas audiovisuais que emerge com a Geração Z:² meus jovens estudantes não gostam de ambiguidades, de narrativas com informações subentendidas. Eles não toleram aquela familiar sensação de "não entendi". Uma aluna me explicou que isso acontece, pois eles já se sentem frustrados constantemente, então, preferem não se frustrar novamente assistindo a uma obra que não entendem. Inclusive, isso se dá no campo da produção e experimentação de linguagens. Com frequência, esses jovens parecem optar por fórmulas já feitas e já reproduzidas à

exaustão em sucessos da Netflix. Que o mercado aposte em fórmulas prontas já é esperado, uma das características do capitalismo é a obsessiva acumulação de capital, de preferência, com o mínimo custo. Contudo, estudantes ainda sem compromisso algum com o mercado terem esse tipo de comportamento me sugere um sentimento de insegurança, por parte deles, para arriscar novas formas de expressão e novas formas de trabalhar. Insegurança de não conseguir se colocar no mercado de trabalho, se não for para seguir as regras de linguagem que já estão postas, mesmo que aquilo não dê nenhum pico de emoção.

Quando a vida está reduzida a esse estado de fadiga e impotência, o que resta? O que poderia nos tirar dessa prostração? Pelbart diz que seria necessário nos reapropriarmos da dor do encontro do corpo com sua exterioridade, permitindo-nos ser afetados pelas forças do mundo (Pelbart, 2021, p. 31-32). Preciso estar no mundo e ser afetada pelas suas forças. Viver e experimentar equivalem a sofrer. É indispensável retomarmos o estado pático: "O ser pático, finalmente, é o ser passível de experimentar dor ou prazer. Em termos filosóficos, o que importa é um poder de ser afetado, de mudar de estado, de transir" (Pelbart, 2021, p. 39).

Pergunto, junto com Pelbart, se as pessoas que buscam fuga dessa vida bestificada, que buscam a retomada do corpo como afetabilidade, fluxo e intensidade, se todas essas pessoas não teriam em comum o fato de estarem sufocadas pela vida nua que teria atingido um ponto intolerável (Pelbart, 2021, p. 36). Recordo-me do autor mencionando a diferenciação que Deleuze faz entre cansaço e esgotamento. O cansaço faz parte do léxico do trabalho e da produtividade. A realização das possibilidades que nos habitam, por exemplo, no desenvolvimento de determinados projetos em detrimento de outros, visando determinados objetivos, resulta em cansaço (Pelbart, 2021, p. 42). Tal execução opera sempre por exclusão, já que pressupõem objetivos e preferências variados. São essas variações que cansam e demandam que descansemos para retomar a atividade depois. Já no esgotamento, o conjunto das variáveis de uma situação é combinado, recombinação e percorrido a esmo, até a exaustão, renunciando-se a qualquer significação, objetivo ou ordem de preferência (Deleuze, 2010, p. 68-69). O esgotamento advém quando todos os possíveis se acabaram, bem como

as potencialidades, resultando em dissolução do sujeito. A pessoa esgotada não é aquela deitada que busca descanso, mas sim a pessoa insone em estado de inação. Sua força é justamente a de “produzir o vazio ou fazer buracos, afrouxar o torniquete das palavras, secar a ressudação das vozes para se desprender da memória e da razão” (Deleuze, 1992, p. 103 *apud* Pelbart, 2021, p. 43).³ Em outras palavras, “O cansado apenas esgotou a realização, enquanto o esgotado esgota todo o possível” (Deleuze, 2010, p. 67).

Lembrei-me da menção que o sociólogo Laymert Garcia dos Santos faz à sensação de “inevitabilidade do processo”, quando nos damos conta da corrosão e deterioração dos nossos direitos mais básicos, resultante dos rumos econômicos em nosso mundo globalizado. Como se a alegação de que não há nenhum tipo de alternativa – dita a exaustão pelos que preconizam o neoliberalismo – justificasse toda sorte de decisões e medidas nocivas e predatórias tomadas sob a lógica do capitalismo tardio. Santos observa que, sob a coação da suposta falta de caminhos, as pessoas que “resistem ou se opõem, os inconformados e os excluídos são, assim, desafiados, com cinismo e desprezo, a construírem alternativas e a comprovarem a sua consistência” (Santos, 2003, p. 229).

Se o esgotamento mencionado por Pelbart e Deleuze se dá quando os possíveis se acabam, então, essa condição também transborda diante da sensação de inevitabilidade mencionada por Santos. Mas concordo com Pelbart quando ele diz que essa condição não deve ser lamentada, e sim festejada (Pelbart, 2021, p. 47). É nessa condição que nós, as pessoas inconformadas, resistentes e opositoras mencionadas por Santos, podemos aproveitar a possibilidade rara de abrir-nos para uma nova aventura. Quem sabe inventar novas alternativas. O esgotamento não é o remate, o ocaso, mas sim a possibilidade de outro prelúdio. Como se a míngua do possível (dado de antemão) fosse a condição para alcançar outra modalidade de possível (o ainda não dado) – em outros termos, não a realização eventual de um possível previamente dado, mas a criação necessária de um possível sob um fundo de impossibilidade. O possível deixa de ficar confinado ao domínio da imaginação ou do sonho ou da idealidade, tornando-se coextensivo à realidade na sua produtividade própria (Pelbart, 2021, p. 48). O esgotamento não é o fim, mas sim,

o começo.

Os momentos de revolução e insurreição inauguram campos possíveis, diz Pelbart. Não seria o possível que daria lugar ao acontecimento, e sim o acontecimento que criaria as condições para o possível. Esses momentos, sejam eles individuais ou coletivos, talvez possibilitem uma abertura, tanto subjetiva quanto comunitária, naquilo que era o intolerável, fazendo brilhar luz nova numa direção que antes era inimaginável (Pelbart, 2021, p. 48-49).

A filósofa Suely Rolnik também pensa que são nos períodos de convulsão que a vida grita mais alto. É quando posso me reapropriar da pulsão vital sequestrada e cafetinada pelo capitalismo neoliberal: “É preciso resistir no próprio campo da política de produção da subjetividade e do desejo dominante no regime em sua versão contemporânea - isto é, resistir ao regime dominante em nós mesmos” (Rolnik, 2019, p. 36). A autora afirma ainda que “não há mudança possível de uma forma de realidade e seus respectivos sintomas sem que se operem mudanças do modo de subjetivação dominante” (Rolnik, 2019, p. 106). E, então, propõe uma pergunta que em muito coincide com o fio condutor desta pesquisa:

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

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

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

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

ESCOLHI ACOMPANHAR AS ERVAS DANINHAS

No prefácio do livro *O cogumelo no fim do mundo*, de Anna Tsing, a antropóloga Joana Cabral de Oliveira (2022, p. 14) nos convida a ocupar as fissuras do capitalismo. Observo a vida que insiste em brotar nas ruínas, como orientou Oliveira (2022, p. 8). Em São Paulo, as ervas daninhas insistem em brotar no asfalto. Raízes de árvores esquecidas nas calçadas quebram concretos, reivindicando as ruas e atrapalhando o trânsito. Aplaudo essa qualidade das ervas daninhas que para nada servem, no entanto, resistem.

Segundo o pensamento de Félix Guattari, o capitalismo é responsável não somente pela subjetividade individual, mas também por uma subjetividade social e até mesmo inconsciente. A isso que o autor chamou de máquina de produção de subjetividade, opõe-se a ideia de modos de subjetivações singulares ou processos de singularização:

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

Parece-me, por estas linhas, que Guattari vai na mesma direção das ervas daninhas que resistem aos imperativos da produtividade. Talvez essas plantas indesejadas sejam a luz que brilha naquela tal inimaginável direção mencionada por Pelbart. O começo, um novo possível após o esgotamento de todos os outros existentes no conjunto de variáveis fustigado pelo capitalismo tardio. Outros

que viajam pela mesma trilha são Fulvia Carnevale e James Thornhill, fundadores do coletivo artístico Claire Fontaine, porque entendem a arte como um terreno fértil para processos singularizantes, um lugar de desfuncionalização das subjetividades, de forma que as singularidades já possam surgir desobrigadas de qualquer utilidade (Claire, 2016). Entendo que isso envolve a recusa de uma ideia de subjetividade atrelada a ideais de produtivismo e produtividade. Um gosto de viver, como mencionou Guattari.

Ao tratar da literatura, Deleuze defende que enunciados não são produzidos por um sujeito individual, mas que são frutos de um agenciamento, sempre coletivo e múltiplo, que envolve o nós e o que está fora de nós, os devires, territórios, afetos e acontecimentos. A tarefa do escritor seria fazer esses elementos tão heterogêneos conspirarem e funcionarem juntos na produção do enunciado (Deleuze; Pernet, 1998, p. 43). Penso que a função poética é por em relação esses elementos tão heterogêneos, para conspirarem e prepararem a terra em que o processo criativo se dará. Ao deslocar esse entendimento para o campo da tecnologia, percebo que esta faz corpo com um eu múltiplo, seus afetos e devires, engendrando diferentes agenciamentos, multiplicidades e subjetividades. O desvio da tecnologia para a arte seria um desses momentos de insurreição que inaugurariam campos de possibilidades. Outro começo após o esgotamento, novas possibilidades de subjetivações singulares que fujam da lógica exaustiva de dominação e homogeneização reiteradamente compelida pela tecnologia. A tecnologia apropriada de forma poética estende meu corpo, meus recursos ferramentais de expressão e de ressignificação de um mundo já intimamente dependente de códigos e algoritmos. Nesse âmbito dos agenciamentos entre arte e tecnologia, evoco Edmond Couchot e o embate entre o que ele define como sujeito-EU e sujeito-NÓS. O sujeito-NÓS está intimamente relacionado à tecnologia, e é definido como uma "subjetividade coletiva, impessoal, intrínseca aos procedimentos técnicos desenvolvidos ou adotados pelos artistas em diferentes épocas, em oposição ao sujeito-EU, individual e subjetivo" (Couchot, 2003, p. 11). Segundo entende Couchot, o sujeito-NÓS não é uma alienação, nem perde as qualidades de sujeito, mas se despersonaliza em um anonimato

moldado pela experiência tecnestésica coletiva. Por outro lado, o sujeito-EU é a manifestação do eu individual (Couchot, 2003, p. 15-17).

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

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

Não lamento, como fez Fredric Jameson, ser incapaz de produzir representações realistas de minha própria experiência, característica que o autor relaciona a uma suposta inaptidão na concatenação das referências de passado, presente e futuro em uma narrativa lógica e coesa, que poderia resultar em “um amontoado de fragmentos” e em uma prática da heterogeneidade a esmo do fragmentário, do aleatório” (Jameson, 2002, p. 52). Ao invés de repetir o vivido em toda clareza de sua opressão e violência em uma representação fiel da experiência, procuro utilizar a tecnologia para simular outras existências possíveis, como, por exemplo, devir erva daninha. São especulações estéticas e tecnopolíticas. Algo como um futuro do passado, se o passado tivesse sido outro. O meu eu poético, que já é muitos, reivindica o direito de sonhar e simular futuros

que nunca imaginei. Inventar simulacros como simulações, emancipados da função representativa, cujo lastro é inexistente por natureza.

O que proponho é apenas uma perspectiva diferente. O que Jameson (1985, p. 22-23) chamou de fragmentação esquizofrênica - referente a uma hipotética desconexão entre signo, significante e significado - poderia ser encarado como uma reorganização dos significantes em diferentes lógicas e narrativas. Uma lógica diferente da convencional não quer dizer que seja incapaz de produzir sentido, mas sim que os sentidos que ela engendra são múltiplos e díspares. Diferentes lógicas e produções narrativas acenam para uma multiplicidade de semioses, capazes de expressar e acolher experiências variadas, o que as tornam resistência ao uno hegemônico, dominante, que exclui as vivências marginalizadas.

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

No fim das contas, pergunto: como me aproveitar dessa potência da simulação proporcionada pelas tecnologias digitais, características do capitalismo tardio, para fazer brotar ervas daninhas na forma de proposições poéticas pós-digitais?

Ao me apropriar das imagens produzidas com tecnologia digital no âmbito da simulação, adentro um campo da arte que recebe diversas terminologias. Fala-se em arte tecnológica, *media art*, arte digital, novas mídias, entre outros. Neste artigo, utilizo a expressão pós-digital para tratar desse tipo de produção artística, a mesma utilizada pelo pesquisador Florian Cramer. Segundo explicação do autor, o termo tem o intuito de retratar os confusos imbricamentos da arte e da mídia após as revoluções da tecnologia digital:

[O] “pós-digital” não reconhece a distinção entre mídias “antigas” e “novas”, nem a afirmação ideológica de uma em detrimento da outra. Ele [o termo] funde o “antigo” e o “novo”, frequentemente aplicando experimentações culturais das redes às tecnologias analógicas, que são reinvestigadas e reutilizadas (Cramer, 2014a, p. 4).⁴

Cramer afirma ser uma expressão que abarca o contexto em que as mudanças provocadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação já se tornaram comuns, não sendo mais vistas como revolucionárias, opondo-se a outras terminologias, que se referem a essas tecnologias como inovações. O “[...] pós-digital” pode ser usado para descrever tanto um desencanto contemporâneo com os sistemas de informação digital e dispositivos midiáticos, quanto um período em que a nossa fascinação por esses sistemas e dispositivos se tornou algo do passado...” (Cramer, 2014b, p. 12).⁵

Pareceu-me ser conceitualmente coerente utilizar o pós-digital para elaborar poeticamente a confusão que brotou com as ervas daninhas. Compilar

numericamente acontecimentos estéticos que deem corpo a subjetividades singulares múltiplas, de forma a problematizar a cultura visual homogênea, característica da internet, simulando mundos diversos desse em que vivemos, e que questionem o propósito industrial capitalístico, a partir do qual as próprias tecnologias digitais foram criadas.

Alguns projetos de experimentação poética que respondem a essa inquietação são desenvolvidos na minha tese de doutorado (Rezende, 2024), defendida em 2024. Neste artigo estão apresentadas duas delas. Cada uma, da sua forma, é uma apropriação de tecnologias principalmente utilizadas com fins hegemônicos de caráter homogeneizante, mas que foram desviadas no esforço de subverter esses mesmos propósitos, uma insurgência na tentativa de instaurar novos possíveis após esgotamento. A partir da ideia de ritornelo, a repetição que sofre pequenas variações, de forma a dilatar suas possibilidades de significação, os experimentos têm em comum a apropriação, recomposição e reinvenção do mundo que nos rodeia. É dessa repetição por apropriação e recomposição que emerge a contrainformação como forma de resistência.



Figuras 1, 2 e 3 - Exemplos de funcionamento da aplicação “Ocupar as fissuras”. Prints de tela de celular feitos pela autora, 2023.

Fonte: Acervo pessoal.

As duas proposições utilizam câmeras de dispositivos móveis e internet. O intuito é que sejam acessíveis e que acenem às tecnologias já enraizadas no nosso inconsciente coletivo. São câmeras de vídeo que capturam, telas que renderizam essas imagens e todas as demais intermediações tecnológicas digitais que compõem esse agenciamento.

OUPAR AS FISSURAS

Esta obra surgiu da obsessão que tive com a ideia de ervas daninhas, já relatada anteriormente. Tratava-se de uma aplicação em realidade aumentada (RA), que propiciava que, em colaboração com um dispositivo móvel com câmera,⁶ as pessoas pudessem fazer brotar virtualmente ervas daninhas digitais tridimensionais (3D) em diferentes lugares do mundo tangível. A intenção era vegetar novos possíveis, na forma dessas plantas teimosas, que rompessem as barreiras do improvável e reivindicassem diferentes - e inesperados - lugares, já exauridos pela lógica hegemônica do capitalismo tardio. A aplicação não está mais disponível, mas seu mecanismo de funcionamento está relatado abaixo.

O acesso à experiência virtual se dava por meio de um *link* da internet. Não era necessário instalar nenhum aplicativo, apenas acessar o *link*, que era aberto no próprio navegador do celular. Logo na primeira tela da aplicação, visualizava-se o convite, que dizia: “Escolha uma fissura e clique na tela para fazer crescer uma erva daninha” (Figura 1). A interação se dava por meio da câmera do dispositivo móvel: para fazer brotar as ervas daninhas virtuais, apontava-se a lente do aparelho para uma superfície horizontal e plana, e com auxílio de um marcador circular, era possível escolher um local onde nasceria uma planta digital. Era possível colocar quantas daninhas se desejasse (Figuras 2 e 3). Para guardar o registro do jardim de ervas daninhas, bastava tirar um *print* da tela do celular.

Toda a organização descrita acima ocorre no espaço digital. Como então traduzir essa estrutura para as paredes do cubo branco, de forma atrativa, para que as pessoas em uma exposição artística, por exemplo, sejam convidadas e conduzidas à obra de forma adequada? O acesso à experiência

virtual se dava por meio de um QR code afixado na parede do espaço expositivo, acompanhado de uma explicação passo a passo de seu funcionamento. Ao apontar a câmera do celular para o QR code, a pessoa visitante era conduzida para aplicação.

Junto ao código de acesso e a orientação para interação com a obra, havia também um convite, provocando as pessoas visitantes a fazerem crescer ervas daninhas virtuais no espaço expositivo e registrarem suas composições em imagem no próprio celular, para, posteriormente, compartilharem suas ocupações no Instagram, com a hashtag #ocuparasfissuras, marcando o perfil da obra, @ocuparasfissuras.⁷ Dessa forma, poderia apropriar-me das imagens postadas e exibi-las em no feed do perfil da obra, construindo um repositório que recupera e organiza os produtos imagéticos oriundos das interações de outras pessoas com a aplicação. Meu convite para o compartilhamento no espaço virtual é uma tentativa de tirar a obra do cubo branco e buscar outras formas de exibição. Além de agregar as imagens produzidas pelo público, esse perfil no Instagram também é uma forma de divulgar o trabalho online, de forma a convidar outras pessoas a ocuparem suas próprias fissuras.

No início deste artigo compartilhei sobre uma planta que ganhei e as ervas daninhas que nela cresceram descontroladamente. Fiz um paralelo entre a invasão das ervas daninhas com o momento de retomada e reavaliação da pergunta e objetivos de pesquisa, quando estava finalizando minha tese de doutorado. Foi um momento marcante, pois foi quando percebi que a pesquisa tomou outro rumo, quase sem o meu consentimento. Determinadas ideias obsessivas, à priori desconectadas com a temática inicial, recusaram-se a ir embora e resistiram até a última versão. Da mesma forma como as ervas daninhas tomam conta de jardins, resistem à urbanização e nascem das fissuras do concreto e do asfalto.

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

Tenho a impressão de que não adianta mais levantarmos bandeiras de declarada oposição ao sistema. Mas uma boa estratégia parece

ser hackeá-lo, enfraquecê-lo, transformá-lo de dentro. Observar e instigar a vida e os possíveis que insistem em brotar nas ruínas. Pareceu-me uma metáfora poética para lidarmos com a potência homogeneizante do capitalismo tardio, que nos esgota até o estado de inação. Então, para responder à minha inquietação de produzir e espalhar ervas daninhas que tomem conta não apenas do meu jardim, mas que ocupem as mais diversas fissuras que começam a aparecer no terreno do capitalismo e espalhem brotos de tenros possíveis, no empenho de um novo começo pós-fim, optei pela realidade aumentada.

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

A pessoa artista é, via de regra, curiosa. Mas não basta ter ideias, é fundamental conhecer a materialidade das ferramentas que dão corpo às elucubrações poéticas. Ao longo da minha pesquisa em RA, estudei diversos tipos de recursos digitais que pudessem dar corpo ao intento de sobrepor modelos tridimensionais sobre o mundo tangível. Dentre as possíveis, optei pela tecnologia de WebAR,⁸ uma ferramenta que permite visualizar e interagir com conteúdo feito em RA a partir de um navegador comum de internet, como Google Chrome, Apple Safari ou Mozilla Firefox. Essa solução possibilita uma experiência mais acessível, já que não demanda download ou instalação de aplicativos dedicados que, muitas vezes, sobrecarregam os dispositivos móveis com performance mais limitada.

Assim como no projeto "Patuá" (que apresentarei a seguir), essa obra carrega uma característica que concerne à realidade aumentada no geral: a interatividade. Eu, a artista, fiz a programação para

que a aplicação realizasse a função planejada, de inserir modelos 3D de ervas daninhas, em tamanhos randômicos, em superfícies horizontais planas. Mas esse tipo de trabalho só se realiza em sua total potência quando a pessoa usuária se apropria dele e faz suas próprias ocupações, fazendo crescer plantas em seu próprio espaço, de acordo com suas escolhas e decisões pessoais. Nessa experiência, a pessoa vira coautora e responsável, junto comigo, por essa plantação virtual digital que se sobrepõe ao mundo tangível.

PATUÁ

Esse trabalho existe somente em projeto de experimento poético.

O título dessa obra, Patuá, é uma palavra provavelmente de origem Tupi, que se refere a uma espécie de cesta feita de folhas de palmeiras trançadas, e é utilizada para designar qualquer tipo de sacola de couro ou de pano (Chiaregati, 2021, p. 31). A obra é uma ideia de aplicação para dispositivos digitais móveis, a ser desenvolvida por meio da tecnologia de realidade aumentada (RA), que simulará em modelos digitais tridimensionais (3D) diversos elementos orgânicos e não orgânicos oriundos de outros planetas que não a Terra. O objetivo da aplicação é fornecer materialidades virtuais de elementos ficionalmente recolhidos em outros mundos e outras eras, de forma a estimular a criação de diferentes realidades e existências heterogêneas: híbridas, bastardas e não genéticas.

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

Nossa missão, como pessoas usuárias do aplicativo, é agregar, no mundo ao nosso redor, objetos comuns

de outros cosmos, que dispararam outras estórias,⁹ que construíram outras casas, alimentaram outros seres, florearam outras paisagens. Disparar acontecimentos que criem condições para fecundação de óvulos férteis de novos prelúdios. Espalhar entre nós esses artefatos de forma a estimular diferentes vivências e projetar novos mundos em que nós possamos nos transformar com todas essas pequenas coisas banais, que também são transformadas por nós. Infestar a cidade com elementos comuns, nada heroicos nem valiosos, aqueles esquecidos em alguma prateleira de alguma casa, em outra realidade.

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

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

Neste trabalho é recorrente a ideia de criação de novos possíveis após o esgotamento decorrente do capitalismo tardio. Segundo Rolnik (2019, p. 36), é nos períodos de convulsão que a vida grita mais alto. Este projeto nasceu do desejo de aproveitar a tecnologia digital de produção de imagens na tentativa de reconstruir nosso mundo, já bastante baqueado e combalido. Reconstruir essas ruínas do capitalismo tardio com auxílio de elementos forasteiros, pertencentes a mundos estrangeiros inventados pela literatura de ficção científica. Esses objetos poderiam trazer, para nossa realidade, informações, estéticas, experiências distintas. Poderiam disparar vivências outras, viabilizar diferentes agenciamentos que abrangeriam não apenas nós e nosso cotidiano terreno, mas também

compreenderiam objetos provenientes de mundos outros. Joana Cabral de Oliveira observa que a reflexão sobre as diferentes formas de constituir mundos auxilia na desconstrução do dualismo histórico entre Natureza e Cultura e na recusa da suposição que a espécie humana seria superior devido a ilusão de que seria a única espécie a cultivar a cultura. Mundos são sempre compostos por outros elementos além dos humanos, seria uma falha ignorar que outros elementos determinam vivências e poderiam nos ensinar muitas coisas. Segundo a autora, "A possibilidade de fabular mundos é uma habilidade alentadora para enfrentarmos as ruínas do Antropoceno" (Oliveira, 2022, p. 10). Com relação aos objetos alienígenas protagonistas do aplicativo, as descrições de suas formas e funções serão extraídas das obras de autoras de literatura de ficção científica como Ursula K. Le Guin, Octavia Butler, Ann Leckie entre outras, nas quais os objetos são descritos com cuidado e detalhamento.

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

Então, a partir das descrições mencionadas anteriormente, serão desenvolvidos os modelos em 3D a serem utilizados no aplicativo. O intuito não é fazer imagens em alta resolução, que possam vir a se confundir com o mundo tangível. Serão, propositalmente, em baixa resolução, para que claramente se destaquem no contexto no qual estarão virtualmente inseridos, como uma

forma de inserir ruído numa cultura imagética lisa, ilusoriamente considerada como sem arestas e sem falhas. Aqui o estrangeiro e o rudimentar serão tratados como política imagética, em um aceno à artista alemã Hito Steyerl (2009) e sua defesa da imagem de baixa resolução. Segundo a autora, atualmente a hierarquia de valor das imagens seria baseada em resolução gráfica. A artista faz alusão aos formatos digitais de imagem de baixa resolução (por exemplo, o AVI e JPEG), como sendo o lumpsinato da sociedade imagética. O fetiche pela imagem de alta resolução estaria ancorado em um sistema de produção capitalista e conservador, que endossa a crença que a falta de resolução seria correspondente à castração da autoria, da autenticidade autoral. As imagens de baixa resolução são precárias, pois, no processo de compressão perdem definição e, por consequência, qualidade. Porém, lembra Steyerl, nesse processo, elas ganham velocidade na transmissão, pois tornam-se leves e facilmente compartilháveis na Internet. Essa facilidade na circulação contribui para a criação de um circuito alternativo - que inclui, por exemplo, o cinema de ensaio e o cinema experimental - e cria uma economia paralela de imagens, na qual até mesmo conteúdos marginalizados circulam novamente (Steyerl, 2009, p. 1-3, 7). Inclusive, pode-se dizer que, no contexto contemporâneo, a baixa resolução está sendo buscada como alternativa estética e subversão da hiper-realidade à qual apela o imaginário do *status quo* imagético. A indústria da fotografia digital, inclusive, já se apropriou da estética, através de filtros e *presets* de tratamento de imagem, que emulam o ruído e a precariedade da fotografia analógica de baixa-fidelidade.

A ideia de juntar em um patuá alguns elementos banais de outros mundos veio do conceito de *worlding*, de Donna Haraway. É um conceito que se refere a um mundo **em se fazendo**, em constante ação (é um verbo criado a partir de um substantivo), em que humanos e não humanos se entrelaçam e se implicam mutuamente (Gane, 2006). Segundo a autora, a palavra realidade seria como um verbo de voz ativa e o mundo seria um nó sempre em movimento (Haraway, 2021, p. 15). Esse conceito foi construído em cima da leitura que Haraway fez do livro *A teoria da bolsa de ficção*, de Ursula K. Le Guin (2021), uma escritora de ficção especulativa, gênero que elucubra de forma ficcional sobre

mundos diferentes, de diversas e significantes maneiras, do mundo real (Wikimedia, 2023).

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

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

A Arte com A maiúsculo, essa Arte institucionalizada e inserida dentro de um sistema, é, segundo Haraway, uma versão dessa jornada do herói, já que, no geral, remete-se a uma figura única, o único ator e construtor do mundo como ele é entendido: o mito do homem autônomo que se faz a si mesmo sem ajuda nenhuma (Haraway, 2020). Por conta desse imaginário criado pelas estórias de caça e conquista, sedimentou-se no senso comum uma ideia de que o primeiro aparato cultural, a primeira ferramenta teria sido uma lança, uma faca, uma espada, algo que serviria à matança e captura de animais. Porém, Le Guin traz estudos que apontam que o primeiro aparato cultural deve ter sido um recipiente, algo capaz de guardar os produtos coletados, de forma a possibilitar que as sobras, o excesso fosse levado e guardado para depois, ou compartilhado com coabitantes (Le Guin, 2021, p.

19-21).

A partir dessa constatação, Haraway observa que, de fato, nenhum aventureiro - nem mesmo um caçador - deveria sair de casa sem uma mochila, uma bolsa para guardar ferramentas, comidas, roupas, acessórios e mesmo as armas. Um saco cuja função é conter qualquer objeto que pode facilitar a sobrevivência humana, que pode permitir que a nossa história continue em curso (Haraway, 2020). Um patuá que recebe, recolhe e ajunta a energia para trazê-la com cuidado para casa, para ser guardada e compartilhada.¹⁰ São esses elementos que tornam a estória mais complexa. Não é apenas sobre o herói/aventureiro/caçador, não é apenas sobre esmagar, empurrar, estuprar e matar. É sobre todas outras coisas - tanto as importantes, quanto as banais -, e como elas são fundamentais para a sobrevivência, nossa e das nossas narrativas (Le Guin, 2021, p. 21). A bolsa é o que possibilita histórias mais ricas, mais complexas, histórias que dão espaço para que o herói seja mais do que uma máquina humana de matar ou morrer (Haraway, 2020). Compõe um agenciamento de coisas que se implicam e se transformam, que nascem e morrem para outras nascerem, que mantém a estória e a história fluindo.

Estórias assim remetem ao que Haraway chamou de *becoming with*. Não é apenas sobre ganhar, atingir, conseguir, dominar, e sim continuar vivendo e morrendo **uns com os outros**, em uma espécie de florescimento conjunto (Haraway, 2020). Não é apenas devir, mas sim **devir com**. A partir de toda essa contextualização, Haraway apresenta a ideia de *worlding*, traduzido pela própria autora como "mundear" (Haraway, 2020). Haraway é bióloga, pesquisa e reflete sobre o mundo, os animais que o habitam, a terra, as águas, as sementes que alimentarão os povos. Faz parte desse pensamento questionar a suposta hierarquia que mantemos sobre as coisas não humanas. Não apenas como uma questão de conservação da natureza, mas como possibilidades de devires, de que as outras coisas aconteçam e floresçam. É uma oportunidade de retomar a pulsão vital sequestrada e cafetinada pelo capitalismo neoliberal que Rolnik (2019, p. 36) menciona. É uma contínua negociação com outros seres vivos e não vivos, humanos e não humanos, de forma que o mundo seja um verbo em constante transformação. Uma transformação que não gira em torno de nós humanos, mas sim

desse agenciamento coletivo de enunciação, dessa máquina que coloca em conexão humanos e não humanos. Mundear acontece em conjunto. É devir com.

O cineasta Pier Paolo Pasolini discorre sobre a potência do discurso imagético em *Empirismo eretico* (Milão, Garzantini, 1972). Ele trata sobre o cinema, mas seu discurso se aplica a uma miríade de imagens representativas. Pasolini diz que o discurso não verbal é dotado de uma força de persuasão que nenhuma expressão verbal possui: "A imagem não apenas representa, ela age de forma pragmática sobre o real e sobre a subjetividade pois ela nos faz ver, ela intervém, age sobre o que o 'homem' e a subjetividade 'humana' não podem ver e fazer" (Pasolini, 1972, p. 207 *apud* Lazzarato, 2014, p. 120). É nessa força do discurso imagético que se situa a importância da criação visual de novas narrativas e novos mundos, que não sejam patriarcais, racistas, xenofóbicos, que não sejam de violência, dominação e de exploração. Criar possibilidades de narrativas imagéticas que fujam da jornada do herói e desterritorializem a subjetividade capitalista é uma forma de simulação, porque não tem lastro nas vivências que nós temos atualmente.

Sou professora do curso de cinema, e quando levei essa discussão para sala de aula, logo veio a pergunta: mas como criar histórias que não sejam sobre o herói, se a maior parte da literatura acadêmica cinematográfica só fala sobre a jornada do herói? Ou, de outra forma, como criar narrativas que mostrem diferentes formas de mundear? Narrativas que sejam terrenos férteis para diferentes modalidades de possíveis? Um novo começo para o fim que se aproxima - se já não chegou -, já que a indústria cinematográfica segue combinando e recombinando exaustivamente todas as variáveis disponíveis no conjunto de possibilidades da jornada do herói, até o esgotamento. A resposta foi: eu não sei. Eu também só aprendi sobre a jornada do herói e, provavelmente, o professor que me ensinou sobre narrativas também só aprendeu sobre isso.

«BREVE NOTA SOBRE O NÃO SABER»

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

antiteleológica e antiproductivista. O estudo como forma de questionamento e investigação, não como forma de cravar respostas. Como problematização, não como forma de resolução. Uma busca por incomodar e desacomodar saberes confortáveis demais, acolher ideias confusas e perguntas sem respostas diretas. Qual a busca da filosofia, afinal? Acolher a mente inquieta e dizer: está tudo bem não ter certeza de nada, afinal, tudo está em constante mudança. A professora não é detentora de saberes imutáveis e inquestionáveis, mas é parceira no questionamento e na reflexão. Ter coisas ou ideias desorganizadas talvez não seja ruim. Talvez seja um estado necessário para expansões e questionamentos. Nenhuma busca em território desconhecido é ordenada, eficiente e eficaz, porque é justamente da ordem do desconhecido. Pensamentos demasiado organizados denotam profundo conhecimento sobre o que está se debruçando, portanto conhecimento já íntimo e digerido. O desconhecido é confuso, é difícil de entender, é assustador. O capitalismo e o produtivismo nos dizem que o desconhecido é impopular, não faz sucesso, não traz dinheiro, não vale a pena. É difícil se jogar no inexplorado quando tem alguém nos dizendo que é perigoso e inútil, que devemos ficar na nossa zona de conforto. Que devemos entregar exatamente o que nos demandam. Que devemos planilhar, justificar e ter em conta objetivos metrificáveis.

</FIM DA NOTA SOBRE O NÃO SABER>

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

subvertidas, inventadas. Novos possíveis. Simulações. Não apenas a simulação como lógica figurativa e como ordem visual, segundo define Couchot (2003), mas também como diferentes formas de mundear.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

Sem dúvidas que o uso acrítico da tecnologia colabora para essa padronização da experiência perceptiva, que acaba por afetar a subjetividade. Mas, assim como Pelbart (2021, p. 47), vou festejar o esgotamento pela possibilidade de aventura. Entendo que a tecnologia pode trazer, em seu bojo, a capacidade de produzir outras subjetividades, viabilizar linguagens e formas de expressão, simular mundos outros, dissidentes, singulares. Um começo, após o fim, que demande a invenção de possibilidades outras de mundo.

Nesse momento do capitalismo tardio não acredito mais na efetividade da revolução que nega e se opõe frontalmente ao sistema. Penso mais em hackeá-lo, nos apropriarmos das suas ferramentas para simularmos nossas histórias.

Com a aplicação *Ocupar as fissuras*, convidei

a todos a fazerem crescer suas próprias ervas daninhas, nas suas próprias fissuras teóricas, artísticas, conceituais ou nos jardins orgânicos mesmo. Vegetar novos possíveis que rompessem as barreiras do improvável. Se nos despirmos do olhar colonizador, veremos que ervas daninhas podem resultar em plantas bonitas, e que pode ser concebível um novo possível sob fundo da impossibilidade. Com esse Patuá cheio de objetos banais de mundos outros, podemos regenerar nosso mundo, simular outros lugares, diferente, ainda não imaginados. Mundos estranhos, monstruosos, que possam colaborar para o florescimento conjunto de criaturas humanas e não humanas. A tecnologia não como forma de repetir e sedimentar os dogmas que regem o *status quo* digital dominante na internet e nas redes sociais, mas sim como forma de criar alternativas a ele, simular novos possíveis ainda não imaginados em tempos de esgotamento.

REFERÊNCIAS

- CHIEREGATI, Luciana. Pósfacio. In: LE GUIN, Ursula K. **A teoria da bolsa de ficção**. São Paulo: n-1 edições, 2021.
- CLAIRE, Fontaine. Artistas ready-made e greve humana: algumas clarificações. **Revista Punkt**, 15 mar. 2016. Disponível em: <https://www.revistapunkto.com/2016/03/artistas-ready-made-e-greve-humana_15.html>. Acesso em: 7 nov. 2024.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- CRAMER, Florian. Post-digital media. **Post Digital Research** (Peer-reviewed newspaper), v. 3, n.1, p. 4, 2014a. Disponível em: <https://darc.au.dk/fileadmin/DARC/newspapers/ny_post-digital_research-newspaper.pdf>. Acesso em: 16 jul. 2025.
- CRAMER, Florian. What is 'Post-Digital'? **A peer-reviewed Journal about Post-Digital Research**, v. 3, n. 1, p.10-24, 2014b. Disponível em: <<https://aprja.net/article/view/116068>>. Acesso em: 16 jul 2025.
- DELEUZE, Gilles. **Sobre o teatro**: Um manifesto de menos - O esgotado. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia 2, v. 1. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 2011.
- DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos**. São Paulo: Escuta, 1998.
- GANE, Nicholas. When we have never been human, what is to be done? Interview with Donna Haraway. **Theory, Culture & Society**, Thousand Oaks, v.23, n.7-8, p. 135-158, 2006. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/0263276406069228>>. Acesso: 17 jul. 2025.
- GIFFNEY, Noreen; HIRD, Myra J. Introduction: Queering the non/human. In: GIFFNEY, Noreen; HIRD, Myra J. (ed.). **Queering the non/human**. Hampshire: Ashgate Publishing Limited, 2008.
- GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica**: cartografias do desejo. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1996.
- HAN, Byung-Chul. **Sociedade paliativa**: a dor hoje. Petrópolis: Vozes, 2021.
- HARAWAY, Donna. Carrier bags for worlding. **YouTube**, 24 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/H1qwFhS45_c>. Acesso em: 4 set. 2023.
- HARAWAY, Donna. Foreword: Companion Species, Mis-recognition, and Queer Worlding. In: GIFFNEY, Noreen; HIRD, Myra J. (ed.). **Queering the non/human**. Hampshire: Ashgate Publishing Limited, 2008.
- HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- HARAWAY, Donna. **O manifesto das espécies companheiras**: cachorros, pessoas e alteridade significativa. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.
- HUI, Yuk. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu, 2020,

edição Kindle.

JAMESON, Fredric. Pós-modernidade e sociedade de consumo. **Novos estudos CEBRAP**, São Paulo, v.12, p. 16-26, 1985. Disponível em: <<https://novosestudos.com.br/produto/edicao-12/#58d4c67555e3e>>. Acesso em: 17 jul. 2025.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. Tradução de Maria Elisa Civasco. São Paulo: Ática, 2002.

LAZZARATO, Maurizio. **Signos, máquinas e subjetividades**. Tradução de Paulo Domenech Oneto, Hortência Lencastre. São Paulo: Sesc São Paulo/n-1 edições, 2014.

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

OLIVEIRA, Joana Cabral de. Prefácio: Um encontro com *O cogumelo no fim do mundo*. In: TSING, Anna. **O cogumelo no fim do mundo**. Tradução de Jorge Menna Barreto, Yudi Rafael. São Paulo: n-1 edições, 2022.

PELBART, Peter Pál. **O avesso do niilismo**: cartografias do esgotamento. São Paulo: n-1 edições, 2021.

REZENDE, Paula Davies. **Simulação e invenção de mundos outros**: simulacro como ferramenta de dilatação de sentidos. Tese (Doutorado em Artes), Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-18072024-150854/pt-br.php>>. Acesso em: 5 nov. 2024.

ROLNIK, Suely. **Esferas da insurreição**: notas para uma vida não cafetinada. São Paulo: n-1 edições, 2019.

SANTOS, Laymert Garcia dos. **Politicar as novas tecnologias**: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética. São Paulo: Editora 34, 2003.

STEYERL, Hito. In defense of the poor image. **e-flux journal**, Nova Iorque, v.10, n.11, p. 1-9, 2009. Disponível em: <<https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>>.

Acesso em: 17 jul. 2025.

WIKIMEDIA. Ficção especulativa (verbete). In: **Wikipedia, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficção_especulativa>. Acesso em: 8 nov. 2024.

WIKIMEDIA. Geração Z (verbete). In: **Wikipedia, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2025. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Geração_Z>. Acesso em: 8 nov. 2024.

Notas

¹ A pesquisa apresentada neste artigo foi desenvolvida de forma mais extensa e detalhada na minha tese de doutorado, especificamente nos cadernos azul, amarelo e preto (Rezende, 2024).

² A Geração Z é a definição sociológica da geração de pessoas nascidas, em média, entre a segunda metade da década de 1990 e o ano de 2010 (1995-2010). É a primeira geração nativa digitalmente e nativa tecnologicamente (Wikimedia, 2025).

³ O texto de Deleuze aqui citado se intitula *L'épuisé*, publicado em *Quad et autres textes*, de Samuel Beckett (Paris, Minuit, 1992, p. 103), que reproduzimos de Pelbart (2021).

⁴ Tradução da autora. No original: “‘Post-digital’ neither recognizes the distinction between ‘old’ and ‘new’ media, nor ideological affirmation of the one or the other. It merges ‘old’ and ‘new’, often applying network cultural experimentation to analog technologies which it re-investigates and re-uses”.

⁵ Tradução da autora. No original: “[...] ‘post-digital’ can be used to describe either a contemporary disenchantment with digital information systems and media gadgets, or a period in which our fascination with these systems and gadgets has become historical [...]”.

⁶ A aplicação só funciona em dispositivos móveis (smartphones, tablets etc.), não sendo possível o uso em computadores e notebooks.

⁷ Perfil da obra disponível no Instagram em: <<https://www.instagram.com/ocuparasfissuras>>. Acesso em: 5 nov. 2024.

⁸ Acrônimo para *Web Augmented Reality*. Em português, “Realidade aumentada baseada na Web”.

⁹ A palavra “estória” é geralmente usada para designar uma narrativa ficcional de natureza popular transmitida pela tradição oral.

¹⁰ A palavra “patuá” foi escolhida pelas tradutoras Luciana Chieregati e Vivian Chieregati Costa para traduzir o original *medicine bundle*, utilizado por Ursula K. Le Guin em seu texto original (Chieregati, 2021, p. 31).

SOBRE A AUTORA

Paula Davies Rezende é entusiasta das imagens tecnológicas. Professora do curso de Cinema e Audiovisual da Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM-SP, sua pesquisa se concentra no desenvolvimento de proposições poéticas a partir de tecnologias digitais de simulação, como realidade aumentada e programação em JavaScript. Doutora em Artes Visuais pela ECA-USP (2024), mestra em Estética e História da Arte pelo MAC-USP (2017) e especialista em Preservação de Acervos pelo MAST-RJ (2012). Formada em Audiovisual também pela ECA-USP (2008). E-mail: paula.davies@gmail.com

Recebido em: 7/11/2024

Aprovado em: 5/7/2025