

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Linha de Pesquisa Desdobramentos da Imagem, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), como requisito para a obtenção de grau de Mestre em Artes Visuais.



Corpo Vibratório: quando o movimento pede pausa

Joana Burd

## Corpo Vibratório: quando o movimento pede pausa

Joana Burd

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
EM ARTES VISUAIS

Corpo Vibratório:  
quando o movimento pede pausa

Joana Blochtein Burd

Porto Alegre, setembro de 2018

Joana Blochtein Burd

Corpo Vibratório:  
quando o movimento pede pausa

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Linha de Pesquisa Desdobramentos da Imagem, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), como requisito para a obtenção de grau de Mestre em Artes Visuais.

CIP - Catalogação na Publicação

Blochtein Burd , Joana  
Corpo Vibratório: quando o movimento pede pausa /  
Joana Blochtein Burd . -- 2018.  
128 f.  
Orientador: Alberto Marinho Ribas Semeler.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Arte digital. 2. Interator. 3. Gambiarra. 4. Vibração. I. Marinho Ribas Semeler, Alberto, orient.  
II. Título.

Orientador: Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler  
(PPGAV/UFRGS)

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Marcelo Walter (InF/UFRGS)

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Nara Cristina Santos (PPGAV/UFRGS)

Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Teresinha Barachini (PPGAV/UFRGS)

Porto Alegre, setembro de 2018

## RESUMO

*Corpo Vibratório: quando o movimento pede pausa* consiste na análise de um processo de criação que parte do desmonte de objetos eletrônicos, apresentando novos objetos ressignificados. A partir dos princípios da vibração, da estética da gambiarra e da transparência são realizadas contextualizações sobre o lugar do corpo e as possibilidades de interação.

## PALAVRAS CHAVE

Arte digital. Vibração. Interator. Gambiarra.

## ABSTRACT

*'Vibratory Body: when the movement requests pause' consists on the analysis of a creation process that starts from the dismount of electronic objects, presenting new redefined objects. From the vibration principles, the aesthetics of gambiarra and transparency contextualizations are accomplished about the place of the body and the possibilities of interaction.*

## KEY WORDS

*Digital Art. Vibration. Interaction, Gambiarra.*

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 1: Registro do trabalho *Berço*. Rio de Janeiro, 2013. / p.18
- Figura 2: Registro do trabalho *Berço*. Rio de Janeiro, 2013. / p.18
- Figura 3: Júlio Plaza, *Video-poema*, 2017. / p.26
- Figura 4: Nam June Paik, *Bakelite Robot*, 2002. / p.27
- Figura 5: Registro do trabalho *Teclas*, Caxias do Sul, 2016. / p.29
- Figura 6: Registro do trabalho *Teclas*, Caxias do Sul, 2016. / p.29
- Figura 7: Registro do trabalho *Circulação* de Hans Haacke. 9ª Bienal do Mercosul, Porto Alegre, 2011. / p.33
- Figura 8: Registro do trabalho *Circulação* de Hans Haacke. 9ª Bienal do Mercosul, Porto Alegre, 2011. / p.33
- Figura 9: Mariana Manhães, *Objetos Mórficos*, 2005. / p.46
- Figura 10: Mariana Manhães. *ISSO (TAÇA AZUL)*, 2008. / p.46
- Figura 11: Desenho do protótipo do *Massageador de Angústia*, 2016. / p.56
- Figura 12: Registro do trabalho *Massageador de Angústia*, Porto, Portugal, 2017. / p.57
- Figura 13: Registro de instrução *Massageador de Angústia*, / p.58
- Figura 14: Interações com *Massageador de Angústia*, Porto Alegre, 2018 / p.59
- Figura 15: *A terceira etapa da Faradização Geral*, 1900 / p.67

- Figura 16: *Ilustração mostrando instrumentos variados utilizados em massagem vibratória*, 1906. / p. 68
- Figura 17: Propaganda *Sanofix*, massagador caseiro, 1913. / p.69
- Figura 18: Propaganda *Sanofix*, massagador caseiro, 1913. / p.69
- Figura 19: *Frame* do vídeo *Zimoun: Compilation Vídeo*, 2017. / p.71
- Figura 20: *Frame* do vídeo *Zimoun: Compilation Vídeo*, 2017. / p.71
- Figura 21: Russolo e sua orquestra de ruídos, 1913. / p.72
- Figura 22: *Frame* do vídeo de Yoshimasa Kato e Yuichi Ito, *White Lives on speaker* / p.82
- Figura 23: *Frame* do vídeo de Yoshimasa Kato e Yuichi Ito, *White Lives on speaker* / p.82
- Figura 24: *Frame* do vídeo de Yoshimasa Kato e Yuichi Ito, *White Lives on speaker* / p.82
- Figura 25: Registro do trabalho *Voz de Dentro*, Porto Alegre, 2018. / p.84
- Figura 26: Registro do trabalho *Voz de Dentro*, Porto Alegre, 2018. / p.84
- Figura 27: Desenho do protótipo *Voz de Dentro*, Porto Alegre, 2018. / p.85
- Figura 28: Registro do trabalho *Voz de Dentro*, Porto Alegre, 2018. / p.86
- Figura 29: Registro do trabalho *Voz de Dentro*, Porto Alegre, 2018. / p.86
- Figura 30: Desenho de instrução *Voz de Dentro*, Porto Alegre, 2018. / p.87
- Figura 31: *Frame* do vídeo *Toque*. Grupo cAt, 2017. / p.90
- Figura 32: Desenhos e planejamento de montagem *Bronzeamento Artificial*, Porto Alegre, 2017. / p.95
- Figura 33: Registro do trabalho *Bronzeamento Artificial*, Porto Alegre, 2017. / p.96
- Figura 34: Registro do trabalho *Bronzeamento Artificial*, Porto Alegre, 2018. / p.96
- Figura 35: Registro *Bronzeamento Artificial*, Porto Alegre, 2018. / p.97
- Figura 36: Registro *Bronzeamento Artificial*, Porto Alegre, 2018. / p.97
- Figura 37: Público interagindo com *Bronzeamento Artificial*. Porto Alegre, 2018. / p.98
- Figura 38 Público interagindo com *Bronzeamento Artificial*. Porto Alegre, 2018. / p.99
- Figura 39: Registro do ensaio com Paula Finn para o trabalho *Corpo Vibratório*, 2018. / p.104
- Figura 40: Registro dos estudos do *software* VPT, Porto Alegre, 2018. / p.104
- Figura 41: Desenho do protótipo do trabalho *Corpo Vibratório*, 2018. / p.105
- Figura 42: Registro do trabalho *Corpo Vibratório*, 2018. / p.106
- Figura 43: Registro de processo *Sensível Tecnológico*, Porto Alegre, 2018. / p.111
- Figura 44: Desenho de instrução *Sensível Tecnológico*, Porto Alegre, 2018. / p. 112
- Figura 45: Registro *Sensível Tecnológico*, Porto Alegre, 2018. / p. 114
- Figura 46: Registros da exposição *Corpo Vibratório*, Porto Alegre, 2018. / p. 119
- Figura 47: Registros da exposição *Corpo Vibratório*, Porto Alegre, 2018. / p. 119
- Figura 48: Registros da exposição *Corpo Vibratório*, Porto Alegre, 2018. / p. 120
- Figura 49: Registros da exposição *Corpo Vibratório*, Porto Alegre, 2018. / p. 120

## SUMÁRIO

Introdução / p.15

1. O artista como catador / p.23

1.1 Intersecções entre digital e conceitual / p.31

2. A estética da gambiarra / p. 37

2.1 A transparência e a máquina orgânica / p.41

2.2 *Hackeamentos* possíveis / p.47

3. O princípio da Vibração / p.53

3.1 Uma máquina para massagear a angústia / p.54

3.2 Rotações utópicas e o devir máquina / p.65

4. A presença do outro / p.75

4.1 Definições sobre o outro / p.77

4.2 A interatividade entre pares / p.83

5. Imagens espetacularizadas / p. 93

5.1 Corpo Vibratório / p.103

5.2 Sensível tecnológico / p.109

Considerações Finais / p.117

Referências / p.123



## Introdução

Todos os dias eu acordo com a vibração do meu celular e durmo com a luz forte do prelúdio de um horário pontual que me desperta vindo do mesmo. Cíclico e cotidiano, todo dia um novo despertar, um *vibro* diferente. Todos os dias acordo e observo os eletrônicos a minha volta, e tenho uma maldita pulsão de vê-los por dentro. O íntimo velado. Esses todos dias já me acompanham faz um tempo.

Albert Einstein (1995) afirmou que: “Tudo é vibração” ao explicar os sistemas complexos, desde os átomos até a construção de partículas em relação ao espaço, tempo e do nosso próprio corpo. Partindo desse princípio, a discussão proposta nessa pesquisa interage com as áreas de artes visuais, tecnologia e psicanálise.

Merleau-Ponty é um dos teóricos que acompanham o texto no campo das artes visuais, com suas contribuições importantes sobre o lugar do corpo e sua forma de percepção, que foram imprescindíveis para alavancar o estudo aqui apresentado. Já através de Juliana Gontijo, pesquisadora do campo da arte brasileiro, é apresentado o estudo sobre artistas que trabalham com o termo gambiarra em suas diferentes variações. Destaco também os teóricos da psicanálise Slavoj Žižek e José Gil que revelam o corpo em diálogo com a mente, enquanto os que trazem

complementos sobre nossos vínculos com os objetos tecnológicos ou vibratórios são Gilbert Simondon, Shelley Trower e Derrick De Kerckhove.

Essa discussão tange nossa vivência no momento atual, em que os nossos corpos interagem mais com corpos máqunicos e virtuais do que com orgânicos e humanos. A arte digital<sup>1</sup> segue em busca de espaço para diálogo e propõe diferentes experiências e simulações interativas, entre elas a sinestésica, uma fusão sensorial.

No processo criativo dos meus últimos trabalhos, que envolvem a estética que denomino como fundamentalmente tecnológica, busquei através do desmonte de objetos eletrônicos catalogar seus diferentes mecanismos de *hardware* quando encontrei e me familiarizei com os sistemas vibratórios.

Qualquer sinal de vibração possui três qualidades: deslocamento, velocidade e aceleração, que estão inextricavelmente ligados. Segundo o livro *Human Response Vibration* de Neil J. Mansfield (2005):

A vibração é um movimento mecânico que oscila sobre um ponto fixo (geralmente uma referência). É uma forma de onda mecânica e, como todas as ondas, transfere energia, mas não importa. A vibração precisa de uma estrutura mecânica para viajar. Esta estrutura pode ser parte de uma máquina, veículo,

---

<sup>1</sup> New Media Art e outros nomes categóricos, como <Arte Digital>, <Arte de Computador, Arte Multimídia e Arte Interactiva> são utilizados muitas vezes alternadamente, [...] utilizamos o termo para descrever projectos que fazem uso das tecnologias emergentes e se preocupam com as possibilidades estéticas, culturais e políticas destas ferramentas (JANA; TRIBE, 2007, p. 6).

ferramenta ou mesmo uma pessoa, mas se um acoplamento mecânico for perdido, a vibração não se propagará mais (MANSFIELD, 2005, p.2, trad. da autora).

É preciso para seu funcionamento que a peça esteja em uma cama protetora para a propagação de movimento. Logo, é necessário fisicamente enclausurar o corpo do motor permitindo o giro apenas de sua cabeça, em um berço milimetricamente confeccionado.

Berço que aprisiona, berço que acolhe. Por vezes questiono o papel da nova tecnologia: será ela libertária? Em qual sentido? A partir do momento em que precisamos de poderes aquisitivos e capitalistas para adquirir suas peças, cujos objetos se distribuem sem igualdade pelas camadas socioeconômicas, a tecnologia passa a ficar envolta cada vez mais por um endométrio consumista.

Ao realocar motores que se tornam obsoletos, penso criar novos trabalhos que podem conduzir modificações ao estado original dos eletrônicos, e entendo essa ação como uma espécie de *hackeamento*. Ou como diria Catherine Malabou (2014), toda contrapartida de uma criação é a destruição da mesma. Para além das lógicas de existência e produtividade, penso que meus trabalhos são tentativas de subverter a máquina, atribuindo novos valores e significados por meio de objetos de arte.

Em 2013, construí meu primeiro trabalho a partir de máquinas obsoletas, uma escultura feita com teclados de computador que intitulei *Berço*. Ao estudar o conceito *nativos*



**Figura 1 e 2** Registro do trabalho *Berço*. Teclas de computador, arame, vergalhão, cola e silicone. 63 x 83 x 49 cm. Centro Municipal Hélio Oiticica. Exposição Territórios IV Bienal da Escola de Belas Artes/UFRJ, Rio de Janeiro, 2013.

*digitais*<sup>2</sup> de Don Tapscott (1998), passei a incluir meu lugar de autoria como nativa e não imigrante digital, me apropriando dessa terminologia. Enquanto nativa digital, penso como múltiplo, sou vários sujeitos, de sexualidades distintas, e possuo uma relação que coabita entre o fascínio e a facilidade para com a tecnologia na qualidade de objeto de desejo.

Como toda migração consolidada, existe um momento de adaptação. Somos hoje imigrantes e nativos digitais convivendo no mesmo ambiente de sujeitos. Em meu trabalho de conclusão da graduação intitulado *Nativos Digitais: Uma pesquisa sobre fluxos entre arte e tecnologia*<sup>3</sup>, discorro sobre essa geração nativa, trazendo exemplos de ações simultâneas: é possível escutar música lendo no computador, assistir televisão conversando ou até dirigir falando no alto falante do celular.

Isso muda completamente a maneira de processar o cérebro humano, se assemelhando cada vez mais à inteligência matemática e concomitante dos computadores. Resultado este da modificação trazida pela *internet*, em ser agente ativo e interator com um conteúdo não mais passivo e contemplativo como era nos primeiros anos da televisão. Me refiro a partir de agora ao interator como aquele que irá interagir com os meus trabalhos, chamado no campo da arte de público, observador ou espectador.

<sup>2</sup> TAPSCOTT, Don. Growing up digital: the rise of net generation. New York: McGraw-Hill, 1998

<sup>3</sup> *Nativos Digitais: uma pesquisa sobre fluxos entre arte e tecnologia*, 2014 disponível em <joanaburd.com/nativosdigitais>

Alberto Cupani, no livro *Filosofia da tecnologia*, traz diversas contribuições interessantes sobre o cotidiano digital e as transformações que estamos vivendo, entre essas destaca:

[...] não se deve prestar atenção apenas ao modo como as tecnologias alteram o pólo “mundo” do nosso ser-no-mundo. Nossa corporeidade está cada vez mais modificada pelas tecnologias, e de tal modo que a sua “incorporação” não pode mais ser percebida como tal (CUPANI, 2013, p.129).

O despertar da minha consciência artística foi em busca da fuga de um cotidiano saturado de informações midiáticas. Encontrei nas poéticas visuais uma possibilidade de investigar junto aos dispositivos para então compreender um peso virtual que carrego em mim. “Mediante a sua função, um dispositivo nos ‘descarrega’ de um esforço, nos liberta de um ‘peso’, resolve alguma dificuldade” (CUPANI, 2013, p.141).

A estética que proponho inclui, então, a reutilização da tecnologia e de dispositivos obsoletos. Não crio máquinas de inteligência artificial, mas sim de inteligência sensorial. Convido o público à interação tátil com motores em partes específicas do corpo. Sem o sujeito interator, os trabalhos permanecem em estado *off-line*, conforme trago no capítulo 4, *A presença do outro*.

A produção de tais objetos é de forma manual com o auxílio de máquinas. Após a catalogação das peças, essas são ressoldadas e posicionadas de forma funcional. No novo formato, a transparência é regra, o circuito elétrico agora é

revelado em cada ponto de conexão. Somado a isso, os trabalhos dessa pesquisa necessitam de uma fonte para funcionar, sua força é elétrica.

Dentro da discussão sobre a força e o poder da máquina, incluo o nosso corpo como imperativo para a experimentação de meus trabalhos. Os capítulos a seguir apresentam seis trabalhos construídos durante os últimos dois anos: *Teclas* (2016), *Massageador de Angústia* (2016), *Voz de Dentro* (2018), *Bronzeamento Artificial* (2017), *Corpo Vibratório* (2018) e *O sensível tecnológico* (2018).

Todos exigem um corpo ativo para o seu funcionamento, seja para ser experimento ou para ser experimentado. Desta forma intitulo essa pesquisa *Corpo Vibratório: quando o movimento pede pausa*. Corpo esse que pode ser o do interator, o meu corpo propositor, o corpo elétrico dos objetos que crio ou o corpo do texto.

Apesar da ambiguidade em entender que o movimento pede pausa, não me refiro ao deslocamento. Refiro-me a necessidade de parar um pouco nosso pensamento veloz para reconhecer novas formas de interação e retomar a sensibilidade do nosso corpo, que tem sido relegada. Corpo digital, dedos em diálogo silencioso com telas *touchscreen*, imagens virtuais de corpos cada vez mais públicos. Incorporamos nosso ser-mente-corpo na estética pós-mídia.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Lev Manovich (2008) vai criticar o uso continuado do termo “mídia”. Cada vez mais são acrescentadas derivações, criando novas nomenclaturas para os trabalhos que usam da tecnologia como meio. Concordo com Manovich que se criamos novos trabalhos, com

No decorrer da pesquisa são apresentadas associações entre os meus trabalhos e dos artistas brasileiros Mariana Manhães e Milton Sogabe, bem como dos japoneses Yoshimasa Kato e Yuichi Ito e do suíço Zimoun. A partir de estratégias de desenho de protótipos, do recurso inventivo da gambiarra e do uso da tecnologia ressignificada, construo esculturas compostas por motores, alto falantes, projetores e fios.

Devido a complexidade dos trabalhos aqui apresentados em imagem estática e impressa, criei uma página *online* - [joanaburd.com/corpoivbratorio](http://joanaburd.com/corpoivbratorio) - para o acompanhamento do texto. Lá estão os registros em vídeo de todos os trabalhos referenciados (enquanto estiverem disponíveis nas suas plataformas de origem). Recomendo então que você pegue uma máquina digital conectada a uma rede, para presenciar a leitura a partir de agora.

---

diferentes materiais através de tecnologias, um novo termo deve ser unificado para essas práticas fugindo das referencias tradicionais da arte.

## 1. O artista como catador

Catar é um ato que pode ser caracterizado como colher algo indesejável; catamos lixo, catamos piolhos, catamos feijões estragados. Uma busca por coisas particulares, uma seleção de porcarias. Acredito que todo o artista tem um de tanto catador.

Desde 2013, como dito anteriormente, cato objetos eletrônicos obsoletos antes do seu destino final. Possuo uma coleção dos mais variados tipos, pois me interessa a possível transformação de seus componentes em novos objetos eletrônicos. De certa forma, o abandono me causa fascínio. Parto do hipotético para prolongar uma impermanência. Catherine Malabou (2014) no ensaio *Ontologia do acidente: ensaio sobre a plasticidade destrutiva*, coloca que:

A construção é, portanto, contrabalançada por uma forma de destruição. Isso se admite. O fato de que toda a criação só possa ocorrer ao preço de uma contrapartida destrutiva é uma lei fundamental da vida. Ela não contradiz a vida, antes, torna-a possível (MALABOU, 2014, p. 13).

Foi em um galpão de lixo eletrônico da Universidade Federal do Rio de Janeiro, repleto de computadores antigos

e destruídos, que encontrei minha contrapartida. Lá estavam diversos teclados de computador, amarelados, velhos e empilhados em andaimes de seis metros de altura. Realizei uma coleta de doze teclados e os desmembrei. Há teclas que possuem palavras transcritas, outras símbolos de um universo comunicativo do qual me aproximei e que me impulsionou a criar novos objetos ressignificados.

No lixo, enxerguei objetos do meu desejo. Tive uma curiosidade imensa de compreender o seu funcionamento. Lembro-me ao ver um trabalho do artista Júlio Plaza chamado *Video-poema* ou mesmo virtualmente as televisões que formam robôs de Nam June Paik de ser tomada pela pulsão de entender na minúcia o processo de tais trabalhos.

Essa minha curiosidade sobre o funcionamento interno das máquinas existe desde antes de estudar artes visuais. Deste meu lado engenheira, conserta-tudo, de não ter medo de abrir um eletrônico, de buscar o entendimento do porquê ele acontece: esteticamente, formalmente e tecnicamente. No início dessa pesquisa, catei teclas e nelas, palavras.

Ao desmontar os teclados, desprovi o *hardware*<sup>5</sup> de sua funcionalidade. Ao deslocar o *objeto tecla* e apresentá-lo junto a tradução linguística do inglês, acredito oferecer uma outra percepção do cotidiano digital ao público. Vivemos constantemente tocando em palavras e estrangeirismos que comandam nossos computadores.

---

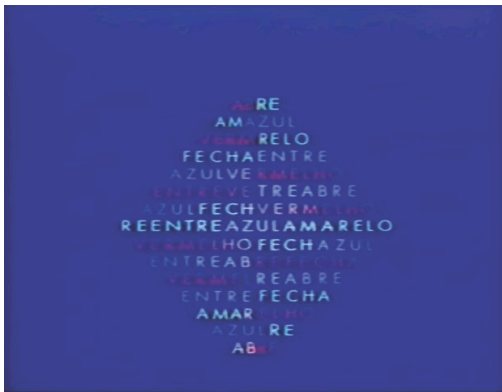
<sup>5</sup>*Hardware* é a parte física do computador como componentes eletrônicos e suas peças constituintes que podemos tocar. Já *Software* é a parte de códigos, os programas, a interface virtual das máquinas.

Tenho interesse no que tange um diálogo mais profundo entre as pessoas, no instante de substituição da comunicação oral pelo ato de teclar. Neste ponto, o tato tem um papel importante quando trocamos o verbal pelo sensorial, sendo o segundo uma parte determinante para o seguimento desta pesquisa teórico-prática.

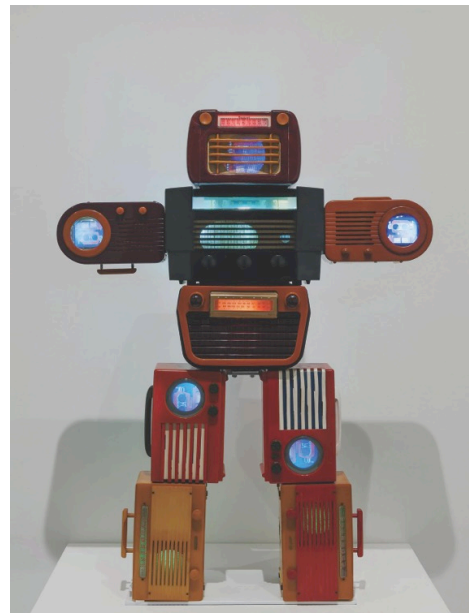
A literalidade das palavras se dissolve no domínio da língua inglesa, nossas ações ficam encobertas e subentendidas. Acredito que ao realizar o exercício da tradução dos comandos, ou melhor, das teclas, produzo um novo olhar. No trabalho *Teclas* (2016), desenvolvi cerca de vinte traduções linguísticas entre elas *Shift/Mudança, End/Fim, Backspace/Retrocesso, Power/Poder*.

Derrick De Kerckhove (1988) estuda o desenvolvimento das linguagens, e principalmente, as modificações trazidas pelas novas formas de comunicação eletrônica. A relevância do livro *The Skin of Culture: investigating the new electronic reality* se mantém ao entendermos que a criação do alfabeto mudou a orientação da cultura da tradição, que vivia um passado, para a inovação, projetando-se ao futuro. Ou seja, é na transposição de uma informação de um contexto para outro que está a invenção.

A linguagem é o *software* que movimenta a psicologia humana. Qualquer tecnologia que afete significativamente a linguagem também deve afetar o comportamento em nível físico, emocional e mental. O alfabeto é como um programa de computador, mas mais poderoso, mais preciso, mais versátil e abrangente do que qualquer *software* já escrito. Um programa projetado para executar o instrumento mais poderoso existente: o ser humano. O alfabeto encontrou seu caminho no cérebro



**Figura 3** Júlio Plaza. Frame *Video-poema*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gQj5a8OBES0>>. Acessado em: 30/10/2017.



**Figura 4** *Bakelite Robot*, Nam June Paik. *Bakelite*, 2002. Fonte: Tate UK. Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/art/artworks/paik-bakelite-robot-t14340>>. Acessado em: 31/10/2017

para especificar as rotinas que suportam o *firmware* do *brainname* alfabetizado. O alfabeto criou duas revoluções complementares: uma no cérebro e outra no mundo (KERCKHOVE, 1988, p.28, trad. da autora).

Na tentativa de sacudir o aparelho da linguagem, coloco esses objetos em uma caixa de vidro com uma moldura vermelha que remete à “Caixa quebra vidro em caso de incêndio”. Nas primeiras exposições destes trabalhos incluí na montagem um martelo modelado em *biscuit* convidando o público a interagir. Houve tentativas de quebrar o vidro e arrancar-lhe as teclas, contudo nenhuma foi bem-sucedida.

Entendo que muitos dos desenhos dos protótipos que realizo partem da ideia e do argumento anteriormente a pesquisa prática. Encontro relações entre a arte digital e a arte conceitual<sup>6</sup>, ao elucidar questões sensíveis com as máquinas; ao questionar o alfabeto e as palavras com que nominamos elas como: máquina de barbear, máquina de

<sup>6</sup> O termo arte conceitual é usado pela primeira vez num texto de Henry Flynt, em 1961, entre as atividades do Grupo Fluxus. Nesse texto, o artista defende que os conceitos são a matéria da arte e por isso ela estaria vinculada à linguagem. [...] Ele pode muitas vezes delegar o trabalho físico a uma pessoa que tenha habilidade técnica específica. O que importa é a invenção da obra, o conceito, que é elaborado antes de sua materialização.

Disponível em:  
<<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3187/arte-conceitual>>.  
Acessado em: 25/08/2018.



**Figura 5 e 6** Registro do trabalho *Teclas* (2016).  
Tecla de computador, folha datilografada, isopor e caixa de vidro.  
Exposição *Teclas*. Centro de Cultura Dr. Henrique Ordovás Filho,  
Caxias do Sul. 24 x 24 cm



lavar, máquina de escrever, máquina de costura, máquina de cartão, máquina de solda, máquina de gelo, máquina de tinta, máquina de fazer cimento, máquina de fazer dinheiro, máquina de fazer asfalto, máquina de refrigerante, máquina de vendas, máquina de fazer café, máquina do tempo. E, como na canção de Gilberto Gil, *máquina de ritmo* (2008):

Apesar do seu computador  
Ter samba bom, samba ruim  
Se aperto o botão, meu coração  
Há de dizer que é samba sim  
Máquina de Ritmo  
Processo de algoritmos padrões  
Múltiplos binários e ternários, quarternários sem paixões  
Colcheias, semi-colcheias,  
Fusas, semi-fusas, sensações  
Nos salões das noites cariocas  
Novas tecno-ilusões.

## 1.1 Interseções entre digital e conceitual

Lev Manovich, teórico e artista russo, radicado nos Estados Unidos, é um dos maiores pesquisadores da arte digital. Em um texto publicado em 1996 no *Rizome*<sup>7</sup>, Lev defende que existem dois diferentes mundos que não irão convergir: a *Duchamp-Land*, dedicada à arte contemporânea como galerias, grandes museus, jornais de prestígio; e a *Turing-Land*, voltada à arte digital e seus eventos como a ISEA, a ARS Eletrônica e SIGGRAPH. Não obstante, ele define as características de cada mundo:

O objeto típico que é admitido *Duchamp-land* atende às seguintes características:

1) Orientado para o "conteúdo". 2) "Complicado". 3) Atitude irônica, autorreferencial e muitas vezes literalmente destrutiva em relação ao seu material, ou seja, sua tecnologia, seja tela, vidro, motores, eletrônica etc.

Como veremos, a *Turing-Land* é caracterizada por características diretamente opostas:

1) Orientação para novas tecnologias de computação de última geração, em vez de "conteúdo". 2) "Simples" e geralmente falta de ironia. [...] 3) Mais importante, os objetos na *Turing-land* tomam tecnologias que eles usam sempre a sério. [...] O que não devemos esperar de *Turing-land* é a arte que será aceita em

---

<sup>7</sup> Rhizome é um canal que patrocina a arte e a cultura digital por meio de comissões, exposições, preservação digital e desenvolvimento de *software*. Fundada pelo artista Mark Tribe, hoje conta com o apoio do New Museum de Nova Iorque.

*Duchamp-land.* Duchamp-land quer arte, não pesquisa novas possibilidades estéticas de novas mídias. A convergência não irá acontecer  
(MANOVICH, 1996, trad. da autora).

Tenho uma visão diferente do mundo bipartido de Lev Manovich. É no argumento conceitual desta pesquisa que relaciono ideias do mundo da arte digital com teóricos da arte conceitual, entendendo que por trás de toda traquitana que monto existe um pensamento, um argumento, uma ideia.

Já Edward Shanken (2001), no SIGGRAPH, mesmo evento citado por Manovich como exclusivo a *Turing-Land*, publica um texto intitulado *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*. Essa publicação aponta que a arte digital e a arte conceitual são contemporâneas em seu aparecimento no que se refere à produção e às exposições, desde o seu momento embrionário permeiam as mesmas discussões.

Shanken, ao exemplificar o artista conceitual Hans Haacke e sua participação no campo nos anos 1960, destaca seu envolvimento com esculturas cinéticas e seus sistemas dinâmicos. Em uma arte da ideia, o sistema tecnológico é o meio para ela acontecer, e assim há uma intensa relação com as propriedades da arte digital:



**Figura 7 e 8** Registros do trabalho *Circulação* de Hans Haacke. 9ª Bienal do Mercosul, Porto Alegre, 2011.

Para muitos artistas que trabalham na interseção de arte conceitual e arte e tecnologia, a particular manifestação visual da obra de arte como objeto foi secundária à expressão de uma ideia que se torna realidade ao simular a mesma (2001, p. 434, trad. da autora).

Em 1969, Hans Haacke construiu uma obra intitulada *Juntos*, que foi remontada na *9a Bienal do Mercosul* em 2013, onde passou a se chamar de *Circulação*. O trabalho ocupou uma sala inteira em que dois motores de lados opostos do ambiente bombeavam água através de um sistema ramificado de tubos transparentes.

Shanken (2001), ao estudar a arte conceitual, ainda aponta que ela sempre constituiu o paradigma entre “arte e ideia”, enfatizando o valor tradicionalmente construído no que se refere à materialidade de objetos de arte e a descrição de significado visto como um sistema semiótico. Do mesmo modo, o paradigma entre matéria e conceito está no caráter crítico desenvolvido na pesquisa de formas visuais da ciência e tecnologia.

[...] a arte e tecnologia, como a arte conceitual, também é um processo meta-crítico. Ela desafia os sistemas de conhecimento (e os modos de conhecimento tecnologicamente mediados) que estruturam métodos científicos e valores estéticos convencionais. Além disso, examina a implicação social e estética dos meios tecnológicos que definem, empacotam e distribuem informação (2001, p. 434, trad. da autora).

Se colocarmos que linguagem verbal é a representação das palavras, a linguagem matemática é a

representação da tecnologia. É através do mesmo ponto de partida que se constroem identidades comunicativas: são códigos determinados em diferentes momentos da história que levam à construção de um diálogo. A linguagem eletrônica produzida através de diferentes combinações de signos sólidos (matemáticos) leva a multiplicidade da computação infinita, podendo expressar uma liberdade inerente a condição humana. Encontro tal liberdade também na ação autônoma de catar e propor nos objetos sistemas de comunicação.

## 2. A estética da Gambiarra

A estética da Gambiarra permeia o processo criativo de meus trabalhos nos quais foram clips, alicates, tijolos, potes de plástico, colas dos mais variados tipos que buscaram a sustentação e a solda das peças. Também no momento da exposição apresento essa essência do ajustamento, a montagem com recursos que estão no ambiente, seja esse o lixo, a caixa de ferramentas ou o próprio ateliê.

Já o substantivo gambiarra significa fazer uma extensão elétrica, ou ainda, fazer um trabalho improvisado. Característica singular da população brasileira, em geral atribuída a uma desvalorização de um aspecto cultural, em formas de resolver os problemas com o que é possível. Logo, se deixa de lado a beleza e certa ironia de tais engembações funcionais, muitas vezes destacando o caráter sucateado ao invés do inventivo.

A pesquisa *Distopias tecnológicas* da brasileira Juliana Gontijo (2014) apontou diversos aspectos pertinentes em termos conceituais e na identificação de artistas que dialogam com minha pesquisa teórico-prática. Na publicação a pesquisadora destaca distopia como um momento ligado ao presente, sem projeções futuras. Através de entrevistas com artistas nacionais ela contextualiza a

produção da estética da gambiarra a partir da tecnologia na “reinvenção dos objetos técnicos e a subversão de sua utilização”. Juliana Gontijo coloca:

Trabalhar com a recuperação de antigas tecnologias envolve, além disso, uma intencionalidade de exibir o que, normalmente, um acabamento tornaria invisível: os circuitos aparentes, carcaças, marcas de antigos usos, vestígios que funcionam para agregar valor simbólico (GONTIJO, 2014, p. 38).

Mariana Manhães é uma artista carioca que produz obras com telas, circuitos eletrônicos e mecanismos robóticos. As esculturas são confeccionadas em parceria com seu pai, o engenheiro de telecomunicações Antonio Moutinho. Em entrevista a pesquisadora Juliana Gontijo, Mariana Manhães comenta sobre o uso do termo gambiarra ao colocar que:

[...] devo dizer que implico um pouco com a palavra gambiarra, uma vez que acho que há bons e maus usos dessa palavra. Gosto da gambiarra que está relacionada com a invenção. Como no caso do cientista ou do artista que, para criar um protótipo, une coisas que fogem da sua função original, mas cujo processo evidencia um cuidado, uma preocupação, um esmero no sentido de querer fazer a coisa funcionar direito. [...] Não gosto, porém, daquela gambiarra que evidencia uma preguiça de fazer bem feito, que é descuidada e que pode causar acidentes. Para mim, são duas coisas diferentes (MANHÃES; GONTIJO, p.174)

A exposição *Gambiólogos 1.0: a gambiarra nos tempos do digital realizada em 2010*, defendeu esse espaço colocando

artistas brasileiros que produzem a partir da gambiarra e do improvisado como fonte de inspiração. A organização e produção do evento ficou por conta do coletivo *Gambiologia*. Tal coletivo funcionou de 2008 a 2015 e contou com a participação de Fred Paulino, Ganso e Lucas Mafra com a ideia de ampliar a discussão do termo e as produções de artistas. Dentro do catálogo dessa exposição, Felipe Fonseca assina o texto *Gambiarra, a criatividade que nos faz humanos* destacando que:

A gambiarra está associada ao tipo de adaptabilidade que em última instância nos faz humanos - observar o entorno e, com o que temos à mão, solucionar problemas. É um conhecimento ancestral, que até há pouco aparecia espontaneamente nas culturas brasileiras como resultado da precariedade (FONSECA, 2010, p. 22).

A análise dos catálogos e das divulgações das exposições seguintes *Gambiólogos 2.0: a Gambiarra nos tempos do digital* (2014) e *Maquinações* (2018) me proporcionam uma reflexão ética e política sobre meus trabalhos. Existe um percurso estético no que se refere a expor todas as adaptações e circunstâncias experimentais do processo construtivo.

Fred Paulino afirma que a gambiarra é uma ciência, enquanto curador da mostra *Gambiólogos: A gambiarra nos tempos do digital 2.0*, aborda a questão da técnica e do improvisado em relação aos artistas selecionados:

Em tempos em que o ativismo cresce e se horizontaliza na mesma proporção que suas contradições, em que a ilusão de

prosperidade é questionada e o incômodo sobre a situação do homem no planeta é cada vez mais latente, temos aqui belos exemplares de como o uso da tecnologia e dos resíduos pode ser não somente uma forma de expressão criativa, mas também política (PAULINO, 2014, p. 11).

No contrafluxo do descarte e da obsolescência programada, unido ao estudo de fenômenos físicos que constituem os objetos eletrônicos em nossa volta, tento compor estratégias de reflexão. Na segunda edição dos *Gambiólogos*, além de contar com obras de mais de quarenta artistas, foi proposto por Fred Paulino três eixos para o argumento da seleção das obras:

a precariedade na artemídia e a incorporação da baixa tecnologia nos trabalhos como opção formal;  
a ideia de “coleccionismo” por meio da acumulação, ou como os artistas têm usado o excesso de resíduos no mundo de hoje como recurso expressivo (para além do senso comum sobre reciclagem);  
e a aceitação (ou não) da influência da cultura popular e do artesanato no meio das artes plásticas (PAULINO, 2014, p. 11).

Acredito que a pesquisa *Corpo Vibratório: quando o movimento pede pausa* pode dialogar esses três eixos, no ato de expor a precariedade (através da transparência), a ideia de colecionismo, a partir do momento que todos meus trabalhos derivam do desmonte de objetos que coleciono ou cato, e também por incorporar esse aspecto artesanal da cultura brasileira.

## 2.1 A transparência e a máquina orgânica

Há tempos tenho fascínio por superfícies transparentes. Na minha própria metodologia de organização de peças e ferramentas, sempre optei por caixas de plástico para que o conteúdo fosse identificável. Esse aspecto é evidenciado na recorrência de materiais que me acompanham: acrílico, vidro e resina cristal.

Para mim, a transparência funciona como um organizador dos elementos plásticos. Como superfícies de acabamento e proteção, os materiais translúcidos admitem que não há a intenção de esconder os fios ou qualquer demonstração maquinica dos meus trabalhos. No ato de elucidar sua composição interna, há uma afirmação poética ao assumir a manufatura, em revelar suas recomposições e colagens íntimas.

Alberto Cupani (2013), autor trazido na introdução deste trabalho coloca que as tecnologias tem diferentes intencionalidades, estendendo nossas capacidades de percepção e ação. Além deste ponto, destaca que as tecnologias também fazem parte de um “pano de fundo da experiência”, condicionam sutilmente nossas vidas. Logo, contemplar as traquitanas despercebidas em nosso entorno seria outro modo filosófico de ver o argumento da transparência das máquinas que estão a nossa volta. Conforme Cupani:

Nesse sentido, a esperada "transparência" dos instrumentos é quase total, uma sorte de "presença ausente". Além desses sistemas que operam automaticamente (ou quase), estão aqueles que requerem uma atenção intermitente, sobretudo para programá-los (como a máquina de lavar roupa, o forno de microondas, etc.), mas que uma vez em andamento "saem" do foco da nossa atenção, permanecendo apenas como barulho que acompanha nossa vida. (CUPANI, 2013, p. 128)

Em deriva sobre a reflexão do autor, creio que o presente ausente pode ser função simbólica do pensamento que resulta na capacidade de pensar pensamentos. Se consideramos a tecnologia nas abstrações que fazemos, veremos que tal presença ausente já faz parte dos nossos corpos internamente e externamente, no seu potencial funcional, emocional e poucas vezes sensório.

Essa transparência não deixa de ser também uma referência ao ensaio *Filosofia da Caixa preta* proposto por Vilém Flusser, em 1985. Apesar do teórico descrever questões de imagem e sua relação com o aparelho fotográfico (que não deixa de ser uma máquina), vejo em meus trabalhos "inputs" e "outputs". Contudo, a caixa que escolho, não é obscura, pode ser vista por dentro e, como diria Flusser, eu funcionária do meu próprio aparelho, procuro o conhecer muito bem.

Ao conhecê-lo, tento lidar com suas indeterminações e buscar uma autonomia, como em uma magia criativa, idealizo ir contra a funcionalidade do aparelho/máquina. Na tentativa de expor sua funcionalidade inicial deixo à mostra seus elementos constituintes.

Ao entender a "anatomia" dos eletrônicos, passei a divergir do sigilo de fabricação das tecnologias que ocultam os processos e nos momentos do desmonte, muitas vezes, levam ao descarte de componentes que poderiam ter um uso interessante artisticamente.

Desde então, passei a cultivar e acreditar no *software livre*<sup>8</sup>. Não somente por optar por programas e máquinas da *cultura maker* como também no compartilhar informações ao acessar e interferir em fóruns para dar continuidade à comunidade em que também me insiro.

Não é conveniente às empresas que dominam o mercado a possibilidade da troca artesanal de suas peças. Há uma dificuldade de manipulação estrategicamente restrita aos técnicos autorizados, alegando que um bom objeto eletrônico é aquele inviolável.

Acredito ser interessante fazer uma analogia em relação à intimidade das máquinas, sobre o que escondemos, o não visto. Precisamos abrir uma janela direta para essa nova realidade, mesmo que seja sozinhos em nossas casas, em uma tela de computador. As máquinas mais bonitas são as máquinas orgânicas em que o humano se dissolve como unidade. Juliana Gontijo (2014) discute o termo *máquina orgânica* e retoma questões históricas ao destacá-lo:

---

<sup>8</sup> Por "software livre" devemos entender aquele software que respeita a liberdade e senso de comunidade dos usuários. Grosso modo, isso significa que os usuários possuem a liberdade de executar, copiar, distribuir, estudar, mudar e melhorar o software. Disponível em <<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>> Acessado em: 28/08/18.

A noção de “máquina orgânica” foi primeiramente desenvolvida pelo médico francês Julien Offray La Mettrie. No ensaio *L'Homme-Machine*, de 1784, ele se refere ao ser humano como um sistema mecânico, que compreenderia não só seu corpo, como também sua alma. O princípio do animal-máquina de Descartes estende-se ao ser humano que, conforme a concepção monista do médico, é essencialmente parte da mesma substância que conforma todos os seres inanimados. La Mettrie afirma, categoricamente, que “o homem é uma máquina, e não há em todo o universo mais que uma só substância diversamente modificada” (1865: p. 159 apud GONTIJO 2014).

Essa discussão disparou em mim a necessidade de definir a máquina orgânica. Vejo que ao inserir um sistema simbólico, que faz parte do meu eu, mesmo que em um ser inanimado, constituo partes que deixam de ser minhas ao serem transferidas ao objeto. A psicanálise freudiana irá chamar essa ação de identificação projetiva, na qual, partes do próprio *self* são colocadas em um objeto externo, como uma extensão de si mesmo. Ao entender que criamos as máquinas como facilitadores em “presentes ausentes” acredito que se perdem as barreiras do nosso corpo em contato com tantos eletrônicos. As fronteiras entre artificial e real, natural e inorgânico tornam-se efêmeras.

Penso que uma máquina orgânica é aquela que busca reações semelhantes às organicidades da vida. Podendo esta ser mais ergonômica, no que tange ao acoplamento do corpo humano às máquinas, como ocorre nas próteses. Ou, em um nível mais complexo, no uso do algoritmo para a representação de algo natural, como uma

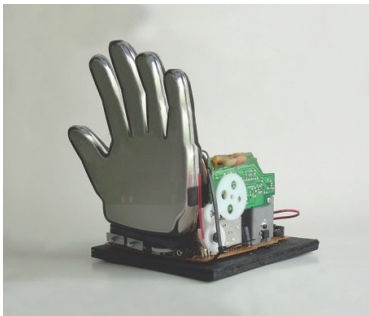
Sequência de Fibonacci, fórmula matemática que expõe espirais que representam conchas, folhas e até mesmo a carga dentária humana. Vejo que o último trabalho desta pesquisa, que intitulei *Sensível Tecnológico* (ver sub capítulo 5.2) discute essa relação de formas orgânicas unidas a sistemas eletrônicos e vibratórios.

Isto posto, problematizar a organicidade de algo tecnológico é incluir também ao diálogo o trabalho de Mariana Manhães. Nas mais variadas traquitanas, a artista torna o objeto de arte um organismo que parece vivo, articulado e cheio de expressões sonoras criadas por ela. Encontro um diálogo em comum com o meu trabalho relacionado às sensações humanas nas suas variadas proposições.

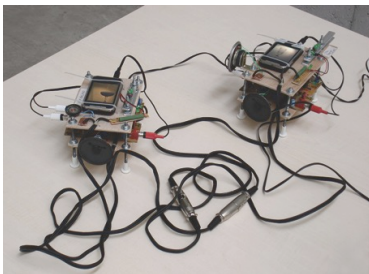
No catálogo *Gambiólogos 1.0: a gambiarra nos tempos do digital* as imagens das obras *isso (Taça de Cristal)* e *isso (Taça azul)* são acompanhadas de um texto que as descreve da seguinte forma: “são duas máquinas orgânicas que podem funcionar individualmente ou interconectadas, como se estivesse em simbiose. Em cada uma delas, um vídeo de um objeto animado fala e respira” (Catálogo Gambiólogos 1.0, 2010, p. 28-29).

A organicidade dos meus trabalhos está mais atrelada à possibilidade de acoplamento ao corpo do que à intercomunicação dos objetos em si. Entendo que ambas as situações são interpretações possíveis, pois acredito que há uma semelhança estética internamente, no corpo máquina como no corpo humano.





**Figura 9** Mariana Manhães, *Objetos Mórficos*, 2005  
Disponível em: <<http://www.marianamanhaes.com/Objetos-Morficos>>. Acessado em: 08/03/18.



**Figura 10** Mariana Manhães, *ISSO (TAÇA AZUL)*, 2008. MP4 Player; circuitos eletrônicos; motor vibracall; alto-falantes; madeira; conector canon; alumínio e outros materiais Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YbcDOnM5480>>. Acessado em: 08/03/18.

A materialidade interna das máquinas me interessa a ponto de eu buscar compartilhar e contagiar o interator com a transparência. Porém tal transparência formal dos meus trabalhos, nem sempre é vista de forma agradável ou positiva. Não estamos acostumados, logo não reconhecemos as intimidades de um computador, e este fator produz medo. Os interatores - principalmente no trabalho *Voz de Dentro* (2018), que será descrito no capítulo 4 – repulsam o contato físico ao ver os fios e os alto-falantes. A cadeira de acrílico transparente, afasta o outro quando esse percebe seus diversos componentes eletrônicos acoplados ao assento e encosto.

A proposta interativa se fragiliza no momento em que o interator hesita em participar. Enxerga, e logo rejeita um objeto eletrônico desconhecido. A dúvida, ou até mesmo à aversão às sensações que a traquitana pode gerar, inibe a aproximação e com isso, o objetivo sensorial do trabalho. Visto que a transparência é intrínseca ao argumento dessa pesquisa, a sua materialidade é algo que me envolve, acredito que, nestes casos, há necessidade dos trabalhos serem acompanhados de uma explicação sobre sua intenção e interação.

## 2.2 Hackeamentos possíveis

Toda arte para mim é um dispositivo para a tomada de consciência, um posicionar-se politicamente. Uma modo crítico, que aciona pulsões que podem disparar reflexões

para mudanças sutis ou extensas. Simondon (2007) discute o ponto em que arte não está no objeto artístico e sim no ato de realizá-lo:

[...] A arte instituída, que produz obras de arte, é apenas um movimento inicial para a existência estética, no qual, para o sujeito, esse encontro pode ter lugar, um signo de uma realização real; A impressão estética verdadeira é do reino da realidade experimentada como realidade; a arte instituída, a arte artificial, ainda é apenas uma preparação e uma linguagem para descobrir a verdadeira impressão estética; a verdadeira impressão estética é tão real e tão profunda como o pensamento mágico; surge do encontro real entre diferentes modalidades particulares, recompondo a unidade mágica em si mesma, restaurando essa unidade após uma longa disjunção (2007, p. 213, trad. da autora).

Vivemos em uma irreversibilidade perceptiva, entramos nos mesmos sites de busca e correio eletrônico. Nos são oferecidas milhares de categorias de pesquisas direcionadas, mas, de certa forma, miramos através dos mesmos aparelhos, das mesmas televisões, de grandes fontes já institucionalizadas e representativas da imagem virtual.

Dentro deste éter eletrônico, quero dizer, a partir de verdades rarefeitas, as notícias moldam nossa visão de mundo. Todas as formas de *hardware* e *software* são criadas para introduzir de forma engajada vícios de conhecimento, mesmo através do Facebook que determina sua página de perfil inicial como "Feed de notícias" (leia-se "feed" = alimento).

Basbaum (2007) descreve essa nova forma de olhar um campo sinestesticamente saturado de infosensações de

"percepção digital". Sugere que cabe a arte esse "acordamento", encontrar formas de enfrentar as hierarquias da informação, o que na prática é uma espécie de guerrilha contra a entropia do campo perceptivo.

Porque, subliminarmente, estamos todos olhando incessantemente para as mesmas estruturas de pixels onipresentes. Então talvez fosse o caso de se pensar em algum tipo de terrorismo perceptivo, como única alternativa para deflagrar qualquer revolução nos sentidos do vivido que se queira possível. Eu penso que esse tipo de terrorismo – o único que eu considero concebível – é afinal aquilo que eu tenho chamado de arte (BASBAUM, 2007, p.8).

Uma manipulação, ou mais, uma bolha de filtros deforma nossa visão de mundo, nosso acesso ao conhecimento, e, em um plano macro, a estrutura das novas mídias afeta diretamente o caráter da sociedade. Não é à toa que o mundo tem se dividido e entrado em guerras de informações dicotômicas. A informação está acessível e é tida como verdade àqueles que a afirmam como tal.

Tais influências manipuladoras se proliferam para uma obsolescência programada na qual acredito realizar certo tipo de *hackeamento*. Ao conhecer, desmontar e modificar a ação de dispositivos, realizo novos direcionamentos de circuitos, recomposições não previstas. Uma resposta a um sistema que não é democrático na criação de novos objetos eletrônicos que, por fim, não possuem nenhuma funcionalidade comercial, ou seja, de consumo.

Ao meu ver, o capitalismo cognitivo, trazido por Deleuze e Guatarri (1996), dito como esse novo capitalismo alterado depois do surgimento da internet, vai indicar que somos interessantes enquanto usuários que interpretam o conteúdo, e que a tomada de consciência é válida se traçada dentro deste sistema de códigos.

A possibilidade de construir objetos fixos, de vida útil e longa que se encaixem na definição tradicional de “objetos de arte” é substituída por uma efemeridade da *obsolescência programada*<sup>9</sup>, uma antropofagia tecnológica em que obra-come-obra, que enferruja a placa-mãe e desmonta a memória RAM<sup>10</sup>. Como afirma Juliana Gontijo (2014) de forma coesa: “uma espécie de antropofagia da era digital, de uma cultura de objetos que nos são dados, pois que devora e regurgita o velho e o novo, o *low* e o *high*, a tradição e a inovação” (GONTIJO, p. 47).

Entre os valores descartados por novidades presentes, acredito que hackear é produzir a distância entre o que deixou de ser lixo eletrônico e foi transformado em

---

<sup>9</sup> Obsolescência Programada, também chamada de obsolescência planejada, é quando um produto lançado no mercado se torna inutilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente curto de forma proposital, ou seja, quando empresas lançam mercadorias para que sejam rapidamente descartadas e estimulam o consumidor a comprar novamente. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/geografia/obsolescencia-programada.htm>> Acessado 23/01/17.

<sup>10</sup> A Memória de acesso aleatório (do inglês *Random Access Memory*, frequentemente abreviado para RAM) é um tipo de memória que permite a leitura e a escrita, utilizada como memória primária em sistemas eletrônicos digitais.

objeto de arte. Steven Levy (2012) no livro *Os Heróis da Revolução* relata a história do surgimento dos computadores pessoais. Descreve que foi em um acordo silencioso entre os criadores do computador *TX-0*, no MIT entre os anos 1950 e 1960, que surge o termo “ética hacker”. Seus preceitos baseavam-se em valores morais e filosóficos do que seria a ação de um hacker. Conforme coloca Levy:

O acesso a computadores - e qualquer outro meio que seja capaz de ensinar algo sobre como o mundo funciona - deve ser ilimitado e total.

Toda a informação deve ser livre.

Desacredite a autoridade e promova a descentralização.

Hackers devem ser julgados segundo seu hacking, e não segundo critérios sujeitos a vieses tais como graus acadêmicos, raça, cor, religião, posição ou idade.

Você pode criar arte e beleza no computador.

Computadores podem mudar sua vida para melhor.

(LEVY, 2012, p. 14-18).

A ideia de uma ética hacker ressoa no que acredito ser uma possibilidade de um amplo acesso à informação. Que sejam abertos os códigos fontes e suas memórias computacionais, que se lute por transplantes entre celulares, que sejam mais transparentes os argumentos das empresas que dominam a produção de tecnologia. Se a arte fala sobre história, sobre conteúdo e sobre saberes, poderíamos considerar que já somos seres eternizados pelos nossos IPs<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> *Internet Protocol* é um algoritmo de identificação de um dispositivo (computador, celular, *tablet*) conectado a uma rede. Semelhante à um CPF (documento de identidade) o endereço de um IP é composto por uma sequência de números separados por pontos.

### 3. O princípio da vibração

Princípio pode ser o início, o embrião ou a fase de descoberta de um processo de pesquisa em poéticas visuais. Também é o pressuposto que serve de base filosófica, o que sustenta um pensamento fundamental. Já a vibração tange materialidades concretas, é elemento, movimentação material e é movida através de diferentes substâncias. Logo, o princípio da vibração foi o encontro com o que viria a ser a minha maior ferramenta de pesquisa: os componentes vibratórios.

As sensações vibratórias nos rodeiam para além dos motores *vibracall* dos celulares e dildos<sup>12</sup> de prazer. Vivemos imersos em transportes vibratórios, assentos, sinais sonoros. Ruídos que cruzam nosso cotidiano, atravessam o nosso corpo. Para tanto, nessa investigação optei por não analisar as inúmeras pesquisas desenvolvidas em tecnologia anti-vibração, a batalha pelo eletrônico silencioso e os estudos do corpo que evidenciam a vibração excessiva como algo danoso.

Destaco que ao longo do processo desta pesquisa, fui questionada tantas vezes sobre caráter sexual da vibração

---

<sup>12</sup> Também chamado de consolo é um objeto em formato fático utilizado com intuito de dar prazer sexual através da penetração.

que opto por incluí-lo, entendendo que este não é ponto essencial dos meus trabalhos, mas de certa forma sim, o considero curioso. Me dedico à vibração como princípio de prazer em relação a todo o corpo do interator, podendo significar a interação apenas com sua mão ou com o seu pescoço.

### 3.1 Uma máquina para massagear a angústia

No processo do desmonte de minha coleção de cinquenta e quatro celulares, cataloguei os seus microfones, receptores, botões e motores *vibracall*. Estes últimos me cativaram por seu movimento e funcionamento autônomo de todo o circuito restante do celular. Durante semanas passei com aqueles motores por todos os lados. Quando tinha intervalos de tempo, me divertia ao ligá-los construindo pequenas orquestras de ruídos.

Ao perceber que havia um campo imenso de possibilidades naquelas pequenas peças que iriam ao descarte, desmontei o restante dos eletrônicos da minha coleção que vibravam: um pequeno brinquedo de massagear as costas e uma esteira de massagem. Foi na esteira que eu encontrei as diferentes velocidades e desenhei a possibilidade de um objeto para acoplarmos nosso corpo, em algum lugar esquivo que suscitasse alguma fragilidade emocional.

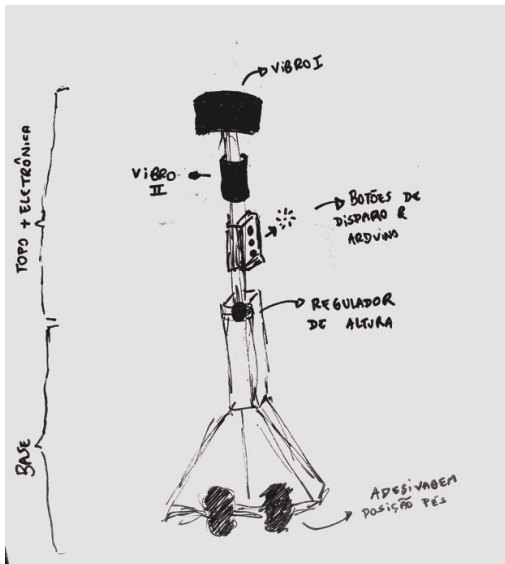
Depois de diversas tentativas de desenho, criei o primeiro protótipo. Fui a uma fábrica de acrílicos e, com o auxílio de um projetista, montei a estrutura da peça: a base como se fosse um pedestal de microfone e o topo em

formato de semicírculo para acoplamento em forma de abraço, alcançando o peitoral e a garganta.

Ao inserir na estrutura de acrílico os motores e interruptores da esteira vibratória, o *Massageador de Angústia* (2016) foi estabelecido. O interator é convidado a se acoplar à máquina, podendo optar por diferentes sensações através dos botões: “Digerir”, “Amenizar” e “Esquecer”. Além dos botões, a peça conta com um regulador de altura para a democratização do acesso físico ao trabalho e um adesivo vinílico preto colocado no espaço onde devem ser posicionados os pés para fruição sensorial. Considero esse trabalho a minha primeira escultura vibratória.

Os botões realizam três ações distintas: digerir (vibrações intensas), amenizar (vibrações leves) esquecer (vibrações suaves). Pesquisando sobre as possíveis relações entre corpo e vibração, encontrei o livro de Shelley Trower (2012) *Senses of Vibration: A History of the Pleasure and Pain of Sound*. Além de um contexto científico dos dois últimos séculos, há o entendimento da vibração como algo natural e também maquínico, que, como diz o título, podemos experienciar tanto o prazer quanto a dor.

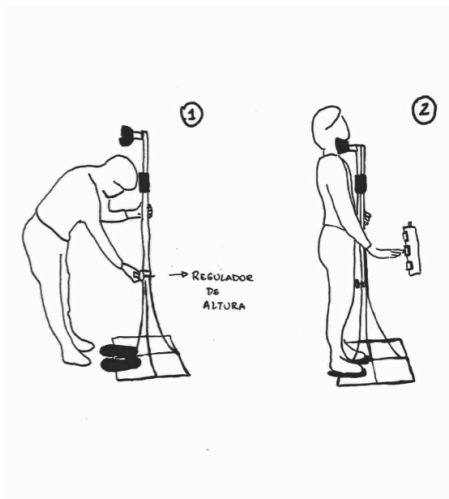
A dor, segundo a autora, estaria localizada na experiência excessiva de máquinas vibratórias, nos transportes ou mesmo em outras tecnologias. Também no processo suportado de repressão do corpo da mulher “histérica”. Já o prazer pode ser referenciado nos momentos em que se busca uma vibração amplificada e harmonizada, que pode se tornar uma “boa vibração”.



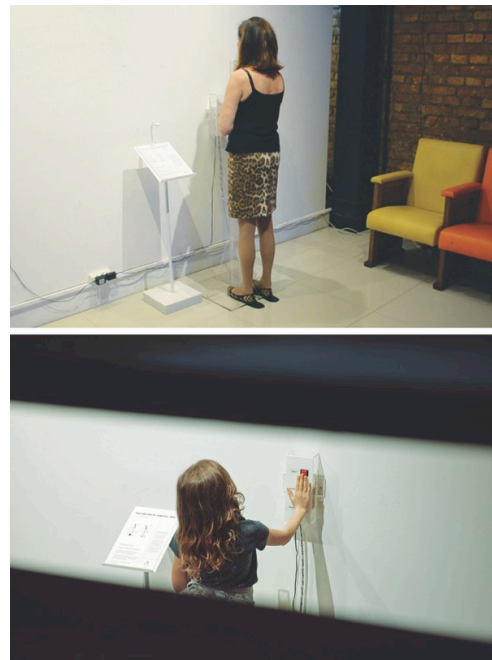
**Figura 11** Desenho do protótipo do *Massagador de Angústia* (2016)



**Figura 12** Registro do trabalho *Massagador de Angústia* (2016) Acrílico, dois motores dc, componentes e fios de eletrônica. 180 x 47 x 47 cm  
 Vídeo demonstrativo disponível em:  
 <<https://www.youtube.com/watch?v=BTbXqCeXP44>>. Acessado em: 07/03/2017.



**Figura 13** Registro de instrução do trabalho *Massagador de Angústia* na exposição *Corpo Vibratório*.



**Figura 14** Interatores com o trabalho *Massagador de Angústia*.  
Exposição *Corpo Vibratório*, 2018. Casa Musgo, Porto Alegre. Fotografias por Joana Burd e Rodrigo Bello Marroni

De certa forma é o que as teorias e práticas, ciências e tecnologias tem buscado amplificar e harmonizar.

Neste trabalho vibratório a experiência de contemplação visual finda antes do acoplamento, pois acredito que neste caso a compreensão visual nos tira a exclusividade da experiência dessa máquina tátil. Neste aspecto, há uma tentativa de bloquear a visão do interator no momento em que se está interagindo com o objeto. Enquanto acoplado, visualmente ele só poderá contemplar o ambiente a sua volta.

*Massageador de Angústia* segue em processo, tendo alterações e adaptações a cada versão apresentada ao público. Na exposição *Presente Rasquinho* realizada em Dezembro de 2016 no Acervo Independente<sup>13</sup> os botões

---

<sup>13</sup> Acervo Independente foi um espaço que criamos em Dezembro de 2013. Junto com Cacau Weimer, Cadu Peixoto, Fernanda Medeiros, Priscila Kisiolar, Manoela Furtado e Zeh Poeta, na época todos estudantes da graduação do Instituto de Artes da UFRGS, viabilizamos o projeto através de um financiamento coletivo (*crowdfunding*). A casa além de proporcionar o espaço de produção, oferecia o ambiente de exibição, localizado no térreo onde apresentávamos a produção dos residentes em uma exposição anual. Enquanto co-fundadora e gestora cultural deste projeto, entre aproximações e afastamentos, aprendi muito sobre o sistema das artes visuais e na prática como arquitetar diversas exposições e eventos. Depois de quatro anos, contabilizamos que tínhamos realizado entre tantas outras coisas: 28 exposições (entre individuais e coletivas), 5 lançamentos de livros de artistas, registros de apresentações e mostras de cerca de 490 artistas, 1.500 trabalhos de arte e com 43 residentes que trabalharam nos escritórios e ateliês da casa em períodos diferentes. Também recebemos a *10a Bienal do Mercosul* e o *LX Prêmio Açorianos de Artes Visuais* em destaque institucional.

ainda eram frágeis. Já exposição #9 *EmMeios* como parte do #16 *Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*, realizada em Outubro de 2017 na cidade do Porto, Portugal, o trabalho contou com botões feitos com telas de computador.

Ao assistir o público interagindo com a máquina, percebi que faltavam informações sobre como relacionar-se com o trabalho. Inicialmente, acreditei que a marcação dos pés seria o suficiente, sugerindo ao interator onde posicionar-se seguido da visão dos botões sugestivos de como “massagear a sua angústia”. Mas a espécie de tótem<sup>14</sup> de acrílico com um semi-círculo preto que parece uma pescocera não foi o suficiente. Passei a expor o trabalho com um vídeo que mostra um interator ativo ou mesmo com um papel descritivo ao lado.

Proponho aqui, um diálogo entre arte e psicanálise, entre os verbos enunciados nos botões os postulados de Freud (1914) no texto *Recordar, repetir e elaborar*:

Deve-se dar ao paciente tempo para conhecer melhor esta resistência com a qual acabou de se familiarizar, para elaborá-la, para superá-la, pela continuação, em desafio a ela, do trabalho analítico segundo a regra fundamental da análise. Só quando a resistência está em seu auge é que pode o analista, trabalhando em comum com o paciente, descobrir os impulsos

---

<sup>14</sup> Tótem aqui se refere a definição deste objeto na área do marketing e da publicidade como: dispositivo ou painel vertical, mais alto que largo, geralmente em forma de coluna e com altura humana, destinado a sinalética, publicidade ou interação com utilizadores. Definição do Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em: <<https://www.priberam.pt/dlpo/totem>>. Acessado em: 20/07/2018.



instintuais reprimidos que estão alimentando a resistência; e é este tipo de experiência que convence o paciente da existência e do poder de tais impulsos (FREUD, 1914/1996, p. 202).

Neste trabalho interator ou paciente que vive uma experiência tátil. Essa escultura propõe massagear a própria angústia do sujeito. Segundo Freud, é preciso familiarizar para elaborar, neste caso acredito que é necessário amplificar, ser tomado por uma sensação, para então elaborar. É possível que tal sentimento seja amplificado, e não massagado, aqui o prazer e dor também podem se confundir.

Existe toda uma angústia que permeia uma espera ansiosa. A rapidez com que colocamos nosso estado de comunicação nos leva a canais de acesso entre uma sensação pela expectativa de um retorno e um sentimento de inquietude. Com o excesso de informação, desenvolvemos a sensação de culpa por não darmos conta da quantidade de conteúdo, e, assim, vem a angústia, a busca eterna por um conteúdo que, mesmo se estiver na rede, não importaria. Tal conteúdo não é fruto real do agora, é uma eterna busca de uma coisa tão virtual que nem existe.

Não ousaria dizer o que as pessoas sentirão ao se acoplarem às minhas esculturas eletrônicas. Reconheço que já vi lágrimas e sorrisos. Talvez reflita um sentimento sobre como o sujeito se vincula a afetividade fisicamente, em um ambiente público, resultando em uma gestação de intimidades.

Meu corpo buscou muitas vezes experiências que massagassem tantos sentimentos de inquietude, de

aproximações com corpos humanos e eletrônicos. E este corpo de propositora vai encontrar na psicanálise coerências sobre essa busca interpessoal e sensível.

Jacques Lacan (2005) no *Seminário sobre angústia* nomeia a angústia de forma indireta como uma via não significante, concebida biologicamente, sociologicamente e culturalmente, estando ligada a tudo que pode permanecer no lugar, na finitude da nossa própria falta, sujeito do inconsciente:

Simplemente os farei observar que muitas coisas podem produzir-se no sentido da anomalia, e que isso não é o que nos angustia. Mas se de repente, faltar toda e qualquer norma, isto é, tanto o que constitui a anomalia quanto o que constitui a falta, se esta de repente não faltar, é nesse momento que começará a angústia. Tentem aplicar isso a uma porção de coisas (LACAN, 2005, p.52).

A angústia é trazida por Lacan não como uma emoção ou um sentimento, e sim como um afeto, da ordem da perturbação. Um afeto que não engana, é indubitável e orienta possíveis dissoluções de pensamento. Convém pontuar, que o uso de Lacan nesta pesquisa foi impulsionado pelos escritos de Slavoj Žižek que nos oferece uma leitura mais palatável da teoria lacaniana e, até mesmo atualizando-a para os dias atuais. Acredito que mesclar minha proposta artística com outras áreas faz parte de uma reflexão sem o compromisso com nenhuma escola das teorias psicológicas ou mesmo psicanalíticas.

De outra forma, ao introduzir o tema das sensações e afinidades possíveis com a vibração, Shelley Trower (2012)

destaca que a ansiedade gerada através das permeabilidades do corpo não deixa de ser algo que o uso excessivo das tecnologias também ocasionou. A fantasia de termos relações intensas e diretas, mesmo que fisicamente distantes, cria novas formas de relacionamento com o outro, com os objetos, pois atribui um novo significado às fronteiras fixas do nosso corpo:

Neste cenário, a distinção entre objeto e sujeito, ou entre o mundo e o eu, novamente colapsa totalmente. Objetos no mundo externo vibram o eu sensível, a própria sensibilidade de quem, na forma de vibrações, irradia para fora, como o som de um instrumento, para se tornar parte do mundo. Há um processo de duas vias, em outras palavras, pelo qual as vibrações externas parecem colocar a matéria do corpo em uma tipo vibração simpática; vibrações no corpo então irradiam para o mundo além, por sua vez, potencialmente vibrando outra pessoa sensível (TROWER, 2012, p.11, trad. da autora).

Deste modo, os objetos vibratórios que crio não deixam de ser um convite a reconexão com nosso próprio corpo. Foram em momentos introspectivos que a vibração tornou-se um fundamento para minhas intervenções artísticas. Ao mesmo tempo, sempre fui a primeira interatora de minhas traquitanas. De certa forma, criei esse experimento na vontade de ser experiência e compartilhá-la com o outro.

### 3.2 Rotações Utópicas e o Devir máquina

Shelley Trower (2012) faz um estudo sobre a relação da mulher com as máquinas que vibram, como as máquinas de costura, os trens e as bicicletas. Descreve os diferentes contextos que tais atividades eram indicadas de forma dicotômica, para tratamento de histeria ou proibidos, por trazer ao corpo feminino estados de excitação.

Ao trabalhar com tecnologia, tive diversas experiências de descredibilidade por parte de fornecedores e técnicos da área. Ao que parece ainda vivemos em uma sociedade brasileira em que a ciência e a técnica são cultivadas por um manto machista.

Acredito que o *Massageador de Angústia* (2016) sugere um diálogo com uma forma de utopia, na luta de um retorno ao nosso próprio corpo, sem distinções de gêneros sexuais. Um convite a uma pausa trêmula, no aconchego de um ruído grave e inconstante, a sentirmos exteriormente o contato com situações do nosso horizonte interno. Um retorno ao sensível, uma experiência estética sensorial e sinestésica que traz o corpo de volta a sua unidade de equilíbrio e de igualdade.

Paul Beatriz Preciado no livro *Manifesto Contrassexual* retoma a história dos dildos e instrumentos vibratórios em seu contexto de criação, especificamente para dois espaços terapêuticos da histeria: a cama matrimonial e a mesa clínica. As primeiras terapias de titulação eram manuais e os médicos nem sempre as consideravam efetivas para o combate a “crises histéricas” das mulheres:

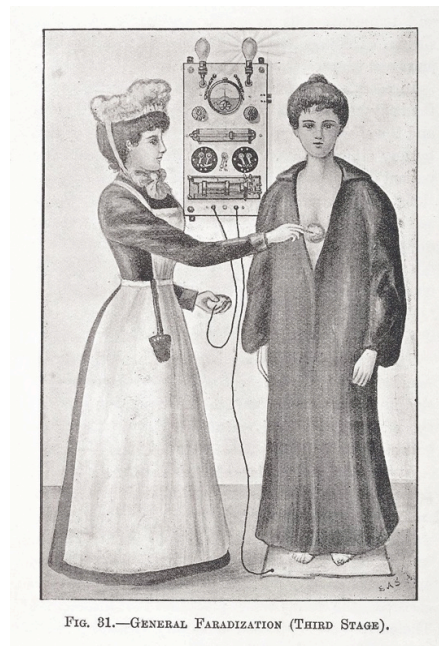
O vibrador aparece como instrumento terapêutico da história pouco depois, em 1880, exatamente como uma mecanização desse trabalho manual. O vibrador Weiss, por exemplo, era um aparelho eletromecânico que procurava massagens rítmicas tanto do clitóris e da região pélvica como de outros músculos que eram objeto do tratamento por vibração. Essas “máquinas sexuais”, que identificarei como estruturalmente vizinhas do dildo, existem em uma zona intermediária entre os órgãos e os objetos. Assemelham-se de maneira instável, sobre a própria articulação natureza-tecnologia (PRECIADO, 2014, p.96 - 111).

Houve mudanças de significado para esses objetos de desejo. No início eram utilizados como articulações terapêuticas esquisitas e, no momento atual, como objetos eletrônicos, agora a serviço da saúde sexual ou a eventos estéticos.

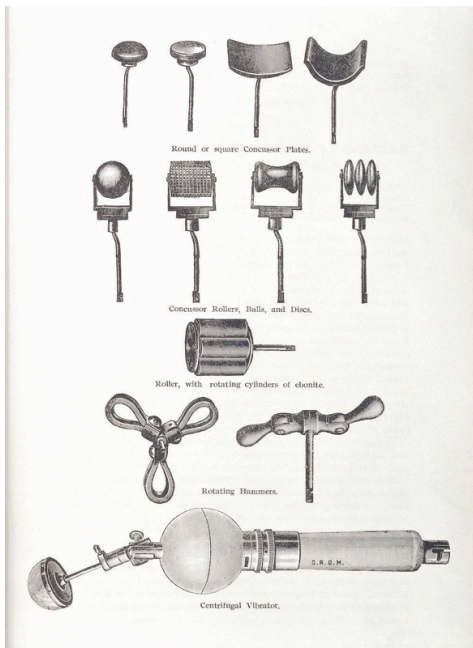
Se interpretarmos a teoria do Objeto A, explicado por Lacan no *Seminário X* (2005)<sup>15</sup>, no ato sexual quando o vibrador entra em cena, a máquina torna-se a pessoa e o prazer torna-se a máquina, intercambiando seus estados de princípio, invadindo as fronteiras do corpo.

Projetar esculturas vibratórias que suscitam experiências sensoriais podem ser, por vezes, invasivas. Mas como questionar o corpo do outro sem, de certa forma, invadi-lo? Toda essa proposta artística permeia invasão, entrar em um status e subvertê-lo de forma estranha.

<sup>15</sup> LACAN, J. *Seminário X, A Angústia* (1962-63). Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2005.



**Figura 15** c. 1900 A terceira etapa da Faradização Geral. Uma enfermeira aplica corrente elétrica a uma paciente do sexo feminino com um vibrador, ou eletrodos bipolares de Apostoli. - Eletricidade em Ginecologia, Richard J. Cowen. Disponível em: <<http://mashable.com/2015/02/20/history-of-vibrators/#10ujTOud4OqR>>. Acesso em: 07/03/2017.



**Figura 16** c. 1906 Ilustração mostrando instrumentos variados utilizados em massagem vibratória. Disponível em: <<http://mashable.com/2015/02/20/history-of-vibrators/#10ujTOud4OqR>>. Acesso em: 07/03/2017.



**Figura 17 e 18** Propaganda Sanofix, massagador caseiro, 1913. Welcome Library, London Disponível em: <<http://mashable.com/2015/02/20/history-of-vibrators/#10ujTOud4OqR>>. Acessado em: 02/05/2017.

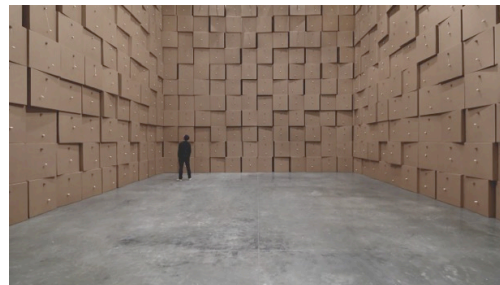
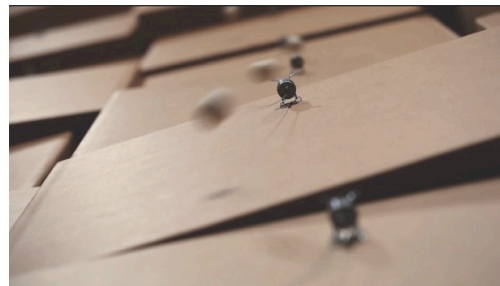
Seria esse o devir máquina de um motor vibratório? Uma redescoberta de um corpo ainda não explorado?

Nas artes visuais, a maioria dos exemplos que encontramos relacionados a vibração é na arte que envolve som e ruído. O artista suíço Zimoun projeta diferentes instalações que fazem uso de conjuntos de motores vibratórios, criando experiências sinestésicas a partir do lugar de escuta. Em uma das obras o artista coloca 658 caixas de papelão, cada uma com um motor acoplado e com uma bola de algodão. Através da adição dos ruídos gerados pelo movimento do motor que toca a caixa com um pequeno fio de metal, nos sentimos dentro de uma chuva leve, só que sem a água e em um ambiente expositivo.

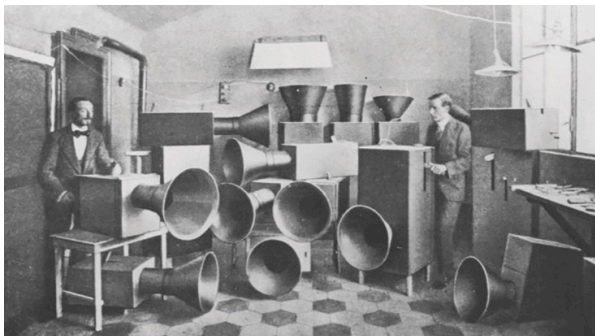
Luigi Russolo (2009)<sup>16</sup> teve sua importância no desenvolvimento do conceito de ruído como arte, criando diversas máquinas de barulho. No texto *Manifesto Futurista* de 1913, o artista e músico descreve que:

Cada manifestação de nossa vida é acompanhada pelo ruído. O ruído é portanto familiar ao nosso ouvido e tem o poder de evocar imediatamente a própria vida. [...] Temos certeza então, que selecionando, coordenando e dominando todos os ruídos, enriqueceremos a humanidade com uma nova delícia insuspeitada (RUSSOLO, 2009, p.4).

<sup>16</sup> RUSSOLO, Luigi. *L'Art des Bruits: Manifeste Futuriste 1913*. [Trad.: Daniel Belquer e José Henrique Padovani]. Paris: Éditions Allia, 2009.



**Figura 19 e 20** Frames do vídeo *Zimoun: Compilation Video 3.7* (2017). 658 prepared dc-motors, cotton balls, cardboard boxes. 70x70x70 cm. Disponível em: <<https://vimeo.com/7235817>>. Acesso em: 04/05/2017.



**Figura 21** *Russolo e sua orquestra de ruídos*. Disponível em: <<https://reaktorplayer.wordpress.com/2013/11/10/the-collected-recordings-of-luigi-russolos-1885-1947-intonarumori-noise-machines-mp3/>>. Acessado em: 04/05/2017.

O ruído é elemento de todos meus trabalhos, seja através da vibração do motor ou da ventoinha do computador. Assim como Russolo, reconheço a poluição sonora presente e constante nas cidades e nas máquinas ao nosso redor. Busco reproduzir esse elemento de outra forma com uma estética que cultivo pelo interesse a propagação.

Ao perceber a sinestesia como um fator que abrange todo nosso corpo em suas superfícies sensíveis a vibração, vejo a tatilidade do ruído como um convite particular. Talvez até forma mais regressiva um mergulho em uma correnteza de memórias. No livro *Palavras para Nascer a Escuta Psicanalítica na Maternidade* de Myriam Szejer (1997) traz que:

Bem antes de haver um sistema auditivo funcional - para isso é preciso esperar o terceiro trimestre da gravidez -, a criança consegue reconhecer e discriminar as vibrações acústicas repercutidas pelo líquido amniótico. Os haptoterapeutas dizem as vezes que ela - "escuta com a pele". (SZEJER, Myriam, 1997, p. 80)

Acredito que *Massageador de Angústia*, assim como os trabalhos que dão sequencia a esta pesquisa, está dentro destes conceitos de transposição da reação vibratória primordialmente uterina, hoje no que vibra, um convite a escutar através da pele. Uma compensação tangível e voluntária a novas descobertas através de superfícies sensíveis.

Passamos a vida tentando encontrar nosso devir, e hoje a tecnologia pode ser oferecida como instrumento. Se esta é a conjuntura atual podemos refletir sobre nossa

participação de forma ativa e positiva. Abraçar a tecnologia e usá-la como elemento talvez seja um caminho para entender no que estamos nos tornando.

#### 4. A presença do outro

A participação da tecnologia na arte não é somente uma revolução das técnicas e usos, é também uma revolução do pensamento cognitivo. Durante a simbiose de um ritual interativo, constrói-se um sistema de signos onde o corpo conecta-se neuralmente com a máquina. Por exemplo, ao digitar no computador nós e a máquina estamos conectados, a partir do nosso comando cerebral e do nosso contato com as teclas. Nós humanos criamos sistemas que funcionam a nossa semelhança, porém de forma mecânica e matemática.

Como resultado da minha admiração pelo funcionamento das máquinas, adentrei o mundo dos *softwares* unidos aos *hardwares* no estudo dos objetos vibratórios. Os novos trabalhos partiram do sistema de linguagem algorítmica, possibilitando outros processos táteis ao público. Ao perceber o pressuposto constante do interator para a ativação dos trabalhos e através da ideia do artista como propositor de experiências, dedico este capítulo ao estudo do outro.

Lygia Clark é uma das primeiras artistas brasileiras a encorajar a participação ativa do corpo do público em seus trabalhos. Em sua trajetória artística propõe situações que elegem o corpo do espectador como suporte para suas proposições. Interseccionando seu trabalho artístico ao trabalho terapêutico, ao final da vida recebe pessoas em seu

ateliê para experimentarem seus trabalhos de ordem sensorial e simbólica. A artista ao comentar o trabalho *Dentro e fora* traz que:

Sou o dentro e o fora, o direito e o avesso. O que me toca na escultura "Dentro e fora" é que ela transforma a percepção que tenho de mim mesma, de meu corpo. Ela me modifica, estou sem forma, elástica, sem fisionomia definida. Seus pulmões são os meus. É a introjeção do cosmos. E ao mesmo tempo é meu próprio eu cristalizado em um objeto no espaço. "Dentro e fora": um ser vivo aberto a todas as transformações. Seu espaço interior é um espaço afetivo (CLARK, 1965, p.3).

Nos estudos da área de tecnologia Tomaz Tadeu (2009) em *Nós ciborgues: O corpo eletrônico e a dissolução do humano* traz que as “redes que são em parte humanas, em parte máquinas; complexos híbridos de carne e metal que jogam conceitos como ‘natural’ e ‘artificial’ para a lata do lixo. Essas redes híbridas são os ciborgues e eles não se limitam a estar à nossa volta – eles nos incorporam” (p. 24).

Diferentemente de ambos autores, vejo o meu trabalho mais como uma aproximação entre fisionomias e barreiras do que como uma transformação da elasticidade das formas. Conheço, pois crio o corpo eletrônico, mas não vejo o público como parte constituinte do trabalho. Logo, pergunto se existiria um modo de ser deste outro interator?

Talvez o hibridismo e a simbiose dos aspectos tecnológicos da vibração estejam mais próximos à ideia de José Gil (1997), o *significante flutuante*. O autor ao explicar tal termo o descreve como o que não pertence a nenhum código, que nada significa, desligado de sentidos e de

espaços. Discute o lugar que ocupa apenas como uma referência para melhor se ocultar. Ao meu ver, o significado da conexão entre minhas esculturas vibratórias e o outro interator é subjetiva. Conforme Gil:

Ou então é o resíduo do que se transforma em lugar de permuta e acumulação de energia – e neste caso é um lugar ambulante, transportável, de um lado para outro, de um corpo para outro (GIL, 1997, p. 31).

Acredito direcionar a experiência ao propor que meus trabalhos sejam experimentados com partes específicas do corpo. Porém, não há necessidade de uma interpretação fechada em relação ao outro (interator). Na multiplicação de sentidos, os programas deixam de ter uma direção monolítica, apesar de ainda programados para uma ação específica, liberto os objetos tridimensionais de interpretações conduzidas. A máquina circunscreve o sujeito quando ele está em contato de forma tátil, visual ou sonora.

#### 4.1 Definições sobre o outro

Frank Popper (1997), importante historiador da arte e das possibilidades interativas, não diferencia participação de interação. Mais recentemente, Milton Sogabe (2010), artista brasileiro, pesquisador, professor e integrante do Grupo cAt (ciência/Arte/tecnologia), analisa os projetos de



instalações interativas ao trazer seus elementos como espaço, evento, dispositivo, interface e público:

O público não é mais considerado apenas um ser visual, ou um ser pensante, ou um ser ouvinte, mas sim um ser que possui um corpo, com um sistema sensorio complexo, que funciona percebendo o ambiente de acordo com sua memória e sua cultura. As sensações corporais, presentes só num parque de diversões, podem estar também presentes nessas obras e não só as sensações visuais, sonoras ou a reflexão. Consideramos que estamos num contexto em que a obra não segue mais o paradigma da eliminação de elementos, mas sim a somatória, a reintegração do que foi separado. A participação das sensações corporais não pode ser pensada como um impeditivo para a reflexão, ou como elementos separados (SOGABE, 2010, p. 66).

Na possibilidade de oferecer instalações ou objetos tridimensionais e interativos, pergunto-me: a quem se destina tal objeto? Apesar de termos uma rasa ideia de público para com determinado local expositivo, produzo meus trabalhos na tentativa de sensibilizar um outro.

O psicanalista Jacques Lacan estuda o conceito de *outro* (com “o” minúsculo) como o semelhante. Alguém com quem conversamos. Destaco que até o momento da exposição e experimentação pública dos meus trabalhos, acredito estar dialogando com o *Outro* (com “O” maiúsculo).

Inicialmente Lacan define o *Outro* como um lugar simbólico, próximo do campo social, na aproximação de inconsciente e linguagem. No meu entender o *Outro* é de onde eu recebo minha própria mensagem de maneira invertida, um lugar onde estão minhas mitologias, minhas

memórias esquecidas ou até mesmo meus atos falhos. O *Outro* me faz escutar a minha posição de sujeito para além do egóico, um princípio de alteridade radical. Slavoj Žižek (2010) discute a ideia do grande *Outro* apresentada por Lacan ao colocar que:

Apesar de todo o seu poder fundador, o grande Outro é frágil, insubstancial, propriamente virtual, no sentido de que seu status é o de um pressuposto subjetivo. Ele só existe na medida em que sujeitos agem como se ele existisse. [...] algo pelo qual esses indivíduos estão prontos a dar suas vidas; no entanto, a única coisa que realmente existe são esses indivíduos e suas atividades, de modo que essa substância é real apenas na medida em que indivíduos acreditam nela e agem de acordo com isso (2010, p.18).

Até a chegada dos trabalhos em ambiente expositivo, o corpo deste *Outro* é desconhecido. Uma das hipóteses de destinatário às proposições dessa pesquisa, ainda no espaço de construção dos trabalhos, é o grande *Outro* virtual. Acredito que a ideia de *Outro* virtual sustenta a projeção dos trabalhos no momento de prototipagem e testagem. Uma análise comparativa do que vivemos e do que acreditamos viver se concretiza ao divulgar a possibilidade da interação real em um ambiente físico e público. Segundo Žižek:

O *outro* não só se dirige a mim com um desejo enigmático; ele também me confronta com o fato de que eu mesmo não sei o que realmente desejo, do enigma de meu próprio desejo. (2010, p. 56).

Dentro desse enigma, reconheço meu desejo por levar os trabalhos ao momento de exposição para que se concretize o ato do acoplamento e para que o interator experimente e seja experimento. Entendo que qualquer registro compartilhado com o *outro* pode ser uma provocação para os momentos de exposição.

Estamos em constante mudança mental (*mind shifting*). Todo o tempo que dedicamos a interação com a tela, seja do celular, computador ou televisão, leva a um inconsciente digital, ou seja, a um não saber que sabe.

Kerckhove (2012) sugere que em breve poderemos controlar algo simplesmente por pensar na sua ação. A afirmação se deu no contexto de uma experiência em que um computador foi controlado pela emissão de eletrodos posicionados na cabeça do usuário.

O inconsciente digital é tudo o que se sabe sobre você que você não sabe. Ou o que pode ser conhecido sobre você que você não conhece. Pensa-se, isso tem muito poder em sua vida como inconsciente freudiano. Que você também não conhece. Revelar o inconsciente digital pode ser uma coisa complicada que irá acontecer e várias coisas estão se movendo nessa direção. O fato permanece apenas indo ao Google seu inconsciente digital já está sendo alimentado pela sua seleção através de várias coisas que lhe interessam. (KERCKHOVE, 2012, trad. da autora)

Um dos projetos de tecnologia que acredito dialogar com as possibilidades de um inconsciente digital é o *White Lives on Speaker*. Criado pelos artistas japoneses Yoshimasa Kato e Yuichi Ito, este trabalho inclui o princípio da

vibração, tatibilidade, interação entre os observadores e, também, utiliza tecnologias digitais e mecânicas.

Segundo o *website* do projeto<sup>17</sup>, é uma escultura inventada através do som. A forma é um líquido branco (feito com amido de batata dissolvido em água) que se movimenta sobre um alto-falante conforme a vibração. Esta vibração pode vir de duas formas: de uma frequência programada pelos artistas ou da frequência cerebral traduzida através de eletrodos da “cabeça” de um observador. Em ambos casos é um computador que transcodifica e envia informações para o alto-falante.

Importante destacar que parte do amido também é tátil, sendo permitido ao público manipular o conteúdo com os dedos, ou seja, tocar em uma forma plástica modelada por ondas cerebrais.

Segundo Shelley Trower (2012), no livro *Senses of Vibration: A History of the Pleasure and Pain of Sound*:

A vibração proporciona a conexão entre a ciência das energias e corpos em movimento - a física - e toda uma gama de ciências (ou supostas ciências) das mentes em ação - neurologia, psicologia, espiritualismo. Em "White lives on speaker", Kato e Ito estão revivendo, até mesmo repetindo, uma fascinação antiga com a capacidade do mundo material em vibrar a mente e da mente vibrar o mundo (TROWER, 2012 p.2, trad. da autora).

---

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://www.wlos.jp/index.html>>. Acessado em: 08/12/2017.



**Figura 22, 23 e 24** Yoshimasa Kato e Yuichi Ito, *White Lives on speaker*  
Disponível em:

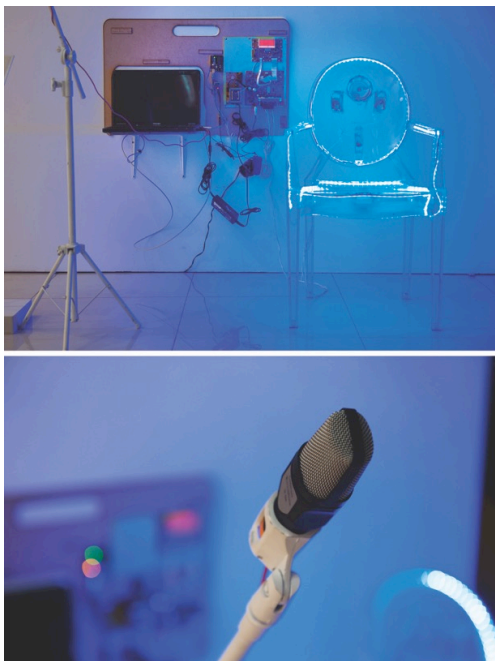
<<https://www.youtube.com/watch?v=Dw9fpEaQkkU>>. Acessado em:  
08/01/2018.

Na proposta de vibrar a mente e da mente vibrar o mundo vejo o quão interessante é o processo de uma interatividade entre pares. Não costumamos ouvir o outro através do contato entre os corpos. Se eu encostar meu ouvido no pescoço do outro, poderei sentir a vibração da sua voz. Novamente na tentativa de aproximação entre os corpos, monto o trabalho *Voz de Dentro* (2018) para uma interação do outro para o outro.

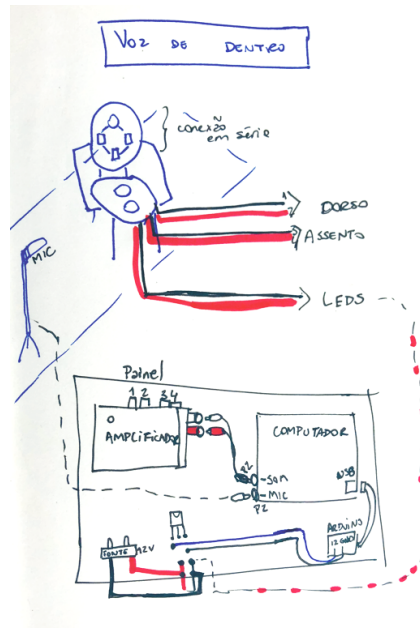
#### 4.2 Interatividade entre pares

*Voz de Dentro* (2018) é composto por um microfone e uma cadeira de acrílico transparente contornada por uma fita de *led* azul. No assento e apoio das costas acoplei seis alto-falantes sem os cones de papel (utilizados para reverberar o som). Entre os objetos incluí um painel com uma série de traquitanas funcionais que executam a transcodificação do som captado pelo microfone e o transmitem até a cadeira.

O caminho que o som irá fazer é: 1. Captação através do microfone [*input*] 2. Tradução do *software* para o padrão vibração de graves e suspensão dos agudos 3. Transmissão dupla [*output*] 3.1. As caixas de som acopladas à cadeira reproduzem o som originalmente captado pelo microfone 3.2. A variação de brilho da fita de *led* azul conforme a variação dos graves.



**Figura 25 e 26** Registro do trabalho *Voz de Dentro* (2018). Exposição *Corpo Vibratório*. Casa Musgo, Porto Alegre. Fotografias por Rodrigo Bello Marroni



**Figura 27** Desenho do protótipo *Voz de Dentro* (2018) ainda com uso do Arduino e apenas um amplificador.



**Figura 28 e 29** Público interagindo com o trabalho *Voz de Dentro* (2018). Exposição *Corpo Vibratório*. Casa Musgo, Porto Alegre. Fotografias por Rodrigo Bello Marroni.



**Figura 30** Registro de instrução sobre como interagir com o trabalho *Voz de Dentro* (2018).

O público é convidado a sentar/sentir e a falar no microfone. A troca entre os dois interatores primordialmente se dá via vibração. Em um segundo momento, pude perceber que a comunicação também acontece através da troca de olhares, com a curiosidade de quem fala em entender a forma como sua voz age sobre o corpo do outro. Para atrair as pessoas à interação com os objetos, inseri a fita de *led* azul que também reage à voz variando o seu brilho e intensidade.

Sentado, um dos interatores se vê impossibilitado de ver a máquina que irá experienciar. Nos primeiros rascunhos deste trabalho, refleti sobre a não possibilidade da fruição visual no momento da vibração da cadeira, de se deixar mergulhar na fruição da vibração tátil, como é o caso do *Massageador de Angústia*.

Para ampliar o aspecto vibratório, foram retirados os cones dos alto-falantes e inseridos entre o *input* (microfone) e *output* (cadeira) dois amplificadores caseiros. Além destes, o trabalho conta com um computador que ativa o *software PureData*, fazendo com que o som fique mais lento e grave. Logo, os agudos são eliminados e com eles qualquer reconhecimento das palavras que estão sendo ditas.

No percurso do desenvolvimento de *Voz de Dentro* busquei profissionais de diferentes áreas para atingir a proposta desenhada. Como professora de artes visuais do Colégio Israelita Brasileiro desde 2016 utilizo o Laboratório de Tecnologia da escola para executar o desenvolvimento de meus protótipos. Unido ao espaço físico e à disponibilidade de maquinário, passei a trabalhar com o auxílio do meu colega e professor de física André Diestel, que segue me

ensinando muito sobre os componentes eletrônicos e as diferentes formas de inseri-los nos meus trabalhos de forma segura.

Além do André, na primeira versão do projeto, participaram do processo de escrita do *software* a pesquisadora Ilana Bonder, o artista Felipe Merker Castellani e o engenheiro elétrico Matheus Schiaffino. O trabalho tomou forma quando foi apresentado no *Projeto Concha*<sup>18</sup> a convite da musicista Morena Bauler e da produtora cultural Alice Castiel. No evento de estreia, ainda podíamos ouvir um pouco do agudo das vozes, porém em função do ambiente ruidoso, não foi perceptível.

Quanto mais complexo o projeto mais pessoas envolvidas, mais inteligências. Acredito ser importante um grupo interdisciplinar para a produção de objetos mais complexos. Como por exemplo, o Grupo cAt (ciência/Arte/tecnologia) e o coletivo *Gambilogia*. Ao assistir a mesa *Arte colaborativa e criação em rede*, do Simpósio Rumos Arte Cibernéticas disponibilizada no YouTube<sup>19</sup>, evento que teve papel importante de incentivo à arte digital e suas discussões, me aproximei de um senso de coletivo, de múltiplas autorias.

Um dos trabalhos que me interessa do Grupo cAt (ciência/Arte/Tecnologia) chama-se *Toque*. Internamente é composto por fios, motores *vibracall* e gelo. Externamente é

---

<sup>18</sup> Mensalmente o *Projeto Concha* realiza um evento incorporado no corpo, na voz e na criatividade de cantoras, musicistas e artistas do Brasil.

<sup>19</sup> *Arte colaborativa e criação em rede*, do Simpósio Rumos Arte Cibernéticas Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xCQC3zrjC94>>. Acesso em: 24/06/2018.



**Figura 31** *Frame do vídeo Toque. Grupo cAt (ciência/Arte/tecnologia). 2017. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=X0ChzDzy\\_MY](https://www.youtube.com/watch?v=X0ChzDzy_MY)> Acessado em: 04/05/2018.*

revestido por uma caixa de acrílico de dezesseis polegadas, com desenhos que sugerem o local para posicionarmos as mãos remetendo a veias ou raízes conectadas.

Acredito que esse trabalho é extremamente pertinente por oferecer a experiência em grupo e por sua estética transparente, que desvende seu funcionamento interno. Através de placas de metal conectadas entre o gelo e a mão, uma diferença de calor é gerada e transformada em corrente elétrica ativando os motores *vibracall*. Entre pares que interagem, a força vital é humana.

## 5. Imagens espetacularizadas

A maioria dos teóricos da arte digital discute sobre o tempo presente pincelando nas entrelinhas projeções futuras. Lev Manovich (2001) argumenta que o termo novas mídias não se atribui somente ao privilégio de exibição e distribuição das tecnologias, como também ao uso para a produção em potencial como linguagem cultural. Registramos cada fragmento do nosso dia a dia e, neste sentido, me questiono de que forma realizamos a curadoria de todo este conteúdo que está sendo produzido e inserido diariamente na rede.

Acontece que não nos tem sido oferecida a autonomia de nos tornarmos curadores de nossa própria pesquisa online. Cada vez mais o Google, Facebook e outras diversas empresas regentes da computação social<sup>20</sup> escolhem, filtram e nos oferecem apenas aquilo que acreditam ser relevante para o consumo.

A meu ver, não existe uma única história verdadeira da tecnologia. No atual momento da imersão das máquinas digitais no nosso cotidiano, tentamos buscar um passado a

---

<sup>20</sup> Computação social, é um termo que se refere a todo o uso que fazemos “socialmente” da internet, isso inclui não somente os *chats*, como também as interações via blogs, postagens, e compartilhamentos em redes abertas.



reescrever uma historicidade, para então compreender porque criamos um novo viver que constrói edificações sensórias, virtuais ou reais, de cidades de informação. Para mim, não existe hoje um criar sem ser subordinada pelas novas forças *high-tech*, e acredito que toda a arte contemporânea de uma forma ou outra é afetada nesse processo, em alguma instância está na nuvem.

Isso porque de certa forma delegamos um papel importante para a internet: a tarefa de armazenar o que todos nós usuários julgamos importante. Nossas memórias, saberes coletivos, a ciência, enciclopédias infinitas, relacionamentos, um “buraco negro” de conteúdo que eterniza-se *online*.

Tornou-se complexo dialogar sobre nossas problemáticas sem entender que toda experiência estética está diretamente relacionada a essa nova forma de viver. E isso não quer dizer que usamos da tecnologia somente para fotografar e registrar questões pontuais. A tecnologia está mudando a nossa forma de pensar e como na ficção científica *Neuromancer* (1984) de William Gibson, o ciberespaço posiciona-se no apocalipse da informação que nunca acreditaríamos viver.

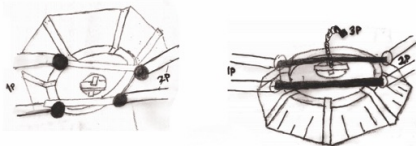
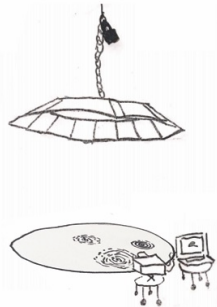
A série inglesa *Black Mirror* (2011-2017) criada por Charlie Brooker, apresenta uma outra ficção científica que se assemelha muito a realidade que já vivemos. Propõe olhar fundo e ver o infinito de um espelho negro, como o próprio título já induz. Na necessidade de domínio da informação, as pessoas ficam perdidas e mergulham na certeza de um futuro saturado de uma realidade virtual. Os episódios

terminam por deixar os espectadores mais ansiosos pelo medo do que temos alimentado enquanto sociedade.

Entendo que a discussão de *Black Mirror*, por vezes, recicla ideias do texto *Sociedade do Espetáculo* de Guy Debord (1997), em que estamos espetacularizando as nossas vidas no ato constante de compartilhar fragmentos do presente. Ou seja, estamos transformando nossa vida em uma representação pública. Há toda uma teatralidade nas redes sociais em que nos relacionamos via *timeline* (linha do tempo). Entre imagem, texto, curtidas, contemplamos as realidades virtuais. Percebo que uma abertura de exposição parece mais significativa via rede social com inúmeras confirmações de presença do que o evento de fato, em que as próprias imagens de registro sinalizam pouco público visitante.

Dentro da discussão sobre o que fazemos com tais registros de nosso cotidiano e de nosso corpo inicii os desenhos de um trabalho que dialogasse a cultura da selfie. Movida por meu ímpeto acadêmico e por uma imensa quantidade de vídeos que problematizam nosso vínculo afetivo com a tecnologia, criei um trabalho em que virtual e real coexistem em imagens, espelhos e simulação de *software*.

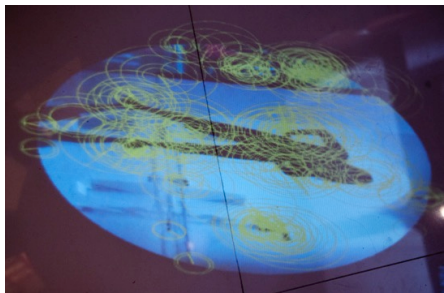
*Bronzeamento Artificial* (2017) é composto de um guarda-sol de espelhos suspenso acompanhado de uma projeção interativa no solo do ambiente expositivo. Acredito que o interator pode relacionar-se de diversas formas com este trabalho. Ao olhar para cima, seu reflexo é multiplicado. Ao olhar para baixo seus pés e sobre eles uma projeção de círculos vibratórios



**Figura 32** Desenhos e planejamento de montagem *Bronzeamento Artificial*. 2017. Tecno-instalação Madeira, espelho, projetor, computador, webcam e programação em processing.cc.



**Figura 33 e 34** Registros do processo de construção do guarda-sol de espelhos para o trabalho *Bronzeamento Artificial*.



**Figura 35** Registro do trabalho *Bronzeamento Artificial*. 2017. Madeira, espelho, projetor, computador, webcam e programação em processing.cc. Exposição *Qual é a sua praia?* Vila Flores, Porto Alegre.

**Figura 36** Detalhe da projeção interativa do trabalho *Bronzeamento Artificial*. Exposição *Corpo Vibratório*. Casa Musgo, Porto Alegre.



**Figura 37** Público interagindo com o trabalho *Bronzeamento Artificial*. Exposição *Corpo Vibratório*. Casa Musgo, Porto Alegre. Fotografia por Rodrigo Bello Marroni



**Figura 38** Público interagindo com o trabalho *Bronzeamento Artificial*.  
Exposição *Corpo Vibratório*. Casa Musgo, Porto Alegre.

amarelados que remetem aos raios solares. Entre *software*, *hardware* e escultura, este é um trabalho delicado apesar de ter peso e volume que desafiam as estruturas dos espaços expositivos.

Na primeira tentativa<sup>21</sup> de montar este trabalho foram perceptíveis as dificuldades de montagem no que se refere ao peso do e a necessidade de baixa iluminação para enxergarmos a projeção interativa. Destaco a importância dos momentos de teste dos trabalhos proporcionados pelo Programa de Pós Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Algo que também experienciei durante quatro anos no ateliê do Acervo Independente.

O Acervo me mostrou que tudo poderia ser possível se as ideias se transformassem em protótipos, ou melhor, projetos. Mesmo sem ter um ambiente amplo, quando era necessário buscava galpões para dispor as peças. Na produção da guarda-sol fui a uma fábrica de vidros e com o auxílio de um funcionário, cortei primeiro as chapas de madeira e depois os espelhos. Calculei a estrutura necessária para suportar o objeto com correntes de metal, e incluí duas barras de ferro para facilitar o seu manuseio.

De volta ao computador, através do *software Processing*, escrevi um código em *javascript* que interage com a *webcam* do computador. Todo e qualquer movimento

<sup>21</sup> Na exposição *Qual é a sua praia*, realizada como etapa final da disciplina Posicionamentos e Deslocamentos do Tridimensional ministrada pela Profa. Dra. Tetê Baranchini, no ambiente do Vila Flores, Porto Alegre.

(medido através da saturação e brilho da imagem) será marcado e registrado no formato de círculos vibratórios. Para a montagem do trabalho, conecto um projetor no computador e a imagem é projetada em formato de círculo (ou sombra) no chão embaixo do guarda-sol.

A meu ver, o trabalho cita a cultura narcisista e egóica das praias brasileiras, o foco no corpo, o olhar vazio. Nos raios solares não vistos e no exaustivo reflexo de quem se vê, a projeção interativa e o espelho colocam o interator em contato com mais de uma forma de se enxergar. Seu movimento reverbera sobre a sua imagem vibratória, que resulta também em uma vibração ocular.

No título a retomada de um país que expõe diferentes corpos na televisão e vive uma rigidez conservadora em diversos processos discriminatórios. A referência também evoca de forma irônica as clínicas de bronzeamento artificial em que corpos se acomodam em jatos de pigmento sintético. Logo, o espelho alude a um “buraco negro” de informações ao refletir a imagem do interator em diversos ângulos e perspectivas, um multiplicador de selfies.

## 5.1 Corpo Vibratório

Projetar ideias em inúmeros rascunhos e depois executá-las é resultado de uma fluidez em ser construtora de tantas traquitanas que me rodeiam, algo que tem sido configurado para mim cada vez mais com o uso da tecnologia. Desta forma, a partir do convite para participar da exposição *Imensamente*<sup>22</sup> desenhei um trabalho que usa a imagem como ferramenta, o que mais tarde intitulou essa pesquisa.

Da vontade de instigar o movimento e o espaço do corpo do outro, convidei a bailarina e performer Paula Finn para realizar um registro visual que envolvesse o movimento. Corpo enquanto imagem. Corpo em movimento. Corpos vibratórios. Como diria José Gil (1997), o corpo que não significa, o corpo permite significar.

No ensaio levei motores vibratórios móveis, com pequenas baterias para serem manuseados livremente. Destaco que ao apresentar meus motores em diferentes contextos da pesquisa, desprovidos do restante que constitui meus projetos, ouvi diferentes relatos sobre o significado de

---

<sup>22</sup> Convite realizado pela turma de Graduação em Museologia da UFRGS 2018 como parte do trabalho de conclusão de curso. A exposição foi realizada em Abril de 2018 no Museu da UFRGS.

tais componentes. Confeccionados por diferentes metais e fios, podem ser qualquer coisa entre as nossas mãos. Bichos, pássaros, ratos. Acredito que isso se deve a transferência de energia vibratória que ao movimentar uma peça acolhida entre os dedos a torna “viva”.

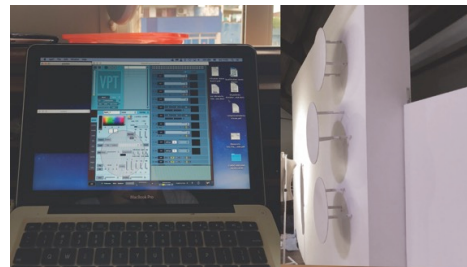
Paula me mostrou como poderíamos realizar propagações da sensibilidade vibratória através das articulações, guiando a energia com os motores de forma mais localizada ou transferindo-a a todo o corpo. Do corpo significativo ao corpo significado, direcionei o foco da câmera a fragmentos do corpo de Paula em movimento. Em nota à segunda edição, do livro *Metamorfoses do Corpo*, José Gil coloca que:

O espaço do corpo envolve o próprio corpo com uma tipologia irregular, com fracturas, buracos, reentrâncias ou pelo contrário, protuberâncias, cabos, apêndices; com texturas variáveis, mais ou menos poroso, mais ou menos invulnerável, mais ou menos plástico. Resulta da metamorfose do espaço interior: este, longe de se contentar em não se apresentar (por ser conteúdo de um continente), longe mesmo de não se exteriorizar se não filtrado (pelos orifícios de comunicação: olhos, boca, ouvidos, nariz, vagina, ânus), prolonga-se por uma estranha reversão, no espaço exterior (GIL, 1997, p.8).

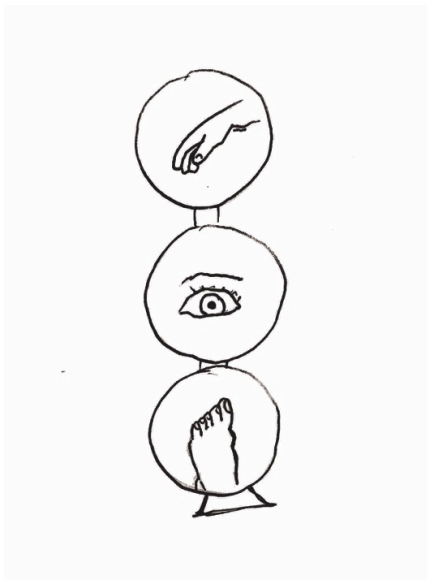
Os movimentos repetitivos da performer transformaram-se em uma representação física e exterior dos motores que tanto carregava em meus bolsos. Ao analisar o registro, conforme já havia desenhado, optei pelas extremidades do corpo e editei três diferentes vídeos com fragmentos de cabeça, mãos e pés.



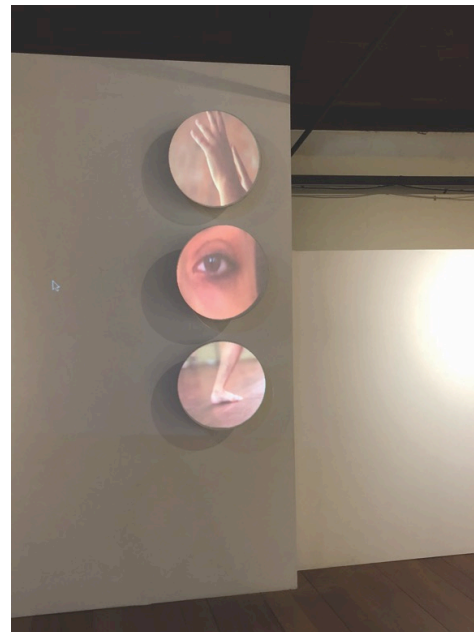
**Figura 39** Registro do ensaio com Paula Finn para o trabalho *Corpo Vibratório*, 2018.



**Figura 40** Registro dos estudos do *software VPT*.



**Figura 41** Desenho do protótipo do trabalho  
*Corpo Vibratório* (2018).



**Figura 42** Registro do trabalho *Corpo Vibratório*, 2018, 2m x 1,5.  
Exposição *Imensamente*, Museu da UFRGS, Porto Alegre.

Escolhi apresentá-los de forma mais ergonômica, que dialogasse com as estruturas dos movimentos cíclicos e rotatórios. De volta ao Laboratório de Tecnologia do Israelita programei a confecção de três círculos de madeira em uma impressora de corte a laser, cada um com 45 cm de diâmetro.

Cada círculo de madeira possui uma base que o desloca da parede, destacando a projeção mapeada no ambiente expositivo. Utilizei o *software livre Video Projecting Tool (VPT)* para criar uma interface visual como a que sempre admirei no trabalho do artista americano Tony Ousler<sup>23</sup>.

Curioso pensar que o trabalho *Corpo Vibratório* (2018) resume a forma de interação mais “clássica”, a fruição estética puramente visual. Ao ler as características fisiológicas do nosso corpo descritas por Neil J. Mansfield (2005), percebi o quanto o sistema ocular também experimenta estados vibratórios. Conforme Mansfield coloca:

O sistema visual também pode sentir a vibração observando o movimento de outros objetos no ambiente de vibração. Por exemplo, um espelho retrovisor de um carro pode vibrar, borrando a imagem; cortinas e luzes podem balançar em resposta ao movimento; a superfície de uma bebida pode mostrar ondulações. Finalmente, o próprio globo ocular pode

---

<sup>23</sup> Tony Ousler é um artista multimídia que produz vídeos, esculturas e sons em performances que findam por serem instalações que utilizam da técnica de projeção mapeada. Site do artista: <<https://www.tonyousler.space/>>. Acessado em: 02/05/2018.

ressoar em frequências entre 30 a 80 Hz, obscurendo a visão (por exemplo, Stott et al., 1993) (2005, p. 15, trad. da autora).

Através da vibração visual, este trabalho é silencioso, mesmo com o vídeo em movimento, nenhum som concreto sai de sua projeção. O corpo do outro aqui não fala, não emite nenhum ruído, mas talvez possa comunicar de outras formas e combater um achatamento sensorial ocular.

O corpo não codificado que ao se tornar imagem reproduzida em um *software* é codificado. Já a imagem virtual torna-se estrutura em potencial vibratório, em *looping* uma reprodução incessante. Os movimentos da *performer* não pausam, mas fazem o corpo do interator pausar.

## 5.2 O sensível tecnológico

Ao longo da criação do trabalho *Voz de Dentro* (2018) descrito no capítulo 4, desenhei diversas possibilidades de objetos táteis que fizessem vibrar a mão. O último trabalho apresentado nessa pesquisa consiste em uma peça em formato de mão. Uma cópia do meu próprio corpo, transparente, feita em resina cristal e nela inseridos dois motores de celular *vibracall* e um a mola de espremedor de laranja. Ilustrando essa ideia de um corpo sensível compartilho com as ideias de Merleau-Ponty (2004):

Visível e móvel, meu corpo encontra-se entre as coisas, é uma delas, está preso no tecido do mundo, e sua coesão é a de uma coisa. Mas, dado que ver e se move, ele mantém as coisas em um círculo ao seu redor, elas são um anexo ou um



prolongamento dele mesmo, estão incrustadas em sua carne, fazem parte de sua definição plena, e o mundo é feito do estofado mesmo do corpo (MERLEAU-PONTY, 2004, p.20).

Refletindo sobre a pesquisa intitulei este trabalho de *Sensível tecnológico* (2018), de maneira que as metáforas que uso estão no núcleo do pensamento simbólico de meus trabalhos. No objeto o interator é convidado a impulsionar sua mão contra o objeto mão, o que comprime a mola e faz o objeto mão vibrar.

Segundo Mansfield (2005), professor e pesquisador das questões vibratórias e ergonômicas, trazido inicialmente na introdução, descreve a *Vibração transmitida à mão ou ao braço* como algo que ocorre sempre que um indivíduo segura uma ferramenta ou objeto vibratório. Faz parte de um fenômeno industrial e o tamanho da área de contato influi sobre a percepção da vibração.

Além de trazer as características do tato como um caminho sensorial que é interpretado através de textura, forma, temperatura, tamanho, movimento e dor, o autor destaca um fator importante a essa pesquisa: não há como prever a sensibilidade de cada pessoa.

Para a percepção tátil na pele glabra (isto é, pele sem pelos, como as palmas das mãos), os receptores são incorporados dentro da pele e são referidos pela terminação do receptor, velocidade de ação ou canal psicofísico. A faixa de frequência exata de sensibilidade de cada canal não está bem definida, em parte devido à dificuldade em estimular qualquer canal isoladamente e também devido a diferenças inter individuais (MANSFIELD, 2005, p.87-88, trad. da autora).

Já Merleau-Ponty descreve que: “Instalamos-nos como nosso aparelho de expressão numa situação a qual ele é sensível, confrontamos com ela, e nossos enunciados não passam do balanço final dessas trocas” (2004, p.121). Nesse sentido me pergunto: qual seria o sensível tecnológico? De que forma esses trabalhos nos fazem sentir? Nos fazem ver as coisas com outros olhos ou sentir as coisas com outras mãos?

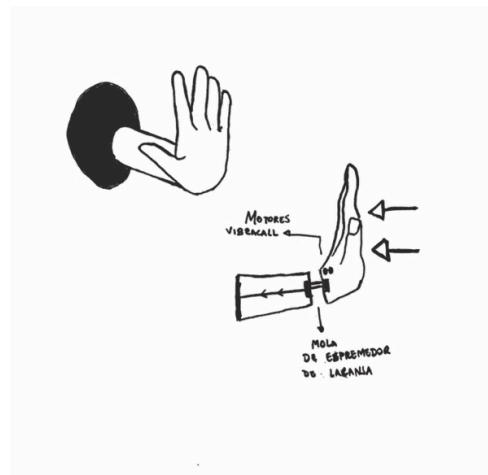
A tentativa do *Sensível Tecnológico* é gerar estranhamento também por ser uma mão familiarmente “orgânica” transformada em máquina, translúcida e vibratória. A escolha da minha mão como molde vem de uma sensação de formigamento na ponta dos dedos. Desde adolescente, quando eu entro em estados de muita emoção, meus dedos adormecem. Sensação não optativa, revelada em estados de extrema sensibilidade.

José Gil (1997) exemplifica o corpo como suporte para a inscrição de conteúdos psíquicos ao comentar a ideia antropológica da libertação da mão. Se o corpo pode ser visto como instrumento do ser humano, a mão será a principal ferramenta para o desenvolvimento das técnicas da pré-história até os dias de hoje.

Aquilo a que os antropólogos chamam <<a libertação da mão>> é sem dúvida apenas um fenômeno exemplar do que se passou em todo corpo do homem: a libertação dos momentos, das articulações, permitiram a construção de uma infralingua – e, ao mesmo tempo, permitiram à língua falar e significar (GIL, 1997, p. 45-46).



**Figura 43** Registros dos primeiros testes em resina cristal para o trabalho *Sensível Tecnológico*. Fotografia por Carina Rocha de Macedo



**Figura 44** Registro de instrução do trabalho *Sensível Tecnológico*.

Ofereço então a minha maior ferramenta ao outro. A mão que produziu de forma artesanal os objetos vibratórios com os dedos que acionaram cada tecla dessa pesquisa. Não deixa de ser o momento que termino por me autorreferenciar de forma descritiva. Entrego a minha própria imagem com suas digitais, ou melhor uma versão do meu corpo transformado em máquina, metamorfoseado finalmente, em vibração.



**Figura 45** Registro do trabalho finalizado *Sensvel Tecnológico*, 2018  
Resina cristal, mola de espremedor de laranja, motores *vibracall*. 20 x 16  
x 8 cm. Fotografia por Carina Rocha de Macedo

## Considerações Finais

Espero que ao mergulhar no *berço* de meu *sensível tecnológico* o leitor, ou a leitora, possa ter escutado minha *voz de dentro*, que tenha *massageado* algumas de suas *angústias* trazidas por informações saturadas, pela presença do outro. Desejo que na busca de novos *bronzamentos artificiais* ou reais se toque nas *teclas* de outras formas, talvez ao entender que *todo corpo e movimento*, ao final, pode ser *vibratório*.

Criamos máquinas, damos nomes a elas, as suas partes; verbos as suas ações, adjetivos aos seus detalhes e compartimentos; oferecemos interpretações. Acredito que ao mergulhar no estudo teórico-prático desta pesquisa passei a executar algumas das ações citadas.

Ações que são fruto de uma retomada de um estado de entrega e uma força motriz de compartilhar com o outro, de fazê-lo imergir em seu lado sensível. A tecnologia que exige tanto de nós transforma o cotidiano da arte em um inconsciente esquisito, e modifica a intensidade das nossas percepções. Mas se a criação é o espelho do criador, quais obsolescências estamos programando para nós mesmos?

A etapa final dessa pesquisa teórica também apresentou uma exposição aberta ao público com os meus trabalhos descritos ao decorrer do texto. Optei por um conjunto de estratégias que acompanham tais trabalhos no

momento de exibição. Cada um contou com uma pequena estante com desenhos de sua proposta (como tenho chamado Registros de instrução) e uma explicação sobre como interagir, pequenos guias ao interator.

Nesse momento, acredito que no futuro o mergulho necessário da continuidade desta pesquisa será na linha de produção de novos objetos, nas ideias da arte cinética. Construir outras peças que contornem a necessidade de uma fonte elétrica artificial mantendo sua essência de movimento a partir do obsoleto.

Percebi que criei caixas transparentes, berços, fios coloridos que levam energias em referência a tantas veias minhas que transportam sangue. Contemplei corpos separados e conectados por telas. Considerei as possibilidades do *outro* ser que é semelhante a mim e ao *Outro* que me habita.

Espero que algum dia possamos entender essa angústia, veloz ansiedade, de um corpo a outro, do meu corpo para o corpo do outro. Pergunto ao leitor: o que vibra então dentro de ti? Quais partes do cotidiano acelerado pode de fato nos equalizar? Será uma possibilidade de combater esse achatamento sensorial, proporcionar o que chamo de fruição vibratória? Não sei. Mas sei, que acordo todo dia com o som da vibração do meu celular e a sinto em todas suas formas estéticas, sensoriais e visuais. A transparência hoje sacia a minha pulsão de ver as coisas por dentro, querendo ou não ao oferecer isso ao público compartilho esse ímpeto.

Busquei no decorrer do texto esclarecer pontos e conceitos de dialogam com o meu trabalho recente.

Todavia, não percorro esse momento como um término de uma trajetória de pesquisa de artes visuais. Acredito que este é o resultado de um mergulho intenso em reflexões possibilitadas pela experiência do mestrado, me instigo a ver como um início, todo um passado.

Projetar retiros atemporais, repensar o próprio corpo e o quanto cada vez mais nos distanciamos dele. Uma nostalgia de falsas memórias trazida pelo fetichismo consumista, a saudade de um antigo rádio e a dependência sensorial dos novos *touchscreens*. Ressurgir com essas ideias de forma escrita, talvez possa ser visto como um propósito dessa pesquisa. Nós as chamamos de novas mídias, mas é bem provável que com suas transmutações, essas recém chegadas, durem para sempre.



**Figura 46 e 47** Registros dos trabalhos *Sensível Tecnológico* e *Massageador de Angústia*. exposição *Corpo Vibratório*. Casa Musgo, Porto Alegre. Fotografias por Rodrigo Bello Marroni.



**Figura 48 e 49** Registros da exposição *Corpo Vibratório*. Casa Musgo, Porto Alegre. Fotografias por Rodrigo Bello Marroni..

## REFERÊNCIAS

BASBAUM, Sergio R. *A obra de arte na época do ruído sem ruído – primeiras anotações para um manifesto pela arte como guerrilha perceptiva*. Revista MonoDisperso, Universidade do Porto, Portugal. v. 1, n.1, p. 78-89, 2007.

CUPANI, Alberto. *Filosofia da tecnologia: um convite*. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2013.

DEBORD, G., *A Sociedade do Espetáculo*, Tradução de Estela dos Santos Abreu, Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 1997.

DELEUZE, G; GUATTARI F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: 34, 1996. v.3.

EINSTEIN, Alberto. *Ideas and opinions*. Los Angeles: Broadway books, 1995.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985

FREUD, Sigmund. *Recordar, repetir e elaborar* (1914) In: Edição Standard das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, v. 12. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

GIL, José. *Metamorfoses do corpo*. Lisboa: Relógio D'água Editores, 1997.

GONTIJO, *Distopias Tecnológicas*. Rio de Janeiro: Circuito, 2014.

JANA, Reena. TRIBE, Mark. *New Media Art*. São Paulo: Taschen, 2007.

KERCKHOVE, Derrick De. *The skin of culture: investigating the new electronic reality*. London: Kogan Page, 1988.

LACAN, J. *Seminário X, A Angústia* (1962-63). Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2005.

LEVY, S. *A Ética Hacker*. In: *Os Heróis da Revolução*. São Paulo: Évora, 2012.

MALABOU, Catherine. *Ontologia do acidente: ensaio sobre a plasticidade destrutiva*. Trad: Fernando Scheibe. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2014.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. London: MIT Press, 2001.

\_\_\_\_\_. *The Death of Computer Art*. Rizehome, 1996.

MERLEAU-PONTY, M. *O olho e o espírito*. Trad: Paulo Neves e Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Ed. Cosac & Naify, 2004.

PRECIADO, Beatriz. *Manifesto Contrassexual. Políticas subversivas de identidade sexual*. São Paulo: n-1 edições, 2014.

POPPER, Frank. *Art of Electronic Age*. New York. Thames & Hudson, 1997.

RUSSOLO, Luigi. *L'Art des Bruits: Manifeste Futuriste 1913*. [Trad.: Daniel Belquer e José Henrique Padovani]. Paris: Éditions Allia, 2009.

SHANKEN, Edward A. *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*. Los Angeles: SIGGRAPH, 2001.

SZEJER, Myriam. *Palavras para nascer: a escuta psicanalítica na maternidade*. São Paulo: Editora Casa do Psicólogo, 1997.

SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007.

TAPSCOTT, Don. *Growing up digital: the rise of net generation*. New York: McGraw-Hill, 1998.

TADEU, Tomaz. (org.). *Antropologia do ciborgue : as vertigens do pós-humano / organização e tradução Tomaz Tadeu – 2. ed. – Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009.*

TROWER, Shelley. *Senses of vibration: a history of pleasure and pain of sound*. Continuum Publishing: 2012.

ZIZEK, Slavoj. *Como ler Lacan*. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Revisão técnica Marco Antonio Coutinho Jorge. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.



## Documentos eletrônicos

ARTE Conceitual. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3187/arte-conceitual>>. Acesso em: 25/08/2018.

CLARK, Lygia. *Nós somos os propositores*. Associação Cultural Mundo de Lygia Clark: 1965 Disponível em: <[http://www.lygiac Clark.org.br/arquivo\\_detPT.asp?idarquivo=25](http://www.lygiac Clark.org.br/arquivo_detPT.asp?idarquivo=25)>. Acesso em: 02/07/2018.

FONSECA, Felipe. In: *Catálogo da exposição Gambiólogos 1.0: A gambiarra nos tempos do digital*. Oi Futuro: Belo Horizonte: Kludgists, 2010. Disponível em: <[https://issuu.com/gambilogia/docs/catalogo\\_gambilogos\\_web](https://issuu.com/gambilogia/docs/catalogo_gambilogos_web)>. Acesso em: 24/04/2018.

MANOVICH, Lev. *Post Media Aesthetics*. 2008. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>>. Acesso em: 02/07/2018.

MANSFIELD, N.J. *Human Response to Vibration*, CRC Press, Boca Raton, 2005. Disponível em <<http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/Mansfield-human-response-vibration.pdf>> Acessado em: 06/01/2017.

PAULINO, Fred. Apresentação In: *Catálogo da exposição Gambiólogos 2.0 A gambiarra nos tempos do digital*. Oi Futuro: Belo Horizonte: Oi Futuro, 2014. Disponível em <<https://issuu.com/gambilogia/docs/catalogo-gambilogos2-web>>. Acesso em: 04/05/2018.

SOGABE, Milton. *Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital: análise e produção*. SCIArts. Metacampo, Itaú Cultural, 2010. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ars/article/viewFile/52785/56628>>. Acesso em: 04/05/2018.

WILD, Criss. *1800s, Victorian Vibrators: the doctor will please you now*. Disponível em: <<https://mashable.com/2015/02/20/history-of-vibrators/#L3KNYznGJOqx>>. Acessado em: 11/02/2018.

## Vídeos

BLACK MIRROR. Direção: Charlie Brooker, Produção: Barney Reisz, Reino Unido: Channel 4 e Netflix, 2011-2017.

Julio Plaza. Obras. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gQj5a8OBES0>>. Acesso em:

KERCKHOVE, Derrick de. *Digital mindshifting: TEDxTransmedia*. TEDx Talks, Londres: TEDTaks, 2012. 19:16 minutos. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mvXaLulwMxY>>. Acesso em: 08/12/2018.

Gilberto Gil. *Álbum Banda Larga Cordel*, 2008 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ld23kD10zNA>>. Acessado em: 19/07/2018.

Nam June Paik, *Barkeline Robot*. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=PAqCdFs0hpk>>.  
Acesso em: 02/07/2018.

*Circulação (Circulation)*, Hans Haacke - 9th Bienal of Mercosul  
Disponível em:  
<[https://www.youtube.com/watch?v=\\_0UgAjjp8tE](https://www.youtube.com/watch?v=_0UgAjjp8tE)>.  
Acesso em: 02/07/2018.