

Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Faculdade de Artes, Letras e Comunicação - FAALC

Artes Visuais – Bacharelado

Rafaela Mendonça Lazzari

**ARTE E FEMINISMO: DESCONSTRUÇÃO DO PATRIARCADO POR INTERMÉDIO
DO CONCEITO DA *GLITCH ART***

Campo Grande/MS
2021

Rafaela Mendonça Lazzari

**ARTE E FEMINISMO: DESCONSTRUÇÃO DO PATRIARCADO POR INTERMÉDIO
DO CONCEITO DA *GLITCH ART***

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Artes Visuais - Bacharelado, da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação – FAALC, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, como requisito à obtenção de título de bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª Venise Paschoal de Melo

Campo Grande/MS
2021

Dedico este trabalho às minhas gatas Segunda e Suki. Sem as vossas presenças para me alegrar e me fazer companhia, a quarentena teria sido insuportável. Com imenso amor.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer em primeiro lugar a minha orientadora Prof^a. Dr^a Venise Paschoal de Melo por todo apoio, paciência e persistência nessa jornada. Prof, você é um exemplo em vários aspectos, foi uma enorme honra ter sido sua aluna e orientanda, sem você, nada disso teria sido possível. Obrigada demais!

A minha banca examinadora formada por mulheres/professoras incríveis e inspiradoras, Prof^a. Dr^a Patrícia Andrea Soto Osses e Prof^a. Dr^a Simone Rocha de Abreu. Prof Patrícia, foi curta sua passagem pela UFMS mas marcante, obrigada pelas aulas leves mas ao mesmo tempo profundas. Prof Simone, seu amor ao dar aula falando sobre a América Latina é insano de contagiante, as músicas no começo de cada aula junto com as danças ficarão sempre em minhas memórias. Obrigada a ambas pelos direcionamentos e palavras de apoio para o meu Trabalho de Conclusão de Curso.

As minhas queridas/os companheiras de faculdade, por todas as risadas (que tiveram muitas), as conexões, as idas e voltas do almoço no R.U. (quase não tínhamos fôlego nas voltas), os trabalhos, provas, seminários, monitorias, eventos e palestras (ufa). Sem vocês, esta formação não teria sido tão incrível!

Ao J.P. que me ajudou a entrar neste curso e faculdade dos meus sonhos, aos meus pais e as mulheres que participaram do meu meu trabalho.

A minha falecida gatinha Raxixa que nos deixou em 2019.

E principalmente as minhas gatas Segunda e Suki. Obrigada por estarem sempre comigo nestes dois anos finais de faculdade e quarentena do Coronavírus (2020 e 2021), estando nos meus altos e baixos, me alegrando, motivando e me fazendo companhia durante o isolamento social, vocês são os amores da minha vida todinha!

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo estudar brevemente sobre os conceitos de feminismo e gerar relações com a arte digital, em especial a *Glitch Art*. O trabalho se desenvolveu a partir da teoria sobre a *Glitch art* dos pesquisadores Cleber Gazana (2015) e Renato Marinho (2017), aproximando as proposições da estética da falha e do erro *Glitch* com a desconstrução do patriarcado em nossa sociedade, que impõe regras aos corpos femininos e ao papel social das mulheres. As artistas escolhidas para nossa análise foram Giselle Beiguelman, que estuda e trabalha a *Glitch Art* e Fernanda Magalhães, que desenvolve um processo sobre seu corpo a partir de fotografias e performances. Esses estudos tiveram a finalidade de contribuir com o desenvolvimento de nossa poética visual realizada a partir de imagens fotográficas manipuladas digitalmente a partir do aplicativo *Glitch Lab*.

Palavras-chave: *Glitch Art*; Feminismo; Arte Digital; Fotografia.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 01 - Andy Warhol, serigrafia, <i>Untitled from Marilyn Monroe</i> (série), 1967...16	16
Imagem 02 - Andy Warhol, pintura, <i>Campbell's Soup Cans</i> (série), 1962.....16	16
Imagem 03 - Marcel Duchamp, fotografia, <i>Roda de Bicicleta</i> , 1913.....17	17
Imagem 04 - Henrique Roscoe, instalação, <i>Somewhere</i> , 2021.....18	18
Imagem 05 - Kenneth C. Knowlton e Leon Harmon, fotografia b / w, fotografia processada por computador. <i>Young Nude (Studies in Perception I)</i> , 1967.....19	19
Imagem 06 - Waldemar Cordeiro. Fotografia processada por computador, retrato de Fabiana, 1970.....21	21
Imagem 07 - Allan Kaprow. <i>Hello</i> , 1969.....22	22
Imagem 08 - Allan Kaprow. <i>Hello</i> , 1969.....22	22
Imagem 09 - Otávio Donasci, videoteatro, vídeoscriaturas, 1981.....23	23
Imagem 10 - Nam June Paik. <i>Good Morning, o Sr. Orwell</i> , 1849.....23	23
Imagem 11 - Giselle Beiguelman, vídeoinstalação, Cinema Lascado - Minhocão, 2016.....27	27
Imagem 12 - Giselle Beiguelman, vídeoinstalação, Cinema Lascado - Minhocão, 2016.....28	28
Imagem 13 - Fernanda Magalhães, fotografia performance, <i>Grassa Crua</i> , 2019.....34	34
Imagem 14 - Fernanda Magalhães, fotografia performance, <i>Grassa Crua</i> , 2019.....35	35
Imagem 15 - Rafaela Lazzari. foto performance, sem título, 2021.....38	38
Imagem 16 - Rafaela Lazzari. Fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título, 2021.....38	38
Imagem 17 - Rafaela Lazzari. Captura de tela (<i>print</i>) 1, sem título, 2021.....39	39
Imagem 18 - Rafaela Lazzari. Captura de tela (<i>print</i>) 2, sem título, 2021.....40	40

Imagem 19 - Rafaela Lazzari. Captura de tela (<i>print</i>) 3, sem título, 2021.....	41
Imagem 20 - Rafaela Lazzari. Captura de tela (<i>print</i>) 4, sem título, 2021.....	41
Imagem 21 - Rafaela Lazzari. Captura de tela (<i>print</i>) 5, sem título, 2021.....	41
Imagem 22 - Rafaela Lazzari. Captura de tela (<i>print</i>) 6, sem título, 2021.....	42
Imagem 23 - Rafaela Lazzari. Captura de tela (<i>print</i>) 7, sem título, 2021.....	42
Imagem 24 - Rafaela Lazzari. Captura de tela (<i>print</i>) 8, sem título, 2021.....	42
Imagem 25 - Rafaela Lazzari. Captura de tela (<i>print</i>) 9, sem título, 2021.....	42
Imagem 26 - Rafaela Lazzari. Captura de tela (<i>print</i>) 10, sem título, 2021.....	43
Imagem 27 - Rafaela Lazzari. Captura de tela (<i>print</i>) 11, sem título, 2021.....	43
Imagem 28 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	43
Imagem 29 - Ninmagazine, fotografia, sem título, 2021	45
Imagem 30 - Rafaela Lazzari. Sem título. Fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), 2021.....	46
Imagem 31 - Francesca Woodman, fotografia, <i>#House 3</i> , 1976.....	47
Imagem 32 - I. A. fotografia, sem título, 2021.....	48
Imagem 33 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	48
Imagem 34 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	49
Imagem 35 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	49
Imagem 36 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	50

Imagem 37 - V. M. fotografia, sem título, 2021.....	51
Imagem 38 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	51
Imagem 39 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	52
Imagem 40 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	52
Imagem 41 - P. N. fotografia, sem título, 2021.....	53
Imagem 42 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	53
Imagem 43 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	54
Imagem 44 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	54
Imagem 45 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	55
Imagem 46 - S. A. fotografia, sem título, 2021.....	56
Imagem 47 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	56
Imagem 48 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	57
Imagem 49 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	57

Imagem 50 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	58
Imagem 51 - E. P. fotografia, sem título, 2021.....	59
Imagem 52 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	59
Imagem 53 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	60
Imagem 54 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	60
Imagem 55 - L. V. fotografia, sem título, 2021.....	61
Imagem 56 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	61
Imagem 57 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	62
Imagem 58 - L. R. fotografia, sem título, 2021.....	62
Imagem 59 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	63
Imagem 60 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	63
Imagem 61 - Y. P. fotografia, sem título, 2021.....	64
Imagem 62 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	65
Imagem 63 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	65

Imagem 64 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	66
Imagem 65 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	66
Imagem 66 - R. A. fotografia, sem título, 2021.....	67
Imagem 67 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	67
Imagem 68 - A. S. fotografia, sem título, 2021.....	68
Imagem 69 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	68
Imagem 70 - J. F. fotografia, sem título, 2021.....	69
Imagem 71 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	69
Imagem 72 - V. L. fotografia, sem título, 2021.....	70
Imagem 73 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	70
Imagem 74 - C. A. fotografia, sem título, 2021.....	71
Imagem 75 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	71
Imagem 76 - K. A. fotografia, sem título, 2021.....	72
Imagem 77 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	72
Imagem 78 - F. P. fotografia, sem título, 2021.....	73

Imagem 79 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	73
Imagem 80 - F. T. fotografia, sem título, 2021.....	74
Imagem 81 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	74
Imagem 82 - A. S. fotografia, sem título, 2021.....	75
Imagem 83 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021	75
Imagem 84 - E. L. fotografia, sem título, 2021.	76
Imagem 85 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	76
Imagem 86 - C. L. fotografia, sem título, 2021.....	77
Imagem 87 - Rafaela Lazzari, fotografia com manipulação digital (<i>glitch lab</i>), sem título. 2021.....	77

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 CAPÍTULO: ARTE DIGITAL E <i>GLITCH ART</i>	15
1.1 ARTE DIGITAL.....	15
1.2 GLITCH ART.....	25
1.3 A ARTISTA GISELLE BEIGUELMAN E O CINEMA LASCADO.....	26
2 CAPÍTULO: FEMINISMO, TECNOLOGIA E A DESCONSTRUÇÃO DOS CORPOS	29
2.1 A ARTISTA FERNANDA MAGALHÃES.....	33
3 CAPÍTULO: A ESTÉTICA DO ERRO E CORPOS FEMININOS	37
3.1 DESENVOLVENDO A POÉTICA.....	44
3.1.1 PROCESSOS.....	47
3.1.2 MAIS DE UM POSSÍVEL RESULTADO FINAL.....	58
3.1.3 NOSSAS 'FALHAS' NO SISTEMA.....	66
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	78
REFERÊNCIAS	80

INTRODUÇÃO

Em minha trajetória dentro do curso de Artes Visuais/bacharelado na UFMS, me vi sempre trabalhando no tema que envolvesse mulheres ou corpos femininos, seja em arte digital, pintura ou desenho. Enquanto estava montando o projeto de TCC percebi que precisava abordar em meu trabalho de conclusão de curso um aprofundamento desse mesmo assunto.

Antes de ingressar na faculdade eu não havia tido contato com arte digital, somente com o desenho manual. Após começar a trabalhar com os softwares ensinados em aulas no curso, me vi maravilhada e com uma gama de possibilidades a desenvolver. Após finalizar as matérias obrigatórias que envolviam a Arte Digital, eu decidi fazer também as Oficinas I e II de Arte e Tecnologias Contemporâneas, que se iniciaram no segundo semestre de 2020.

Com a epidemia do Coronavírus e em estado de quarentena, a Oficina de Arte e Tecnologias Contemporâneas I foi adaptada para conseguirmos fazê-la em casa. Ao mesmo tempo em que montava o projeto de TCC na matéria de Arte e Pesquisa II, me foi apresentado o *Glitch Lab* e os conceitos da Estética do Erro da pesquisadora Priscila Arantes.

Ao final do semestre, cheguei à ideia de elaborar uma relação entre corpos femininos e o aplicativo mencionado, trabalhando a partir da Estética do Erro e da falha. Dessa forma, a escolha deste aplicativo se encaixou com a proposta da *Glitch Art* e a luta feminista por nos apresentar questões como a corrupção de dados, a falha nas imagens, o inesperado e mesmo a subversão dos processos, relacionando as formas da sociedade operar sobre os corpos das mulheres, em oposição ao ato de nos apropriarmos e assumimos nossos corpos reais, indo contra as formas hegemônicas subvertendo o que é considerado erro (os pêlos, as manchas, as espinhas, o peso e a própria nudez).

Ao manipular as imagens dos corpos femininos, pensamos em usar aquilo que é considerado erro tanto na *Glitch Art* quanto na sociedade, tomando como referência os corpos dessas mulheres, para a realização de imagens artísticas.

Desta forma, nosso objetivo em falar sobre o feminismo neste Trabalho de Conclusão de Curso se deve ao reconhecimento da importância que o tema tem

em nossa sociedade, na necessidade urgente em repensar as regras impostas às mulheres e desconstruir conceitos machistas e patriarcais, que nos vem sendo impostos historicamente. Em nossos estudos, aproximamos o conceito da desconstrução do patriarcado aos processos da arte digital, mais especificamente aos modos técnicos e visuais da *Glitch Art*, olhando para os teóricos Cleber Gazana (2015) e Renato Marino (2017), que nos apresentam embasamento teórico sobre esta vertente na produção artística inserida nas tecnologias computacionais, temas ainda pouco abordados no campo acadêmico.

Visando também apresentar e enfatizar a presença de artistas mulheres no presente trabalho, foram escolhidas duas referências para o estudo teórico-prático: a pesquisadora das imagens digitais Giselle Beiguelman e a artista voltada para *fotoperformance* Fernanda Magalhães.

Beiguelman estuda os erros e falhas que são gerados pelos sistemas e os exhibe em seus trabalhos na estética da *Glitch Art*, subvertendo algo que seria descartado ou considerado como errado e inútil. Magalhães é uma artista feminista, que tenta quebrar rótulos, enfatizando em seu trabalho seu próprio corpo: um corpo gordo que a sociedade tenta esconder ou que o obriga a se encaixar em determinados padrões.

Neste contexto, para o desenvolvimento de nossa poética visual, convidamos diversas mulheres a enviarem fotos de qualquer parte do seu corpo, sem manipulação, que elas sentissem como discriminado ou não aceito com bons olhos pela sociedade. Trabalhamos estas fotografias no aplicativo *Glitch Lab*, que imita a estética da falha e do erro dos *softwares*, e manipulamos essas imagens, fazendo um processo de desconstrução dos corpos femininos a partir da estética da desconstrução da *Glitch Art*.

Como um breve aprofundamento destes estudos, organizamos a estrutura deste trabalho da seguinte forma: no primeiro capítulo, é apresentado brevemente um contexto da arte digital, orientado pelo olhar da subversão e desconstrução das imagens, por meio do conceito e teoria da *Glitch Art* a partir dos estudos dos autores Cleber Gazana (2015) e Renato Marinho (2017), além de observarmos brevemente o percurso artístico da artista brasileira Giselle Beiguelman.

No segundo capítulo, abordamos de forma resumida a luta feminista, realizamos uma aproximação com o pensamento da desconstrução da *Glitch Art* e analisamos como o mundo digital impacta nas ações performáticas das mulheres dentro da sociedade.

No terceiro capítulo apresentamos o desenvolvimento de nossa poética visual, que diante da necessidade de aplicação da arte digital, inserida nos artefatos tecnológicos de nosso tempo contemporâneo, representada pelo aplicativo para dispositivos móveis *Glitch Lab*, foi associada, nesta pesquisa, à luta feminista, na realização de propostas visuais. Estas se realizam a partir da manipulação de imagens produzidas de modo colaborativo por diversas mulheres, com a finalidade de pensar a arte como uma forma de questionar, refletir e subverter as condições impostas sobre os nossos corpos femininos.

1 CAPÍTULO: ARTE DIGITAL E *GLITCH ART*

A motivação para o presente estudo está na escolha de nossa temática, que se direciona na possibilidade de associar a arte com a luta feminista e sua importância para a sociedade contemporânea. Segundo a autora Talita Trizoli (2008), essa “chama criadora das artistas” começou nos anos 1980 e atualmente vem ressurgindo nos trabalhos das artistas jovens, com mais intensidade.

A mencionada autora friza que esse “movimento” feminista na arte não foi caracterizado pelo seu estilo, mas sim pelo seu conteúdo. Trazendo este pensamento para a arte digital, pensamos que podemos explorar as tecnologias contemporâneas como uma forma de colaborar na reflexão sobre a desconstrução do pensamento de patriarcado, a partir dessas ferramentas e *softwares*.

Desta forma, neste trabalho nós abordamos principalmente a subversão e a desconstrução, tanto na luta feminista quanto na *Glitch Art*, apresentando no início um breve contexto sobre arte e arte digital.

1.1 ARTE DIGITAL

A partir da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), as rupturas presentes nas manifestações artísticas se tornam cada vez mais evidentes, e com isso a vontade de se desvencilhar das antigas formas de expressão e criar novas também se destacam. O conceito de Arte Contemporânea pode ser demarcado por tendências que surgiram a partir dos anos 1950, tais como aponta a pesquisadora Venise Melo: “Abstração Lírica, Tachismo, Expressionismo Abstrato, Optical, Pop e Minimal Art” (MELO, 2001, pág. 5). Estes e outros movimentos sucederam os ‘ismos’ do modernismo, e sua criação se diferenciou pela inspiração nos meios de consumo, fazendo críticas à cultura de massa. A Arte Pop, representada pelo artista Andy Warhol, é um exemplo das tendências deste período, e pode ser entendida por meio de trabalhos que refletem a ideia da cultura de massa (figuras 01 e 02)¹:

¹ Andy Warhol (1928-1987) foi uma das figuras mais importantes da *pop art* dos Estados Unidos da América. Ele era conhecido pelas imagens publicitárias que eram reproduzidas em massa através dos mecanismos industriais que ele reivindicava da cultura de massa, questionando o conceito de original e único, tornando-se conhecido na década de sessenta no campo das artes plásticas.

Figura 01 - Andy Warhol. Série intitulada *Untitled from Marilyn Monroe*, 1967. The Museum of Modern Art (MoMA), Nova Iorque, EUA.



Fonte: <https://www.culturagenial.com/obras-andy-warhol/>

Figura 02 - Andy Warhol. Série *Campbell's Soup Cans*, 1962. Tinta de polímero sintético sobre tela, conservada no The Museum of Modern Art (MoMA), Nova Iorque, EUA.



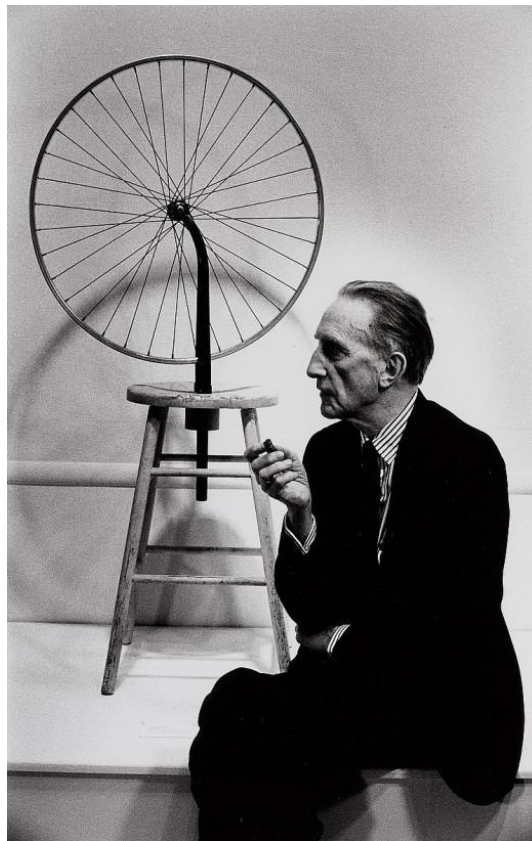
Fonte: <https://www.culturagenial.com/obras-andy-warhol/>

A partir da década de 1960, o modo de vida e a cultura pop estreitam a relação e a partir disso, outros movimentos artísticos também começaram a se desvencilhar dos suportes tradicionais, tais como a pintura e escultura, experimentando novos suportes e possibilidades.

Um artista de período anterior, Dadaísmo (1916), que ficou conhecido como o precursor da Arte Conceitual, Marcel Duchamp², acreditava na arte não somente como produto visual, mas como ideia, criando um novo papel para a arte: estimular o espectador a refletir sobre o que estava vendo (2001), não somente apreciar. Uma das formas artísticas mais conhecida e perpetuada de Duchamp é denominada *ready-made*, e consiste em um ou mais objetos de uso cotidiano que são produzidos em massa, escolhidos sem critérios estéticos e expostos como obras de arte em espaços especializados como museus e galerias.

Abaixo, o artista e um de seus *ready-mades*:

Figura 03 - Marcel Duchamp. Roda de Bicicleta, 1913. Fotografia.



Fonte: <https://www.zonacurva.com.br/marcel-duchamp-e-suas-antiobras-de-arte/>

² Marcel Duchamp (1887-1968) foi um pintor e escultor francês, naturalizado norte-americano. Foi considerado um ícone do movimento conceitual de arte moderna o “Dadaísmo” e o precursor do “*ready-made*”.

Assim, neste período, se percebe “um esvaziamento no sentido tradicional da arte e a abertura para a construção de novos significados no fazer artístico” (MELO, 2001, pág. 7). As obras passam a fazer uso dos objetos em *assemblages*³, dos ambientes na *land art*⁴ e do próprio corpo na *body art*⁵, se transformando em intervenções e instalações⁶, e posteriormente chegando também aos meios eletrônicos (projetores, vídeos e sintetizadores), “tornando-se, em toda sua extensão, conceitual e processual” (MELO, 2001, pág. 7).

O trabalho artístico de Henrique Roscoe em Belo Horizonte é um exemplo de instalação usando meios eletrônicos (Figura 04):

Figura 04 - Henrique Roscoe. *Somewhere*, 2021. Instalação.



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CVsoWidL8JZ/>

Neste aspecto, a arte quando inserida em novos suportes, distintos dos usos tradicionais, se dispõe à diversas transformações, definindo-se mais pelo processo

³ *Assemblages*: obras tridimensionais com diferentes materiais artísticos, materiais reciclados, detritos e produtos industriais, tirados do seu contexto habitual.

⁴ *Land Art*: intervenção nos espaços naturais, com "instalações", deixando sinais ou marcas ecológicas.

⁵ *Body Art*: utilização do corpo como forma de expressão, transgressão ou manifestação.

⁶ Instalações: obras tridimensionais que conjugam diversos materiais e objetos, incluindo luzes de neon e cuja colocação é variável conforme o local onde são "instaladas".

que pela forma final processo, não tendo mais um resultado fechado e acabado e tornando-se uma obra aberta, ou como diz Umberto Eco:

[...]não consiste em uma mensagem acabada e definida, numa forma univocamente organizada mas sim numa possibilidade de várias organizações confiadas à iniciativa do intérprete, apresentando-se portanto não como obras acabadas, que pedem para ser revividas e compreendidas numa direção estrutural dada, mas como obras “abertas”, que serão finalizadas pelo intérprete no momento em que viver sua fruição estética. (ECO, 1991, pág. 39).

Um dos primeiros passos da arte digital podem ser compreendidos na década de 1960, com os trabalhos produzidos por um coletivo formado pelos engenheiros Billy Klüver e Fred Waldhauer junto com os artistas Robert Rauschenberg e Robert Whitman, sendo um exemplo de pioneirismo. Este grupo foi nomeado como EAT - Experimentos em Arte e Tecnologia, e eles promoviam experimentações entre a arte e a área da tecnologia em expansão na época.

Segundo Paulo Varella (2019), o grupo EAT teve um papel fundamental para o progresso tecnológico na arte, fazendo uma grande junção dos artistas com as tecnologias, algo não visto até então. Neste sentido, a empresa científica Bell Labs, onde trabalhava o fundador da EAT Billy Klüver, em 1967 criou a primeira peça de arte digital, a imagem denominada a *Young Nude* (Figura 05):

Figura 05 - Kenneth C. Knowlton e Leon Harmon. *Young Nude (Studies in Perception I)*, 1967. 21,9 × 28,3 cm, fotografia b / w, fotografia processada por computador.



Fonte: <https://arteref.com/movimentos/arte-digital/>

A obra é uma fotografia de uma jovem nua, composta por *pixels*⁷ de computador.

Nesta mesma época, o brasileiro Waldemar Cordeiro também estava estudando e trabalhando em imagens geradas por computador, porém, como aponta Arlindo Machado (2015), no Brasil, Cordeiro não teve acesso ao *Sketchpad*⁸, somente a *plotters*⁹ que eram utilizados principalmente em arquitetura e a computadores de *output*¹⁰ alfanumérico, mas mesmo com estes recursos, ele conseguiu superar o atraso tecnológico do Brasil, preparando manualmente as imagens antes de projetá-las no computador.

Cordeiro trabalhava com um sistema de *pixelização*, seguindo a mesma lógica da criação citada acima *Young Nude*; não eram *pixels* de verdade, “mas sim letras, números, sinais gráficos, simples ou encavalados uns em cima dos outros, para sugerir diferentes texturas ou tonalidades de preto, branco e cinza” (MACHADO, 2015, pág. 32).

Não raro, Cordeiro antecipava manualmente as subsequentes operações do computador: preenchia os valores a mão e realizava algumas correções visuais no desenho, de maneira a só entrar no computador a proposta definitiva, já que era caro usar o computador e conveniente prevenir desperdício. Mas, o mais relevante é que o olho corrigia o mapa numérico gerado automaticamente. (BELLUZZO, Apud Machado, 2015, p. 33).

Então em 1970, Waldemar Cordeiro criou *O Retrato de Fabiana*, também conhecida como *A Mulher que não é BB* (Figura 06).

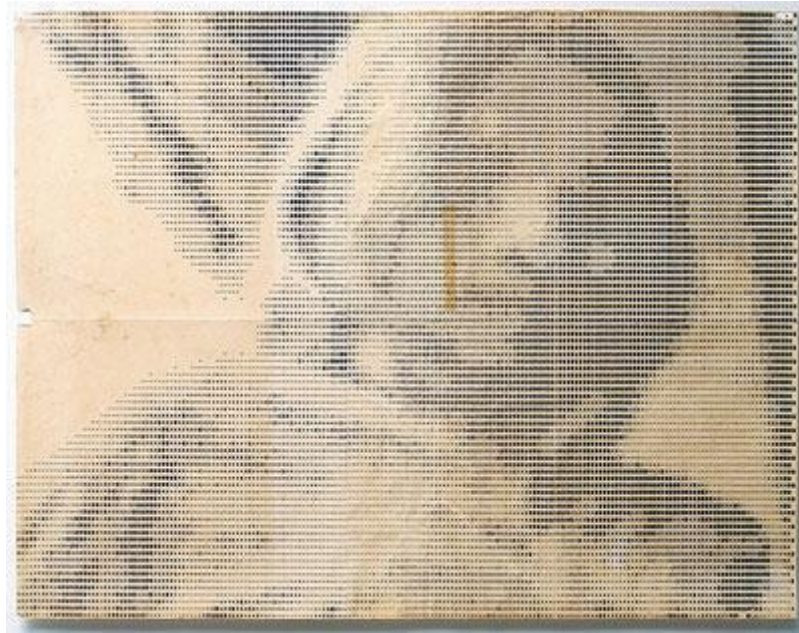
⁷ Segundo o dicionário *Oxford Languages* (2021), *pixel* é um ponto luminoso do monitor que, juntamente com outros do mesmo tipo, forma as imagens na tela; ponto. A mínima unidade da imagem digital.

⁸ *Sketchpad* foi um editor gráfico desenvolvido por Ivan Sutherland, no MIT, em 1963, durante o seu curso de doutorado. Por vários motivos é um marco na Informática, sendo o primeiro editor gráfico orientado a objetos. Ele é considerado o ancestral dos modernos programas de design auxiliado por computador (CAD), bem como um grande avanço no desenvolvimento de computação gráfica em geral.

⁹ A *plotter* é uma impressora que foi feita para imprimir trabalhos de qualidade em grandes dimensões, como por exemplo, mapas cartográficos, projetos de engenharia, gráficos e plantas arquitetônicas e podem utilizar diversos tipos de papel como papel comum, fotográfico, película, vegetal, autoadesivos, lonas e tecidos especiais.

¹⁰ *Output* é a ação de produzir; produção.

Figura 06 - Waldemar Cordeiro. Retrato de Fabiana, 1970. Fotografia processada por computador.



Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra35831/retrato-de-fabiana>

Esta obra é a sua descoberta de uma equação que permite a uma imagem aproximar-se do observador, um efeito chamado *zoom-in*¹¹ no cinema (2015). Nesta obra, Cordeiro explorou as possibilidades das escolhas ao acaso das máquinas, da imprevisibilidade numérica que interfere na percepção da imagem. O artista visa experimentar a manipulação das imagens pelo contraste, o claro e escuro a partir da simulação de luz e sombra pela sobreposição de dados.

Em 1969, o artista Allan Kaprow apresentou a obra denominada *Hello*, a partir da qual um grupo de pessoas poderia interagir através de monitores de televisão:

¹¹ Tradução: mais zoom.

Figura 07 - Allan Kaprow. *Hello*, 1969. *Film Still*.



Fonte: <https://episodesofconvergence.wordpress.com/2016/04/05/allan-kaprow-hello-1969/>

Figura 08 - Allan Kaprow. *Hello*, 1969. *Film Still*.



Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/works/hello-kaprow/>

A partir da década de 1970, vários artistas começaram a explorar os equipamentos televisivos, de gravações e computadores. Dentre eles está o artista brasileiro Otávio Donasci, que entrecruza os campos do teatro, espetáculos multimídia e intervenções urbanas. Em 1981 o artista cria as videocriaturas: seres híbridos gerados a partir de máscaras eletrônicas, criadas com monitores de vídeo *low-tech*¹² e acopladas ao corpo de performers por intermédio de próteses ortopédicas, como nos explica Cristiane Mello (2011).

¹² Tradução: baixa tecnologia.

Figura 09 - Otávio Donasci. Videoscriaturas, 1981. Videoteatro¹³.



Fonte: <https://comunicacaoeartes20122.wordpress.com/2013/02/18/otavio-donasci/>

Outro artista que utilizou monitores em seu trabalho de videoarte foi o sul-coreano Nam June Paik, que usou as televisões para refletir sobre a capacidade de juntar pessoas geograficamente separadas através de uma experiência compartilhada.

Em 1984, Nam June Paik transmitiu ao vivo na televisão a instalação *Good Morning, o Sr. Orwell*, apresentando um trecho da transmissão na imagem abaixo (Figura 10):

Figura 10 - Nam June Paik. *Good Morning, o Sr. Orwell*, 1984. *Film Still*.



Fonte: <https://arteref.com/movimentos/arte-digital/>

Os softwares criados na década de 1980 possibilitaram a animação por computador com cores e a manipulação de pixels, e conforme o avanço das

¹³ Junção de suas videocriaturas com o teatro.

possibilidades gráficas, a empresa Adobe produziu os programas *Photoshop*¹⁴ e o *Illustrator*¹⁵.

Varella (2019) nos explica que, no início, a arte digital foi responsável por aproximar engenheiros e artistas, e a partir dessa situação novas tecnologias são lançadas. Desta forma, os artistas desde seu início exploram as possibilidades tecnológicas e também fazem com que o público reflita sobre a sua relação com elas.

O autor também nos apresenta que a arte digital abriu um vasto mundo de novas possibilidades de ferramentas para os artistas em relação às matérias-primas, que ao invés de usarem o tradicional lápis, pincel ou papel, eles agora usam luz, som e pixels, podendo fazer também as colagens entre outras técnicas digitais.

Com os avanços tecnológicos, a área da arte digital se tornou muito vasta e com diversas possibilidades para a criação e manipulação de imagens, sons, inclusive nos processos de interatividade. Com a internet e os aparelhos tecnológicos sendo mais acessíveis, atualmente, para produzir trabalhos digitais, em alguns casos, o acesso se torna mais viável do que meios manuais. Existem aplicativos e *softwares* gratuitos que possuem as ferramentas de lápis e pincéis que imitam o manual, e com a popularização do conhecimento através de tutoriais no *Youtube*¹⁶ e redes sociais, produzir digitalmente vem se tornando uma forma possível.

No momento atual, quando esta pesquisa foi desenvolvida, nos encontrávamos em um estado de isolamento social por conta da epidemia do Coronavírus. Nesta condição, produzir trabalhos digitais se tornou uma maneira segura e viável para o presente estudo, não precisando sair de casa para o seu processo e execução. Neste contexto, o equipamento usado para a produção dos trabalhos foi o aparelho de celular, o que nos levou inclusive refletir sobre o seu uso, uma vez sabendo que tal objeto faz parte do cotidiano de muitas pessoas, seja como um meio usual para comunicação ou para distração.

¹⁴ O Adobe *Photoshop* é um *software* definido como editor de imagens.

¹⁵ O Adobe *Illustrator* é um *software* cuja principal função é trabalhar ilustrações vetoriais.

¹⁶ *YouTube* é um site que permite que os usuários carreguem, assistam e compartilhem vídeos em formato digital.

Em nosso desenvolvimento de poética visual nos apropriamos de um dispositivo móvel, um meio tecnológico não destinado a este tipo de função, tornando a produção de arte neste momento mais possível e acessível.

Desta forma, nesta pesquisa vamos abordar os processos da Arte Digital inserida no contexto da *Glitch Art*, a partir do uso de um aparelho de celular.

1.2 GLITCH ART

Segundo os autores Cleber Gazana (2015) e Renato Pentean Marino (2017), a *Glitch Art* é a subversão dos erros dos dispositivos técnicos e de *softwares*, possibilitando criar, com suas falhas, irregularidades, corrupção de dados, mau funcionamento e quebra de protocolo, múltiplas e imprevisíveis possibilidades de resultados.

Existem diferentes significados para a palavra *glitch* dependendo do período e do contexto em que é utilizada, tendo sido usada nas áreas da engenharia e eletrônica, informática e recentemente, nas artes visuais e música. A palavra *glitch*, segundo o *Cambridge Dictionary* (Cambridge, 2021) é “um pequeno problema ou falha que impede algo de ter sucesso ou funcionar tão bem como deveria”¹⁷.

Gazana (2015) diz que esta é uma prática artística que visa produzir coisas da maneira errada, rejeitando regras e formas corretas de desenvolvê-las, pensando que o importante é a experimentação, e diferente das áreas da eletrônica e informática, que utilizam a palavra *glitch* como sinônimo de um erro real, na *Glitch Art* ela é utilizada metaforicamente para referir-se aos erros ou mesmo à um momento e resultado inesperado.

Segundo o autor José Carlos Fernandes (2010), a palavra *glitch* foi usada aparentemente pela primeira vez pelo artista Ant Scott para referir-se às obras visuais na expressão *Glitch Art*, que até então a expressão era usada apenas no campo da música eletrônica.

Os artistas da *Glitch Art* fazem experimentos manipulando o *hardware* e *software* dos dispositivos, provocando e modificando-os para um lugar onde os

¹⁷ Tradução, nota realizado pelo google tradutor, original: *A small problem or fault that prevents something from being successful or working as well as it should.* (Cambridge, 2021).

fabricantes destas tecnologias não pensaram em utilizá-los. Eles se aproveitam dos erros e criam novas imagens e combinações destes componentes tecnológicos nunca pensados antes. Portanto, Gazana diz que “ao colocar parte do processo criativo como um processo “fora de controle” os artistas procuram invocar um elemento de “acaso” em suas obras.” (2015, p. 203).

Cada resultado final das experimentações destes artistas provém de um caminho único traçado por cada um. Seu modo de manipulação e execução dos *hardware* e *software* produz um resultado específico de erro ao final do processo, encontrando diferentes maneiras de subverter as tecnologias.

Por mais que existam muitos posicionamentos distintos sobre a *Glitch Art*, o pesquisador Renato Marino (2017) diz que, por mais que descrito de maneiras diferentes, há recorrências encontradas nestes trabalhos, tais como o posicionamento subversivo, que leva a uma ideia de quebra de uma funcionalidade ou padrão, levando à aleatoriedade ou ao acaso, e estas proposições se aproximam da ideia da estética da complexidade, fluxo e abstração.

O mesmo autor também apresenta que os *glitches* se formam e são apropriados por duas formas diferentes de produção: o *Glitch* puro e o *Glitch* “*alike*”. O *Glitch* puro são erros acidentalmente encontrados no programa e o artista pode fazer sua apropriação, e o *Glitch* “*alike*”, em sua tradução literal, é algo que se parece com o *glitch*, onde os erros são provocados pelo artista de modo intencional mexendo nos códigos computacionais, ou a partir de *softwares* e aplicativos. Por mais que o *Glitch* “*alike*” não seja um erro puro do sistema, ele pode apresentar uma potencialidade disruptiva e estética como resultado final.

1.3 A ARTISTA GISELLE BEIGUELMAN E O CINEMA LASCADO

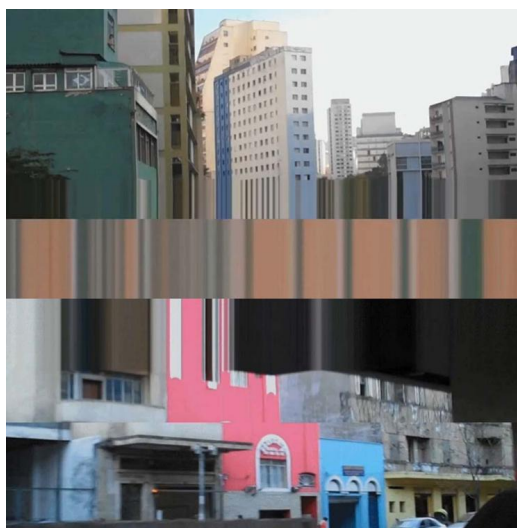
A artista visual Giselle Beiguelman nasceu na capital de São Paulo em 1962. Graduiu-se em história na Universidade de São Paulo (USP) em 1984, e defendeu seu doutorado em História da Cultura pela mesma universidade em 1991. Ela atua na área de criação e desenvolvimento de aplicações eletrônicas desde 1994. Seus projetos artísticos e pesquisas teóricas sempre a fazem participar de diversos

eventos acadêmicos e exposições de arte e cultura digital no Brasil, e é citada como referência por seu trabalho em arte digital.

Beiguelman é pesquisadora, editora, professora universitária, curadora e *Web* artista. Seu trabalho “se dedica a explorar as relações entre literatura, imagem, som e novas tecnologias, bem como as transformações culturais advindas da digitalização dos meios e da expansão das redes digitais.” (ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural, 2018). É uma das principais representantes no Brasil e na América Latina dos estudos sobre cibridismo¹⁸ na arte e na cultura.

Beiguelman, na exposição Cinema Lascado exposto no Minhocão em São Paulo, 2010, traçada pela estética do *glitch*, “faz uma analogia entre a obsolescência tecnológica e urbanística” (DESVIRTUAL, 2021) com seus *gifs* de animação, pois estes eram de altíssima resolução e os navegadores não conseguiam rodar de forma impecável, gerando uma forma fragmentada e deformada das imagens que capturou (Figura 11), subvertendo essa falha no sistema em *Glitch Art* "pura".

Figura 11 Giselle Beiguelman. Cinema Lascado - Minhocão, 2016. Videoinstalação.



Fonte:

<https://www.archdaily.com.br/br/791323/exposicao-cinema-lascado-reune-obras-de-giselle-beiguelman-na-caixa-cultural-sao-paulo>.

¹⁸ Cibridismo (ciber + hibridismo) é um termo que designa a hibridação entre os mundos *on* e *offline*, isto é, a interpenetração crescente entre essas duas esferas, fazendo com que seja cada vez mais difícil, senão impossível, existir em apenas uma delas.

A principal característica destes trabalhos de Beiguelman é a fragmentação, onde o *gif* roda normalmente até acontecer a falha, gerando o fracionamento das imagens (Figura 12), sua divisão, excitação e variedade visual, conversando entre si mas, ao mesmo tempo, sendo única e sustentando um posicionamento subversivo, onde existe uma quebra no padrão, gerando assim uma abertura no sistema e levando ao acaso.

Figura 12. Giselle Beiguelman. Cinema Lascado - Minhocão, 2016. Videoinstalação.



Fonte:

<https://www.archdaily.com.br/br/791323/exposicao-cinema-lascado-reune-obras-de-giselle-beiguelman-na-caixa-cultural-sao-paulo>.

2 CAPÍTULO: FEMINISMO, TECNOLOGIA E A DESCONSTRUÇÃO DOS CORPOS

Segundo a pesquisadora feminista Silvia Federici (2017), as mulheres, mais intensamente desde a caça às bruxas na Idade Média, vem tendo seus corpos subjugados e manipulados. Desta maneira, acreditamos que é possível encontrar na arte um refúgio dessa condição. Como apresentado anteriormente, a arte contemporânea incorporou diversos meios digitais na criação de produções, aquelas que julgamos serem possíveis para difundir a luta das mulheres pelo respeito e igualdade. Como mulher e artista, sendo fruto deste tempo, considero a arte digital uma potencialidade estética a ser ainda mais explorada.

O conceito de feminismo engloba vários aspectos, tanto teóricos como práticos e políticos, não tendo uma única definição ou caminho. O feminismo visa transformar a condição social das mulheres e, com isso, a sua realidade enquanto classe e minoria oprimida pelo patriarcado.

Carla Garcia (2015) coloca o feminismo como uma tomada de consciência das mulheres, como conhecimento do que lhe foi e é imposto pelos homens e pelo patriarcado durante toda a história da humanidade através da opressão, dominação e exploração, buscando através de sua luta alcançar a liberdade para com suas escolhas e corpos, modificando a sociedade para que sejam feitas as transformações necessárias.

Ao pensarmos nas relações sobre modelos impostos aos corpos femininos a partir da imagem e suas relações com as redes tecnológicas, a pesquisadora Paula Sibilia, em seu texto 'O bisturi do *software*' (2006), nos aponta dois caminhos que convergem: o da rejeição ao corpo e o sonho da desmaterialização, e o desejo do que ela chama de "saúde total", através do aperfeiçoamento corporal obtido nas academias de ginástica ou clínicas de cirurgia plástica.

No que diz respeito à "saúde total", a autora aponta que trata-se da situação onde indivíduo se sujeita à diferentes técnicas em busca de um corpo perfeito, seja através de academias de musculação, dietas ou cirurgias. Sibilia (2006) nos lembra que cada tempo tem a sua forma de dor e privação, tudo para alcançar uma certa pureza. Porém, os objetivos dos atuais rituais não tratam de alcançar a comunhão

com Deus, como nas experiências místicas, ou a excelência pública, como na polis grega, mas sim de tornar esse corpo um vencedor no “mercado das aparências”.

As pessoas que se sujeitam a viver uma vida *fitness*, que em sua origem etimológica nos leva a uma palavra de ordem que incita a se adequar a um modelo hegemônico, leva seus praticantes a fazer de tudo para atingir o ponto desejado, se sujeitando às práticas que levam até mesmo à morte. Como exemplo citamos os casos ocorridos em decorrência da lipoaspiração do tipo LAD, uma recente moda (2020-2021) de cirurgia plástica cujo único objetivo é modelar um corpo musculoso ou que evidencia o formato dos músculos do abdômen.

Atualmente, qualquer inadequação corporal, como flacidez e gordura, é inaceitável, até mesmo em pessoas que não possuem problemas de saúde. Diante destes fatos, Sibilia (2006) levanta a questão da lipofobia, a repugnância da gordura, instaurada em todo o mundo e que causa a repulsa a si mesmo, generalizando uma vontade crescente de extirpá-la do próprio corpo, sob pena de ser desprezado e inferiorizado pela sociedade. É inegável a pressão existente para a apresentação de um corpo "belo", e todo corpo que foge disso está em oposição ao puro, e a autora aponta que, por conta disso, há evidências de problemas psicológicos.

Um ponto importante é que hoje, para todas as coisas que conspiram contra o ‘corpo perfeito’, parece existir uma possibilidade de ‘cura’, tanto através dos meios mais extremos, como cirurgias, quanto os existentes no mercado da beleza, tudo depende do tipo de ‘salvação’ que você precisa.

Pessoas que não conseguem moldar seu corpo da forma 'certa' estariam à beira da invisibilidade, pois não conseguem produzir a sua própria imagem pessoal, sendo eventualmente excluídas de diversos círculos sociais. Porém, tudo é arquitetado de um modo que leva a própria pessoa que não se encaixa nos padrões a se auto depreciar e se isolar, às vezes antes mesmo de um julgamento externo.

Este tipo de idealização pode ser alcançado atualmente por meio das imagens digitalizadas e manipuladas. A autora nos explica:

[...] esse modelo corporal *fat-free*¹⁹ que está se espalhando nas culturas aglutinadas pelo mercado global parece se aproximar, cada vez mais, de um ideal de pureza digital. Não é por acaso que

¹⁹ Tradução: sem gordura.

programas de edição gráfica como o *PhotoShop* desempenham um papel fundamental na construção das imagens publicitárias e midiáticas que expõem “corpos belos”, e que constituem uma poderosa fonte de imagens corporais no mundo contemporâneo. Com esses bisturis de *software*, todos os “defeitos” e outros detalhes demasiadamente orgânicos presentes nos corpos fotografados são eliminados, retocados ou corrigidos na tela do computador. (SIBILIA, 2006, pág. 7).

Desta forma, o discurso afetivo para vender é alimentado por imagens de produtos, serviços e aparências de um ideal de pureza digital, onde o ser orgânico jamais irá chegar por ter sua forma toscamente analógica. A pesquisadora Sibilía (2006) exemplifica com a imagem do rosto de uma moça, onde são apagadas rugas, espinhas e manchas em sua pele, há um efeito para esticá-la e a deixá-la iluminada e é feita uma verdadeira limpeza através do bisturi digital, com resultado semelhante ao vendido pelo *botox*²⁰.

Hoje em dia é mais comum saber que imagens e vídeos divulgados pela mídia para venda de produtos e serviços são modificadas digitalmente, resultando num ideal de imagem inalcançável. Entretanto, a procura pela pele perfeita, o corpo ideal e aparência de ‘invejar’ predominam, submetendo vidas à busca destes ideais a qualquer custo, colocando extremo esforço, tempo e dinheiro, técnicas físicas, e digitais, a serviço do corpo perfeito.

Segundo Priscila Arantes (2008), falar sobre a estética do fluxo é falar em algo incerto, imprevisível e com multiplicidades de estado, e com as novas práticas artísticas mediadas pela tecnologia busca-se o movimento das formas que antes eram estáticas. Arantes relata o fluxo de informações, trocas e diálogos, a interação do sujeito com as máquinas, e o surgimento do que ela chama de capitalismo contemporâneo: bens imateriais produzidos a partir da produção de conteúdo simbólico, afetivo e linguístico; todo o afeto colocado nessas produções chega com um valor multiplicado para quem o consome.

Podemos ver o que Arantes (2008) diz sobre as redes sociais, observando pessoas que fazem lipoaspiração e oferecem ao seu público pílulas de emagrecimento ou pessoas com imagem manipulada por filtros, vendendo

²⁰ Designação dada a uma substância derivada da botulina, usada para tratamentos terapêuticos e cosméticos, em especial para tratamento de rugas

maquiagens que se dizem milagrosas e escondem todas nossas imperfeições faciais como espinhas e pintas. Elas constroem um discurso afetivo para nos vender coisas que não precisamos, e muitas vezes consumimos, porque somos bombardeadas por imagens deste tipo a todo momento, que nos dizem que não devemos estar bem do jeito que somos.

Pensando nos corpos femininos e nas constantes amarras e regras impostas sobre eles, dizendo como eles devem performar, se vestir, atender as necessidades sociais (como gerar filhos), a partir do acesso rápido e fácil às informações através das redes sociais, e pensando que escolhemos o que queremos compartilhar com as outras pessoas nessas redes, nós temos a falsa sensação de que comandamos nosso corpo e as escolhas sobre ele.

Comparamos nossos corpos com os das mulheres das redes sociais que tem cirurgias plásticas e filtros que modificam e manipulam seus corpos, e mesmo sabendo disso, nos deixamos intoxicar por essas imagens e quando nos olhamos no espelho achamos que estamos fora do padrão e, portanto, erradas.

A partir destas reflexões, pensamos na importância em associamos o feminismo com a arte digital, em especial a *Glitch Art*, pois acreditamos que estamos explorando um meio ainda não muito estudado, e que eles convergem na recusa do que já está imposto quebrando protocolos e na não submissão a um caminho pré-programado. Pensamos que é necessário desconstruir o olhar imposto sobre os corpos das mulheres, destruindo rótulos, desconsiderando todo estereótipo de beleza considerada perfeita e de alta resolução sem falhas.

É neste ponto que associamos tais desconstruções à *glitch art*, por ser “uma prática artística que trata sobre o fazer as coisas da maneira errada, de rejeitar as regras e maneiras corretas de fazê-las [...]” (GAZANA, 2015, pág. 202). Uma vez que o feminismo vem lutando pelo direito à liberdade e à escolha da mulher sobre sua vida, considerando a desconstrução das regras impostas pelo patriarcado e se colocando, em relação às tais regras, de uma maneira “errada”.

De acordo Cleber Gazana:

Tem a ver com a forma como os artistas *glitch* criam e produzem seus trabalhos. Na proposição da quebra dos protocolos de uso da

tecnologia, na recusa do uso de caminhos pré-trilhados, na não submissão ao uso do *software* específico da maneira específica, que vai gerar aquele resultado específico. É importante dizer também que na arte *glitch* existe uma recusa ao perfeitamente finalizado, à opressão da alta resolução. Existe uma resposta 'noisy' ao artificialismo das imagens super-retocadas, às paisagens digitais perfeitas e coisas assim. (IRION NETO, Apud GAZANA, 2015, pág. 202)

Nesse sentido, abordei em meu projeto, por meio da desconstrução da estética da tecnologia apresentada pelas práticas da *glitch art*, a representação visual, simbólica e metafórica da fragmentação e desconstrução de imagens de mulheres com corpos reais, apresentando-os como se esses corpos fossem as falhas da sociedade, aqueles que não atendem às expectativas patriarcais impostas, e sendo apagados e ofuscados, mas no mesmo instante, fazendo resistência e re-existindo.

2.1 A ARTISTA FERNANDA MAGALHÃES

A artista Fernanda Magalhães colabora com este pensamento em seus trabalhos. Ela traz essa ideia da desconstrução da identidade em suas *fotoperformances* usando o seu corpo real "gordo", como apresentado na figura abaixo:

Figura 13. Fernanda Magalhães. Grassa Crua, 2019. Fotografia *Performance*.



Fonte: <https://www.choquecultural.com.br/pt/2020/08/22/rede-choque-apresenta-fernanda-magalhaes/>

Fernanda Magalhães é artista paranaense, fotógrafa, performer, Doutora em Artes pela Unicamp, professora da Universidade Estadual de Londrina e membro da Rede de Produtores Culturais de Fotografia do Brasil. O pai de Magalhães era jornalista, poeta, ator e artista e, segundo ela, foi uma de suas inspirações para desenvolver sua paixão por fotografia desde pequena, seguindo-o para laboratórios fotográficos e despertando nela cada vez mais a vontade de ser artista. Ainda criança, ela frequentou a Escolinha de Artes que era administrada por sua tia Carmelita Magalhães, que tinha um importante trabalho de introduzir as crianças das comunidades nas artes em Londrina, Paraná.

Sendo uma referência nos movimentos feministas, Magalhães também destaca a importância da sua mãe na construção da sua formação, onde a artista diz que por mais que sua mãe não tenha se declarado feminista, suas ações enquanto mulher sempre estiveram nesse lugar, lutando contra o sistema patriarcal e as relações de corpos com o consumo da sociedade.

A autora Talita Trizoli afirma que “Decerto, nem todos os artistas que trabalham com essas temáticas femininas se definem sob influência feminista, ou mesmo conhecem seu desencadeamento.” (2008, pág. 1503), porém o feito, ideias e atitudes dessas mulheres, não necessariamente artistas, se enquadram em um discurso feminista, mesmo elas não se autodeclarando feministas.

Fernanda Magalhães também usa um sistema híbrido em seus trabalhos com a mescla da pintura, do desenho e do vídeo, e nos afirma: “estive sempre em várias fronteiras, de identidades imprecisas, múltiplas e rizomáticas. Mas a fotografia perpassou tudo.” (CHOQUE CULTURAL, 2021).

Acreditando que seu corpo é social, a artista o usa para dialogar com os corpos de outras mulheres, refletindo como eles se relacionam com a contemporaneidade. A partir de seu corpo, a artista mostra que a arte é um processo de autoconhecimento, provocando questionamentos relacionados aos corpos femininos que são excluídos ou negados pela sociedade, convidando o público (Fig.08) em suas performances a interagir com seu corpo e questionar sobre o seu próprio corpo. Um exemplo desta atuação é a obra de Fotografia *Performance* denominada “Grassa Crua” (2019), que pode ser vista na imagem a seguir:

Figura 14. Fernanda Magalhães. Grassa Crua, 2019. Fotografia Performance.



Fonte: <https://www.choquecultural.com.br/pt/2020/08/22/rede-choque-apresenta-fernanda-magalhaes/>

Olhar para a luta feminista e enxergarmos o que nos é imposto pela pressão externa do patriarcado é um importante ponto para subverter nosso entendimento e repensar nossas ideias do que é considerado correto e padrão. A tecnologia está

presente em nosso meio a todo momento, seja para nos fazer questionar nossos corpos e princípios nos mostrando padrões de beleza digitais que são fisicamente inalcançáveis, ou para ser uma ferramenta que questiona essas imagens e nos mostra que nossos corpos reais podem ser saudáveis e bonitos sem algum tipo de bisturi.

3 CAPÍTULO: A ESTÉTICA DO ERRO E CORPOS FEMININOS

Em março de 2020, a pandemia mundial do Coronavírus obrigou as instituições de ensino e os educadores a buscar novos métodos de aulas, do presencial ao virtual.

No segundo semestre de 2020, ainda em pandemia, a disciplina Oficina de Arte e Tecnologias Contemporâneas I foi adaptada para o modo virtual, antes presencial no LATD - Laboratório de Arte e Tecnologia Digital, com o uso dos computadores da faculdade e os devidos *softwares* disponíveis para a realização dos experimentos e trabalhos. A professora Doutora Venise Melo, que é responsável pela disciplina, pensando nos alunos que não tinham computadores em casa, e para que estes passassem por um processo de aprendizagem possível, de forma mais inclusiva, ela desenvolveu a disciplina propondo experimentos com *softwares/aplicativos* gratuitos disponíveis para aparelhos de celular.

Neste contexto, nos foram apresentados quatro aplicativos que puderam ser baixados gratuitamente pelo aplicativo da *Play Store*, são eles: *Autodesk SketchBook*, *Slit Scan Camera*, *Glitch Lab* e o *Mirror Lab*, e dois sites que poderiam ser acessados para fazer os experimentos também pelo aparelho de celular (*Google Deep Dream* e o *Deep Dream Generator*). A partir destes experimentos realizados por esses aplicativos, principalmente pelo *Glitch Lab*, foi onde se começou a fomentar a ideia da nossa poética visual apresentada neste Trabalho de Conclusão de Curso.

O aplicativo *Glitch Lab* traz efeitos que se assemelham ao mundo da arte digital *glitch*, se aplicando ao conceito da *Glitch "alike"*²¹, ou seja, é um simulador de *glitches*, conforme explicado anteriormente. O aplicativo funciona com a inserção de uma imagem a sua escolha, possibilitando a sua manipulação a partir de efeitos envolvidos no conceito da *Glitch Art*, dando ao usuário certa autonomia e controle sobre os resultados. O aplicativo nos traz diferentes configurações e conseguimos produzir infinitas variações de imagens.

²¹ Algo que se parece com o *glitch*, onde os erros são provocados pelo artista de modo intencional mexendo nos códigos computacionais, ou a partir de *softwares* e aplicativos.

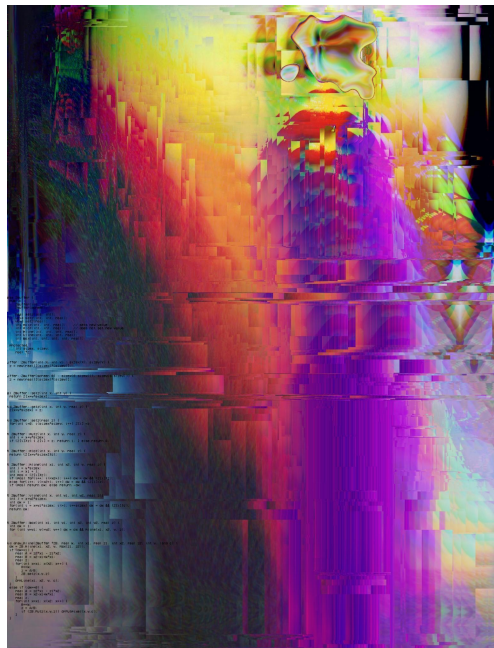
Abaixo, um exemplo do antes e depois de uma imagem autoral produzida pelo aplicativo *Glitch Lab*:

Figura 15. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Foto performance.



Fonte: acervo pessoal.

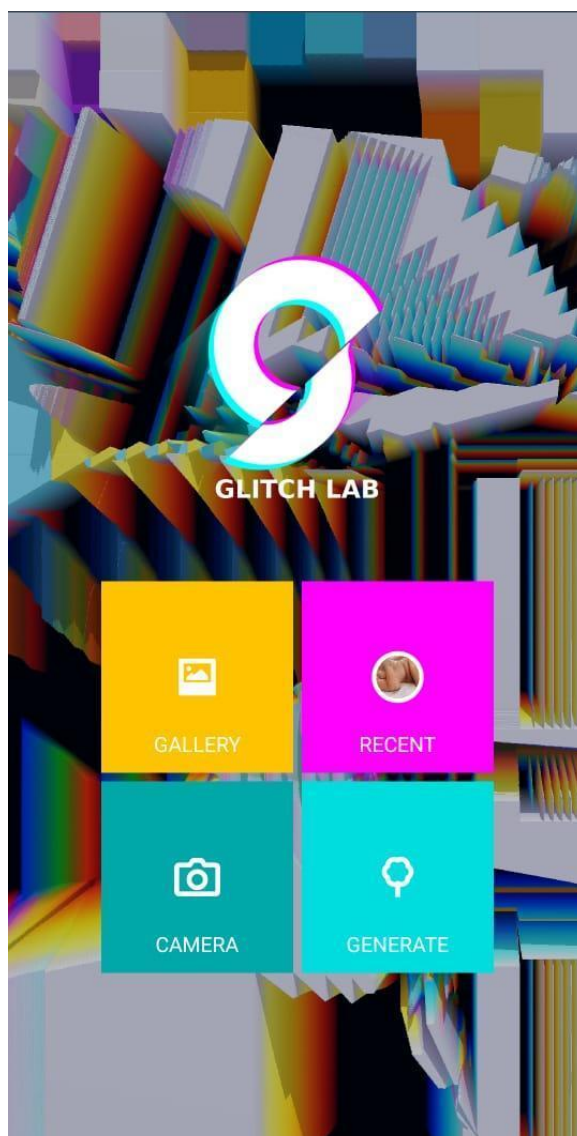
Figura 16. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Segue abaixo a interface ²² e as funções disponíveis pelo aplicativo *Glitch Lab* a partir de *prints* ²³ (captura de tela) retirados do meu celular, o que foi usado para a produção das imagens:

Figura 17. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Captura de tela (*print*) 1.



Fonte: acervo pessoal.

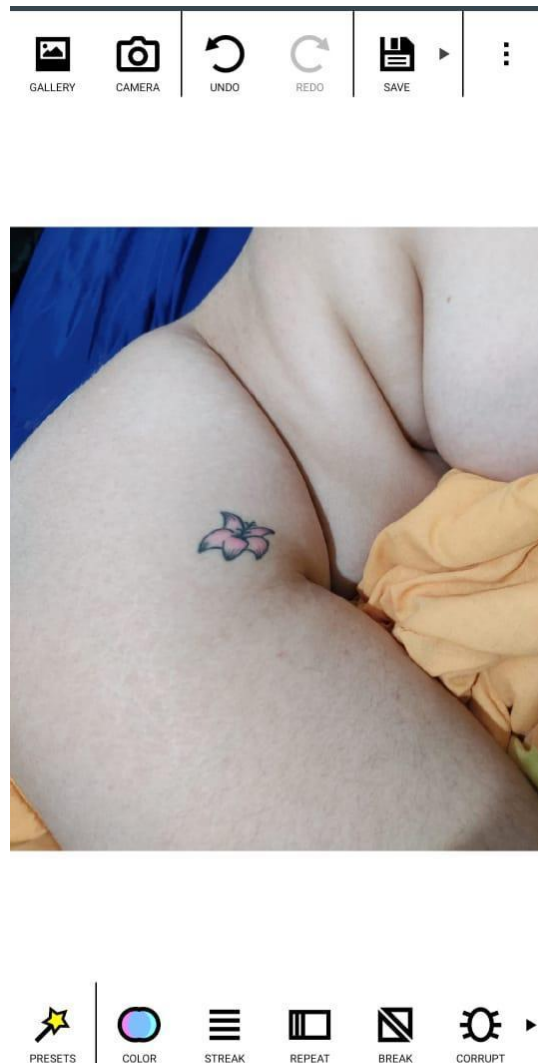
Quando abrimos o aplicativo no celular nos deparamos com a tela apresentada acima. Nela estão as seguintes funções disponíveis nesta ordem de aparência: *Gallery*, que é a galeria de fotos do seu celular, você pode inserir uma imagem da galeria para fazer as modificações. A *Camera*, que é a câmera do seu

²² Modo de distribuição e arranjo dos elementos gráficos num determinado espaço ou superfície.

²³ O nome que se dá da foto da imagem expressa pelo monitor ou tela do computador, notebook, tablet, etc.

celular, para tirar uma foto e fazer as modificações. O *Recent* são as imagens mais recentes da sua galeria e o *Generate* te leva a uma função direta dentro do *app*.

Figura 18. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Captura de tela (*print*) 2.



Fonte: acervo pessoal.

Após escolher a imagem a ser trabalhada, abre-se a tela inicial do aplicativo, que está acima. No canto superior esquerdo estão a *Gallery* e *Camera*, já explicadas anteriormente, no centro superior estão o *undo* e o *redo*, o *undo* permite voltar uma ação recém feita quantas vezes quiser (para retirar um o efeito inserido na imagem) e o *redo* permite avança a ação que você havia feito (volta ao efeito que você havia colocado). No canto superior direito está o *save*, que ativa o comando de salvar a imagem com os efeitos aplicados em uma pasta criada automaticamente na galeria

chamada *glitchlab*. Você também pode salvar a imagem e continuar mexendo sem limitações.

No canto inferior da tela estão as funções onde os efeitos são aplicados e ao clicar na seta no canto inferior direito, aparecerão todas as funções, conforme mostrado abaixo:

Figura 19. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Captura de tela (*print*) 3.



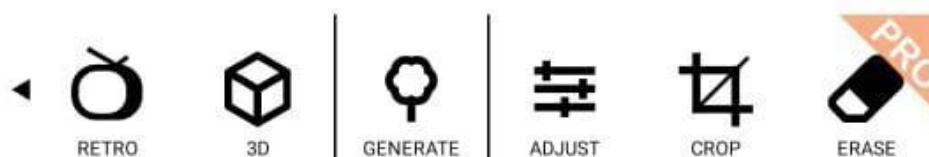
Fonte: acervo pessoal.

Figura 20. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Captura de tela (*print*) 4.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 21. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Captura de tela (*print*) 5.



Fonte: acervo pessoal.

A função 'pro', que aparece na imagem acima no canto direito, é a função paga do aplicativo. Esta função 'pro', tirando o *presets*, existe em todas as opções de modificação.

Segue abaixo uma sequência de imagens mostrando o processo por dentro das opções de aplicação de modificação na imagem:

Figura 22. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

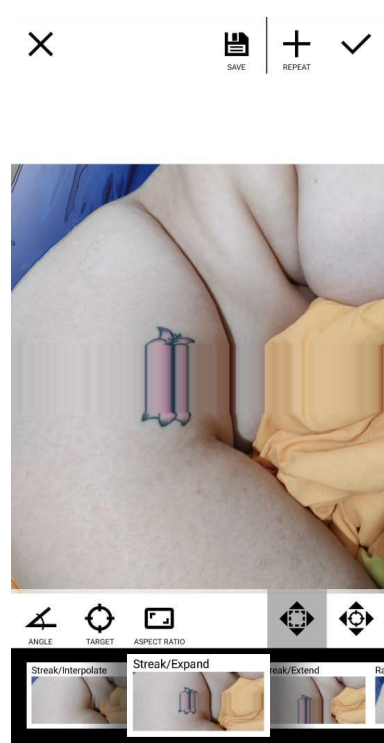
Captura de tela (print) 6.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 23. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

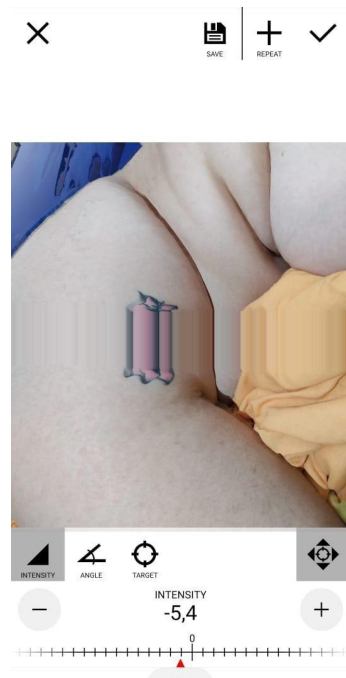
Captura de tela (print) 7 .



Fonte: acervo pessoal.

Figura 24. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

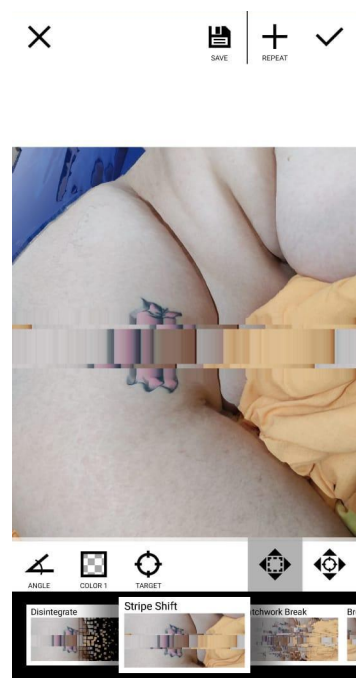
Captura de tela (print) 8.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 25. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

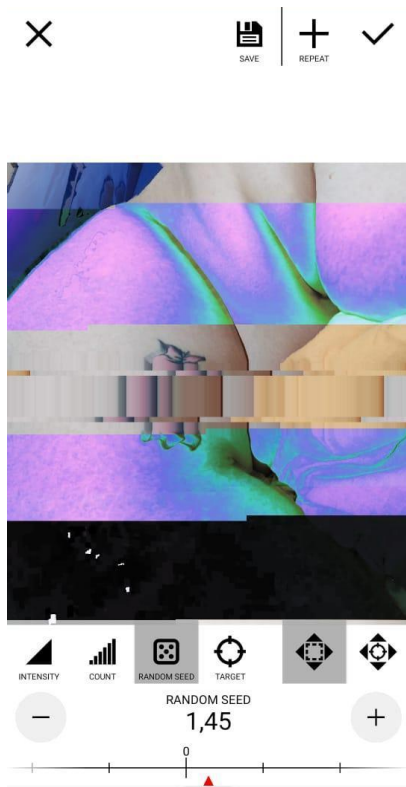
Captura de tela (print) 9.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 26. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

Captura de tela (*print*) 10.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 27. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

Captura de tela (*print*) 11.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 28. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

3.1 DESENVOLVENDO A POÉTICA

Para o desenvolvimento da poética visual, além da fundamentação teórica, acreditamos ser essencial a participação de mulheres reais, colaborando coletivamente com imagens de seus corpos reais, a fim de serem manipuladas por meio do aplicativo *Glitch Lab*. Ao pensar em que tipo de direcionamento eu daria a estas mulheres ao me enviarem suas imagens, eu pensei que queria ver imagens de suas peles, pois como diz o poeta Paul Valéry: “o que há de mais profundo no homem é a pele” (VALÉRY, Apud Ferraz, 2014, pág. 63).

A pele nua é o nosso despir físico, nos tornando vulneráveis, porém ao mesmo tempo reais e orgânicos. Dali vem a força da artista, já mencionada, Fernanda Magalhães em suas *performances*, mostrando que não temos erros ou falhas. Mostrar a pele em si é um ato forte e neste aspecto propus trabalhar com imagens que as mulheres convidadas não se sentissem confortáveis em compartilhar de seus próprios corpos, ou o que achassem que não estivesse no padrão, por conta da pressão imposta pela sociedade por um corpo perfeito.

Desta maneira, elaborei e encaminhei um texto pelo *WhatsApp*²⁴ para todas as mulheres que tinha contato, juntamente com duas imagens explicativas sobre o que era o meu trabalho. Escrevi um texto informal e o mais íntimo e carinhoso possível, pois queria gerar uma aproximação afetiva, entendendo que pedir uma imagem fotográfica de seu corpo mostrando, além da pele, aquilo que poderia ser uma insegurança sua, seria bastante desconfortável. Assim, pensei nesses fatores ao desenvolver o texto abaixo encaminhado:

“Estou aqui para pedir um favor a você, para o meu trabalho de TCC eu estou recolhendo imagens de mulheres com seus corpos reais, os corpos com suas 'imperfeições' (entre aspas pois isso é uma invenção, todo corpo é perfeito em si) e eu gostaria muito que vc²⁵ participasse com suas imagens ❤️

Eu peço para que vc fotografe alguma parte do seu corpo que você considere que a sociedade ache imperfeito. Pode ser a gordura (na barriga ou braço ou perna) estrias, cicatrizes (de gravidez ou alguma outra), celulite, panturrilha ou coxas grossa, orelhas, magreza excessiva, pés, pelos, problemas genéticos ou desenvolvidos na vida, enfim, qualquer (mesmo) parte do seu corpo que vc se incomodou por

²⁴ Aplicativo de comunicação.

²⁵ Vc: 'você' abreviado na escrita de *internet*.

achar que não estava bonito igual nós é mostrado na televisão e nas revistas.

Estas imagens serão modificadas pelo *app Glitch Lab* (exemplo na imagem abaixo) para o resultado final. Eu sei que pode ser *q*²⁶ sinta vergonha por mostrar a sua insegurança corpórea, até eu sinto, mas nosso corpo é lindo e único, então deixem transbordar nas fotos que vc tirará! Vamos mostrar nossa pele e trabalharmos contra o sistema que oprime nossos corpos reais.

Vc pode me enviar uma ou mais imagens, aqui pelo meu *whats*²⁷ mesmo, elas serão anônimas no meu trabalho então não tenham receio em mostrar *oq*²⁸ *vcs*²⁹ quiserem.

- Caso fotografe alguma parte do rosto (como a orelha ou bochecha ou papada) e não quiserem mostrar o rosto, eu trabalho na imagem para ela ficar anônima;

- Se possível não usar filtros, me mandem no cru mesmo, sem problemas.

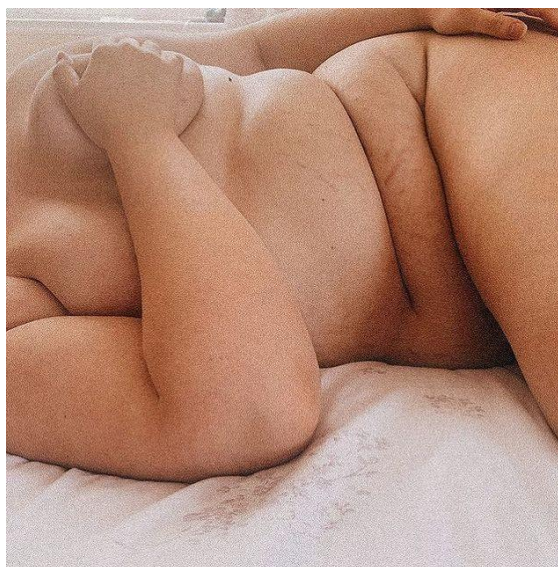
É isto, participe!! Vai ser incrível e eu mando para vc o resultado quando estiver pronto.

Por favor, me mandem as imagens até Quinta-feira de noite (04/11).

Muito obrigada e fique bemmm! ❤️❤️❤️💜”

Estas foram as imagens enviadas junto com o texto:

Figura 29. Ninmagazine. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: <https://www.instagram.com/ninmagazine/>

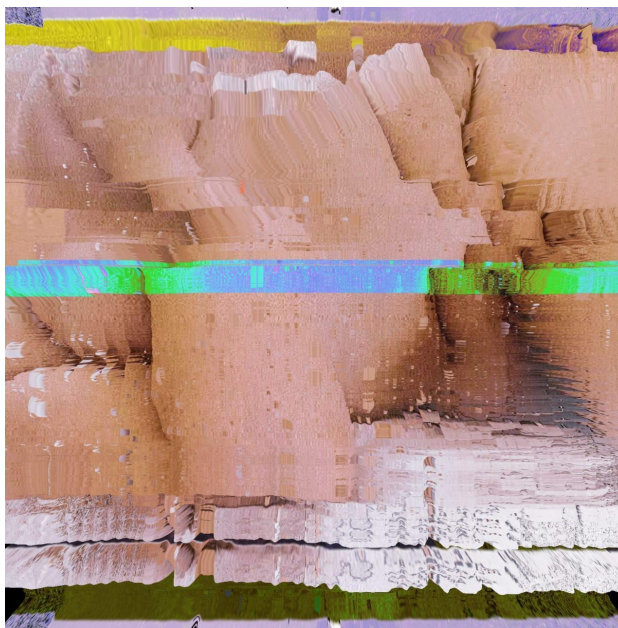
²⁶ q: 'que' abreviado na escrita de *internet*.

²⁷ *whats*: abreviação de *WhatsApp*.

²⁸ oq: 'o que' abreviado na escrita de *internet*.

²⁹ vcs: 'vocês' abreviado na escrita de *internet*.

Figura 30. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Após enviar a mensagem, obtive o retorno de imagens de 20 mulheres. Algumas enviaram uma imagem e outras várias, cada uma com pose e parte do corpo escolhidas, a maioria tirou as fotos sozinha, segurando o celular ou posicionando-o em algum lugar para se fotografar, outras poucas pegaram fotos que já haviam sido tiradas anteriormente ao meu pedido para me enviar, mas dentro do que eu havia pedido.

Com isso, houveram relatos no retorno dessas mulheres, em nossas conversas sobre o desconforto que sentiam em relação ao que me foi enviado, onde algumas pediam um olhar sem preconceito ou nojo, e outras revelavam segredos tais como o uso contínuo de uma cinta modeladora para esconder a barriga. A abertura para estas participações resultou em uma troca de sentimentos mútuos sobre os preconceitos e as imposições que os nossos corpos sofrem diariamente pela sociedade, cada uma com o seu tormento interno.

Para trabalhar nas imagens a partir do *Glitch Lab* houveram duas trajetórias, ambas na perspectiva do *glitch* “*alike*”: (1) a evidenciação do corpo feito por meio da aplicação dos *glitches* sobre a imagem, a metáfora sem apagar os corpos apesar da aplicação mas para lembrar da marcação da importância da imagem; (2) a diluição e o dissolvimento das mesmas para transformá-las em falhas, a fim de ficar totalmente

irreconhecíveis, seguimos como referência a proposta visual da artista Francesca Woodman (1958-1981), que produziu seus autorretratos com um aspecto de dissolução ou desaparecimento da imagem. Apesar das suas fotografias não serem nítidas ou serem encobertas por algum objeto (Figura 31), ainda consegue-se ver a presença da figura humana nas imagens (Mosaner, 2019).

Figura 31. Francesca Woodman. #House 3. 1976. Fotografia.



Fonte: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/35558/1/2019_FabianedaSilvadeSouza.pdf

3.1.1 PROCESSOS

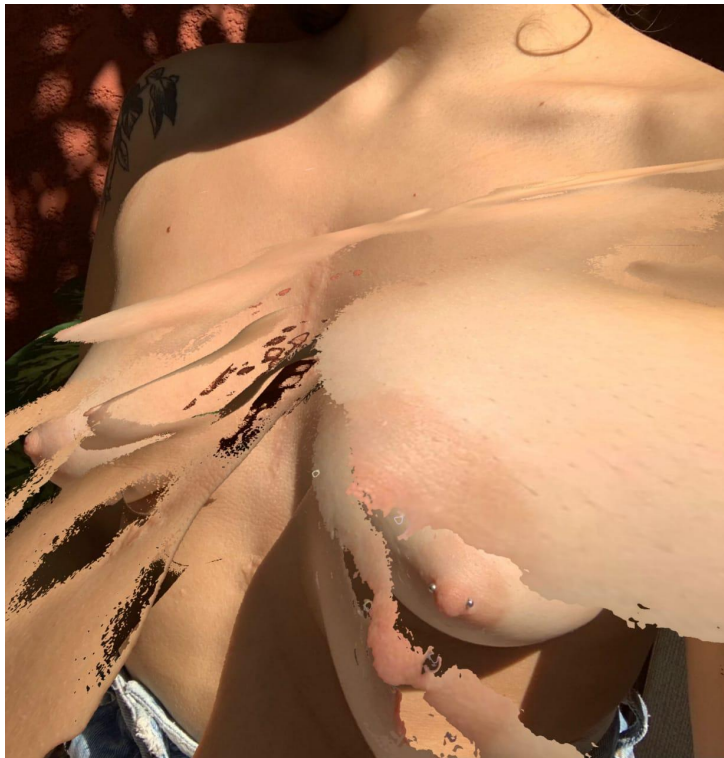
Abaixo se encontram quatro imagens iniciais e a apresentação do desenvolvimento do processo de inserção dos efeitos *glitch*, que foram experimentadas até se encontrar uma visualidade satisfatória, não sendo necessariamente um resultado final, pois lidamos com obras abertas passíveis de modificações posteriores.

Figura 32. I.A. Sem título, 2021. Fotografia.



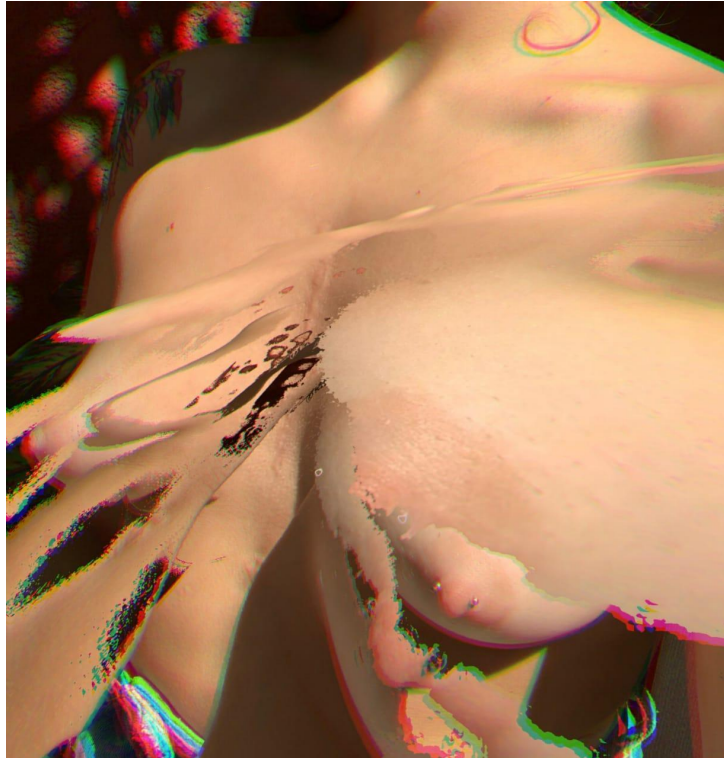
Fonte: acervo pessoal.

Figura 33. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 34. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 35. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 36. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

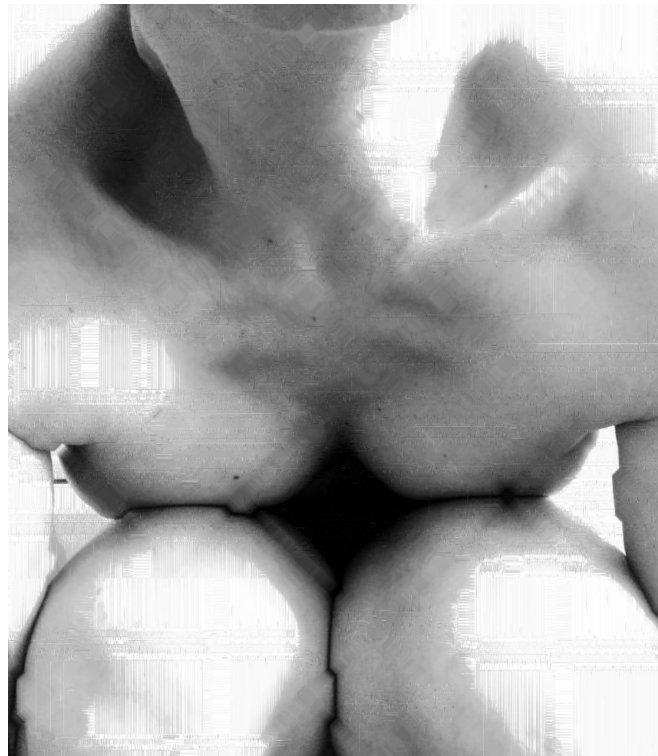
É importante frisar que em cada fotografia foram aplicados diferentes tipos de efeitos de forma experimental, sendo o processo de algumas mais longo e outras mais curto, pois com poucos efeitos já se obtém um resultado eficaz. Seguem outras experimentações:

Figura 37. V.M. Sem título, 2021. Fotografia.



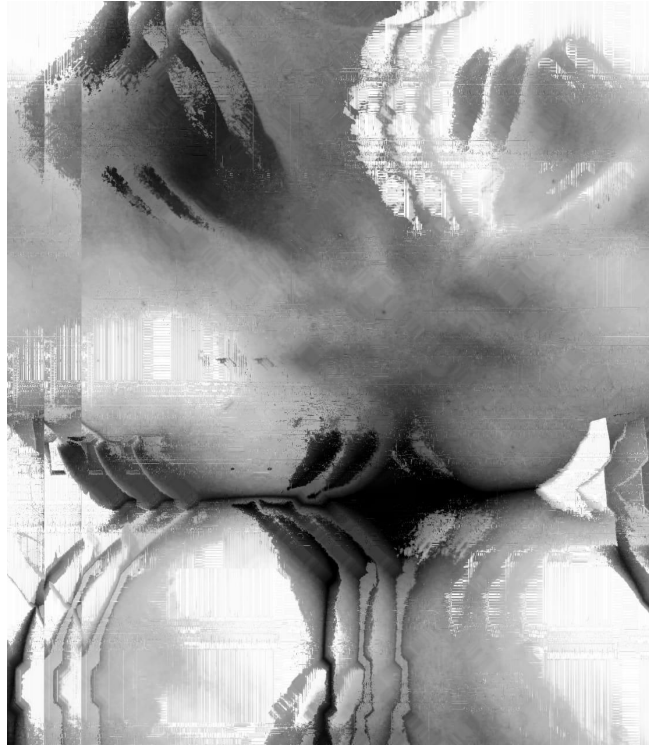
Fonte: acervo pessoal.

Figura 38. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 39. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 40. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 41. P.N. Sem título, 2021. Fotografia.



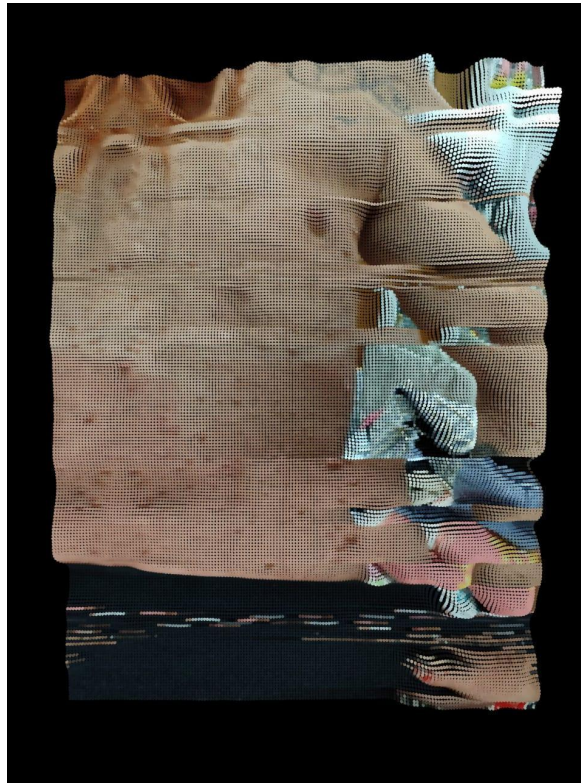
Fonte: acervo pessoal.

Figura 42. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



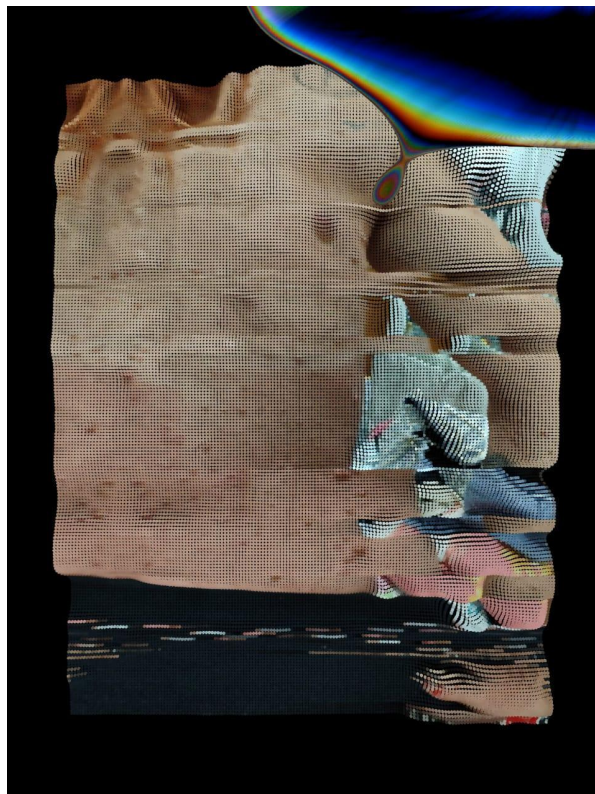
Fonte: acervo pessoal.

Figura 43. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



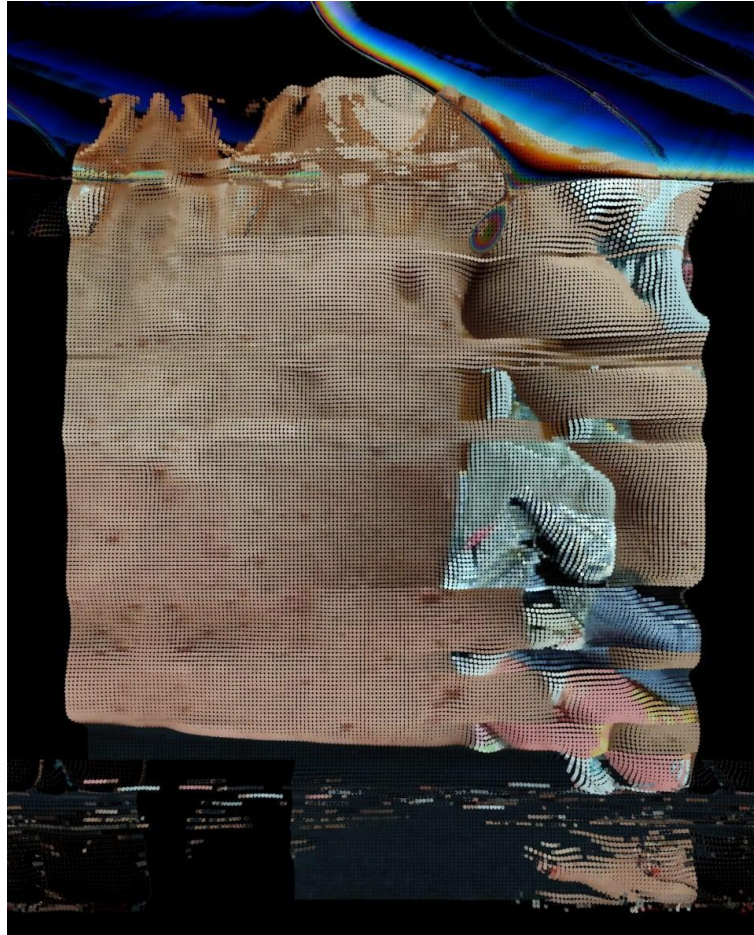
Fonte: acervo pessoal.

Figura 44. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 45. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

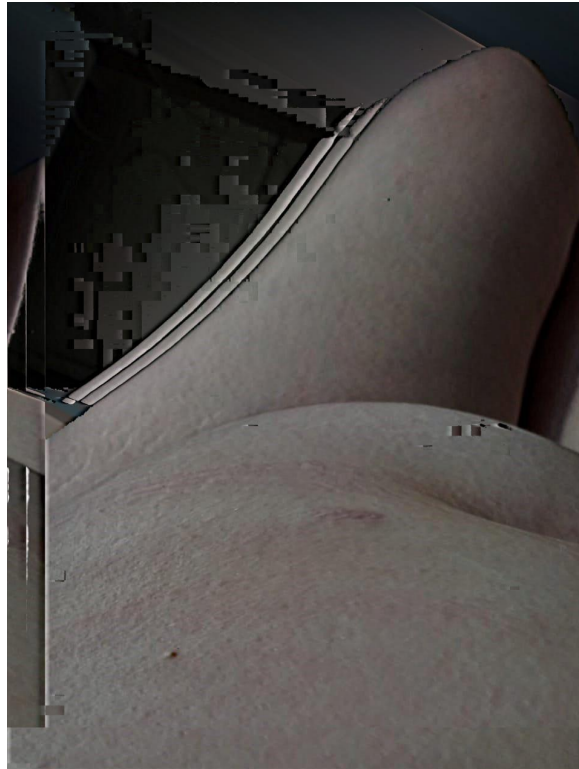
Em determinados casos foram aplicados efeitos *glitch* e por conta do tipo de posição da fotografia e o que a participante quis me mostrar de seu corpo, consegui deixar também junto com os efeitos a 'falha' corporal física da mesma, como no exemplo acima. A mulher fotografada nasceu com uma deficiência genética chamada Neurofibromatose, onde seu corpo e rosto é tomado por marcas, e junto à manipulação digital deixei suas marcas também transparecerem.

Figura 46. S.A. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 47. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 48. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



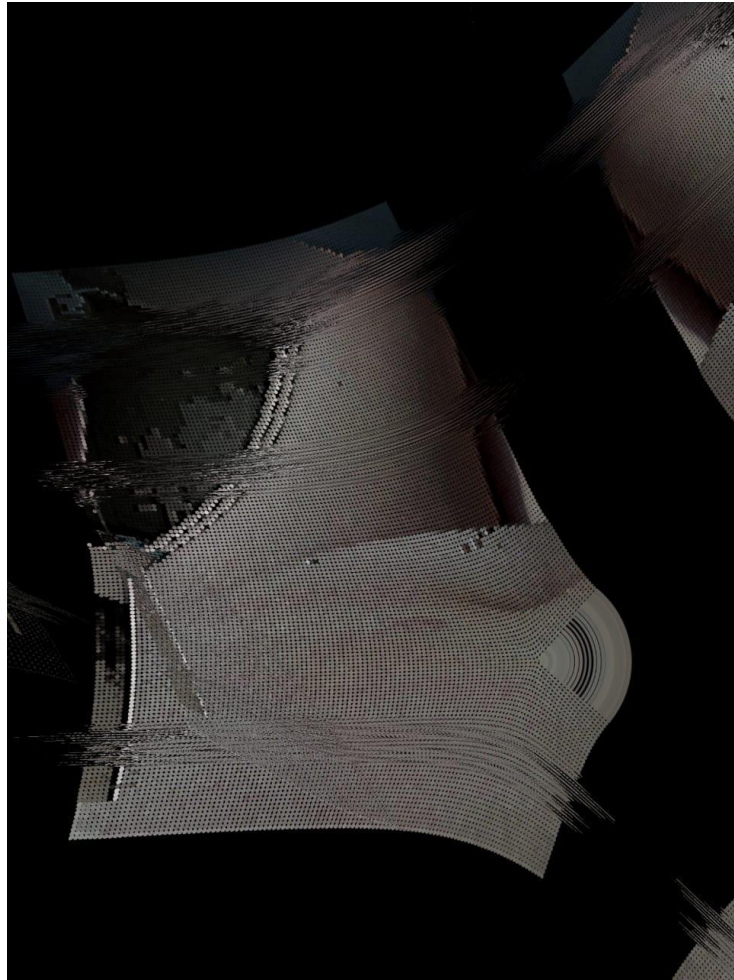
Fonte: acervo pessoal.

Figura 49. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 50. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

3.1.2 MAIS DE UM POSSÍVEL RESULTADO FINAL

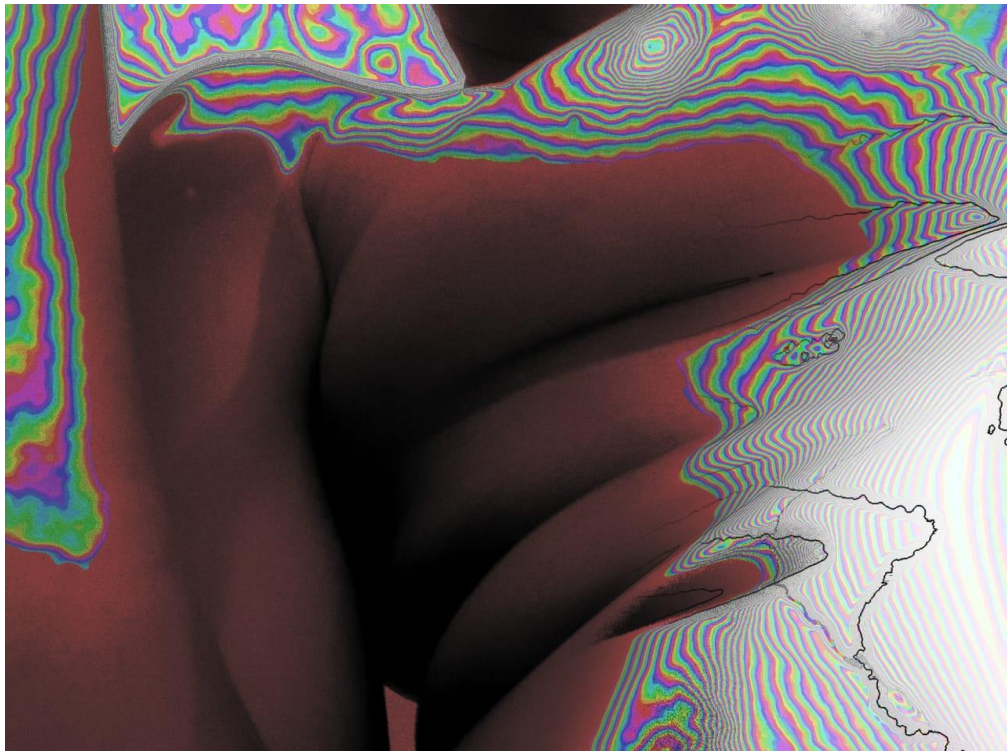
Em outras imagens, ao longo do processo houveram distintos resultados possíveis, conforme segue:

Figura 51. E.P. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 52. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 53. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 54. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 55. L.V. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 56. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 59. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 60. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

No caso a seguir, iniciei duas modificações por dois caminhos diferentes, pois os dois efeitos aplicados separadamente eram interessantes de se trabalhar, e ao final, obtive dois resultados que foram trilhados diferentes desde o começo:

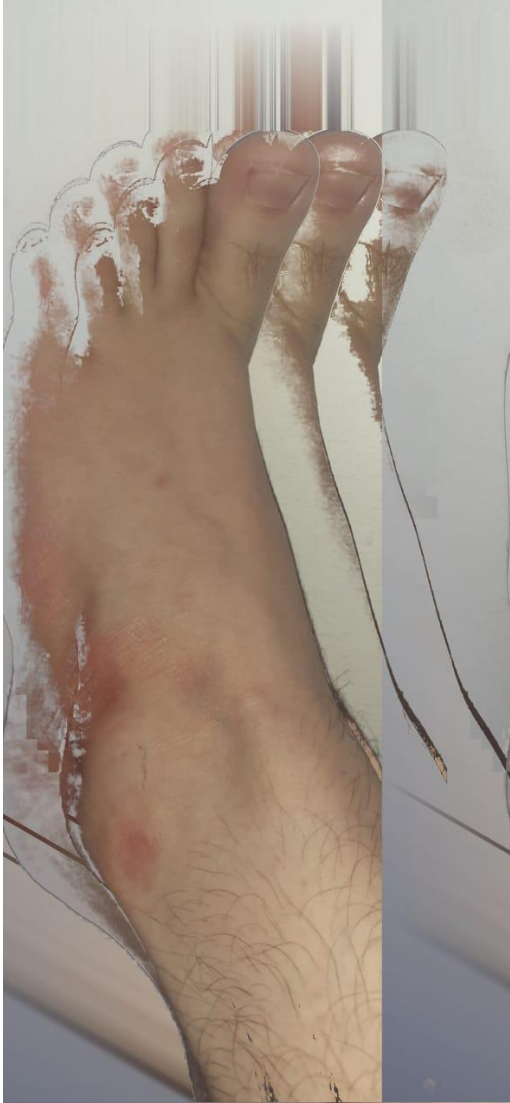
Figura 61. Y. P. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 62. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

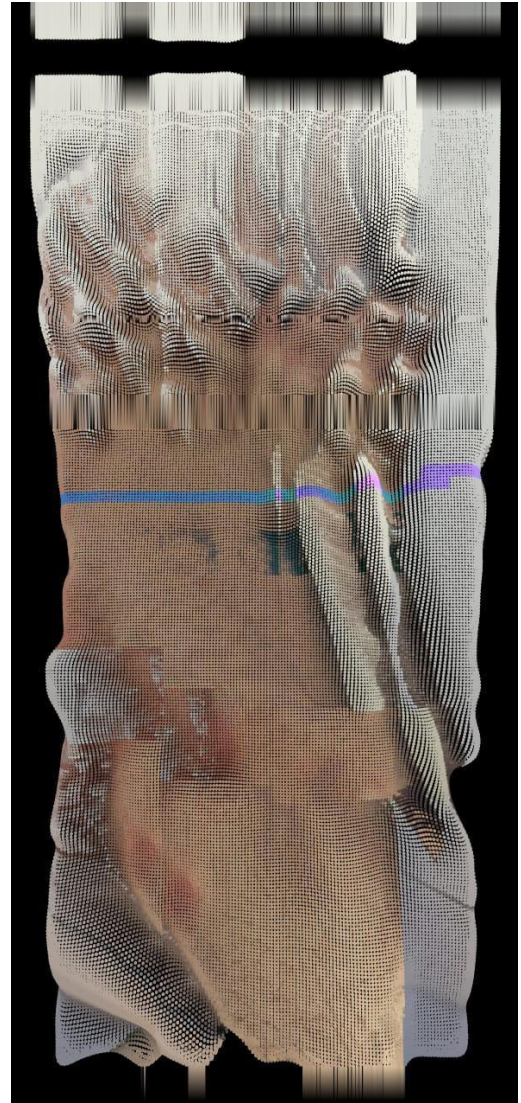
Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 63. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

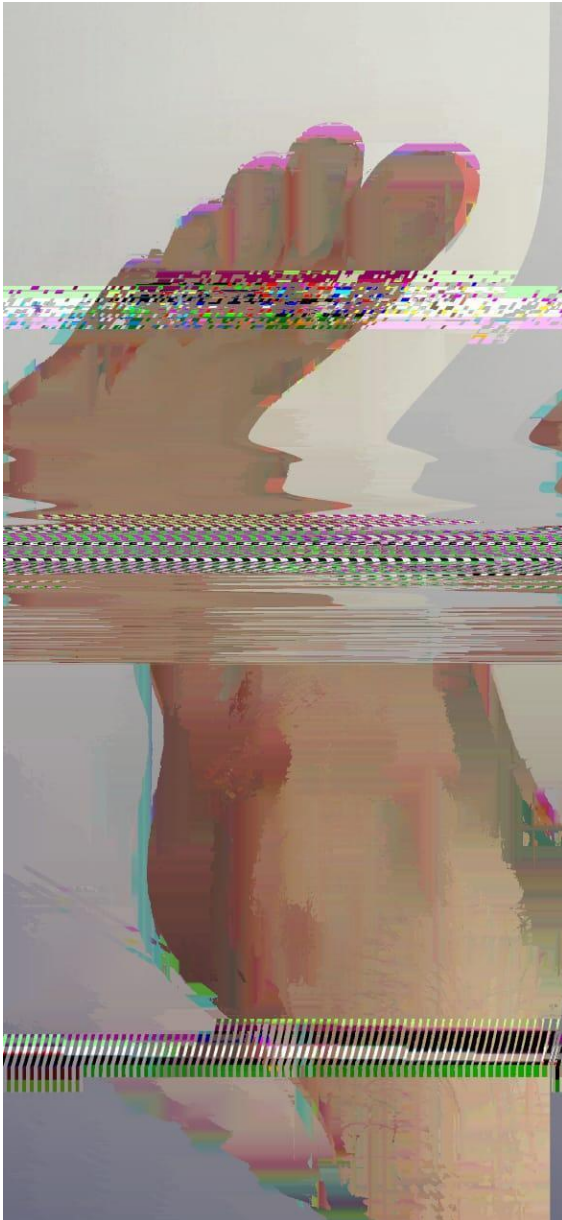
Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 64. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

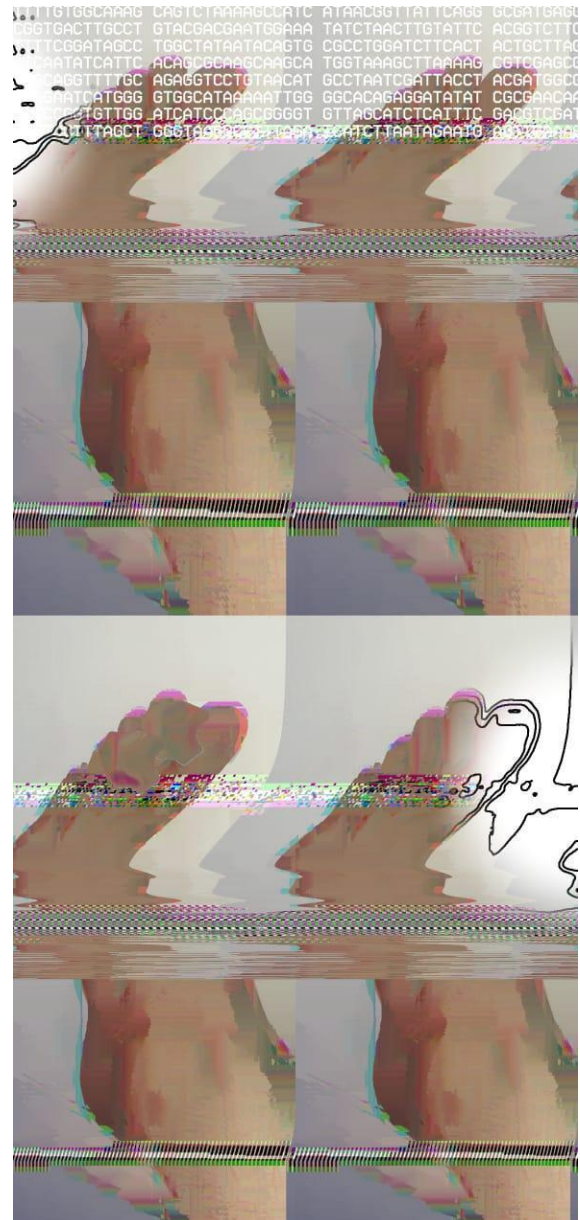
Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 65. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

3.1.3 NOSSAS 'FALHAS' NO SISTEMA

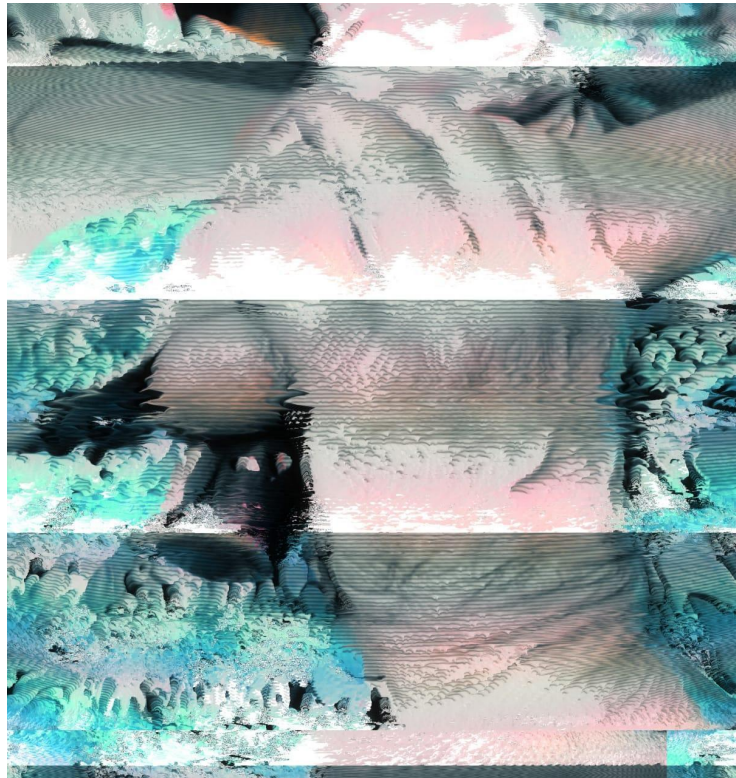
A seguir, as outras imagens que me foram enviadas, contendo somente o antes e depois da manipulação digital:

Figura 66. R. A. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 67. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 68. A. S. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 69. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



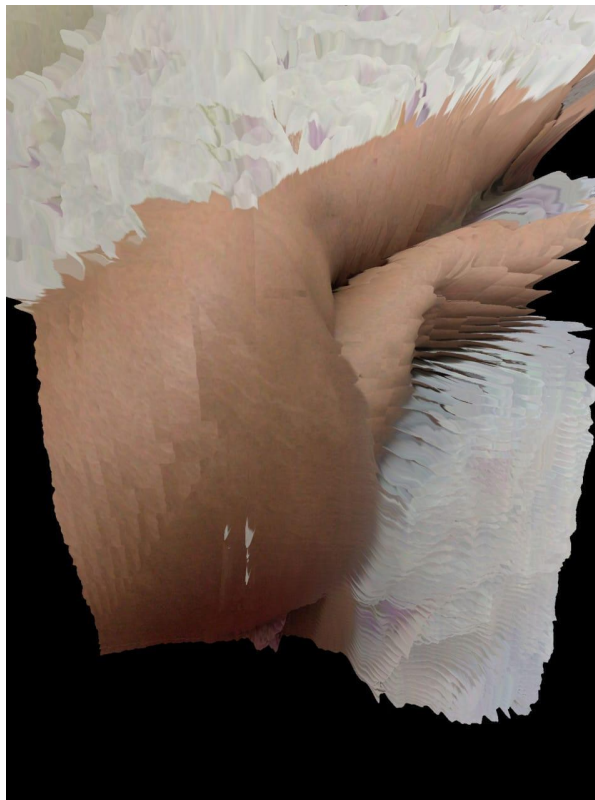
Fonte: acervo pessoal.

Figura 70. J. F. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 71. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



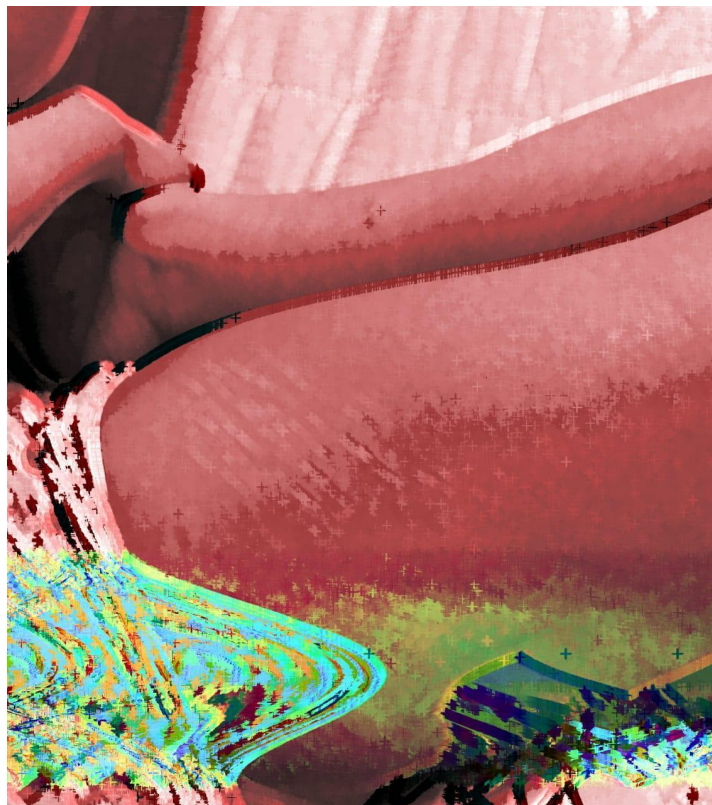
Fonte: acervo pessoal.

Figura 72. V. L. Sem título, 2021. Fotografia.



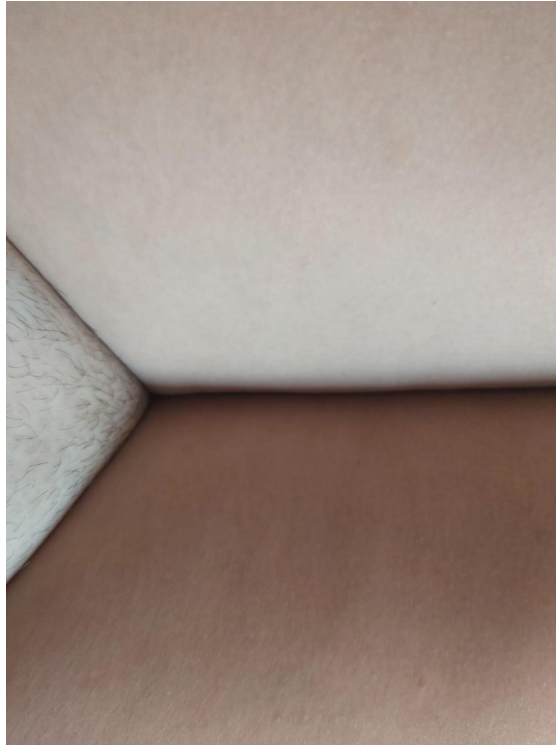
Fonte: acervo pessoal.

Figura 73. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 74. C. A. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 75. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 76. K. A. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 77. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



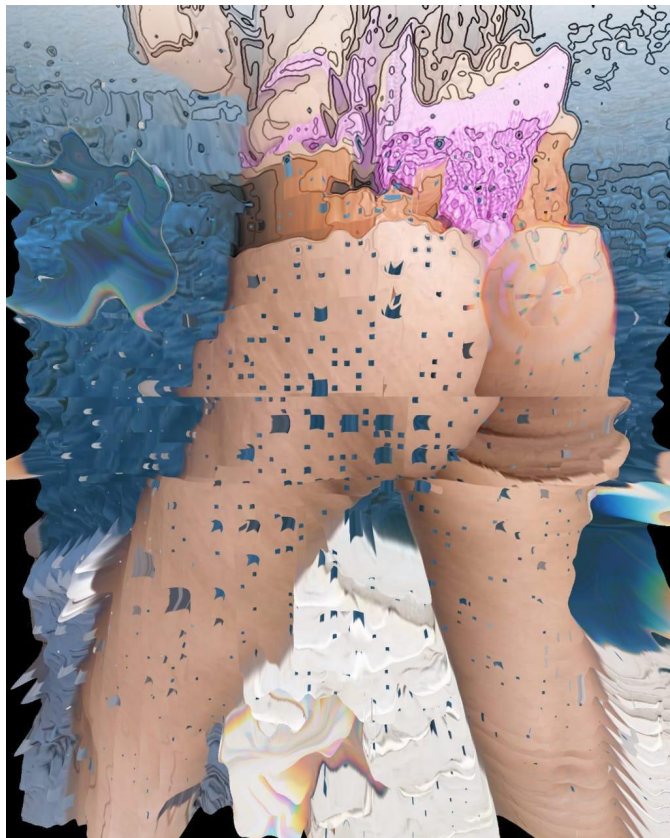
Fonte: acervo pessoal.

Figura 78. F. P. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 79. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 80. F. T. Sem título, 2021.

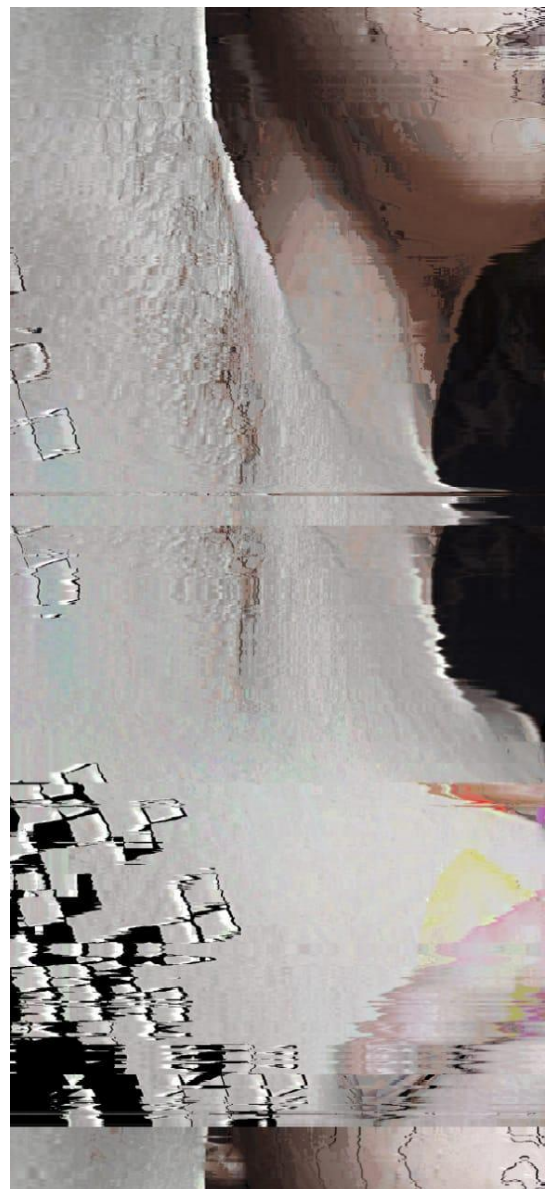
Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 81. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*)

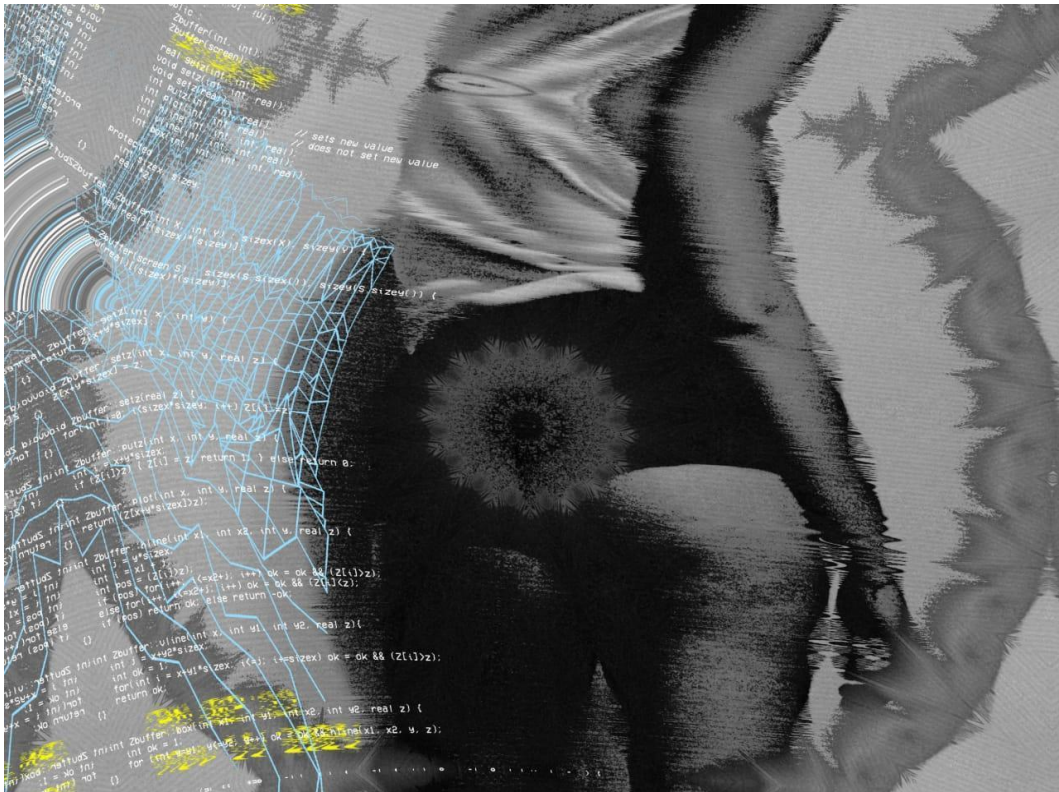


Fonte: acervo pessoal.

Figura 82. A. S. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 83. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).

Fonte: acervo pessoal.

Figura 84. E.L. Sem título, 2021. Fotografia.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 85. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021. Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*).



Fonte: acervo pessoal.

Figura 86. C. L. Sem título, 2021.

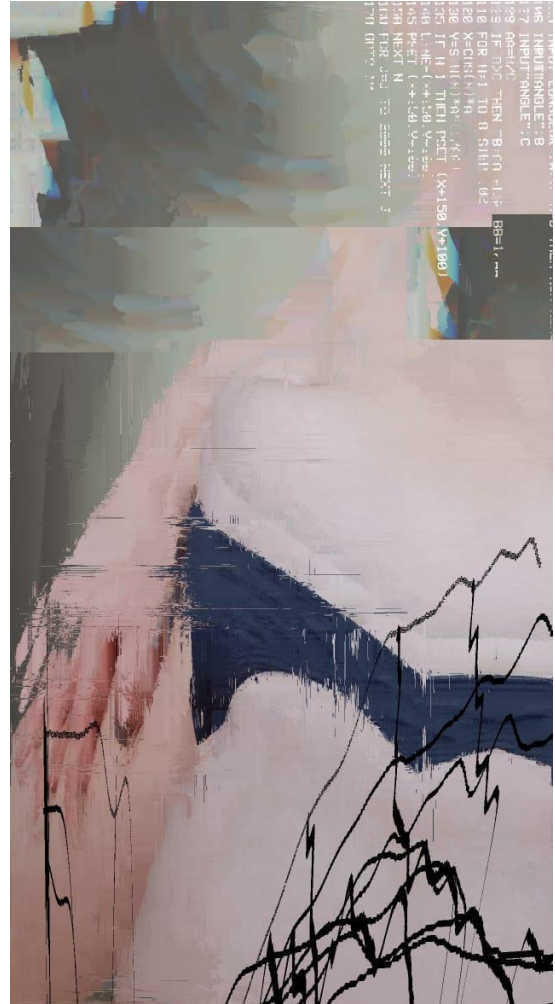
Fotografia .



Fonte: acervo pessoal.

Figura 87. Rafaela Lazzari. Sem título, 2021.

Fotografia com manipulação digital (*glitch lab*)



Fonte: acervo pessoal.

Gostaria de agradecer imensamente a todas estas mulheres que aceitaram participar do meu projeto, tirando seu tempo para pensar sobre seus corpos e se fotografarem, sou grata à cada uma.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento desta pesquisa me permitiu manifestar novos olhares para outras formas de manipulação digital e por meios acessíveis e gratuitos, como com o aplicativo *Glitch Lab*.

Trabalhando com imagens de corpos reais, pude de alguma forma me aproximar mais das mulheres que aceitaram participar do trabalho, e como a maioria eu conheço pessoalmente, ao pedir para me enviarem suas fotos pelo seu olhar da insegurança e desajuste social, mostrando sua pele, suas formas, que casualmente não vejo, pude sentir mais intensamente que todas nós temos nossas lutas e possuímos algo que tentamos esconder, por não ser aceito numa sociedade que visa uma estranha perfeição, em especial para os corpos femininos. Estas imagens nos dão mais força para mostrar que tudo bem não ter o corpo que vemos na televisão e redes sociais, pois estes são irreais.

A relevância do presente estudo se baseou em acreditarmos que a arte pode contribuir com reflexões para a luta feminista, atuando de alguma forma no contexto social atual, que vem se mostrando cada vez mais turbulento e violento. Mapeando artistas feministas que usam seus trabalhos para alavancar a discussão acerca do feminino e das mulheres no campo artístico e social, produzindo discursos de conscientização sobre a desigualdade de gênero que há na sociedade, expondo arte que desenvolva um olhar crítico, abrindo espaço para novas percepções e debates sobre o feminismo através da arte digital e da estética da *Glitch Art*.

Foi muito importante estudar a Estética do erro e da falha inserida na *Glitch Art*, além de poder associá-la às falhas e erros que a sociedade atribui aos corpos de mulheres que não se encaixam no padrão socialmente imposto, em especial por causa da hegemonia de um pensamento patriarcal. São dois temas que se cruzam em diversos pontos, e ao apresentar os resultados “antes e depois” no desenvolvimento de uma poética visual, pudemos nos aproximar do corpo real e da manipulação digital, mas não aquele digital para eliminar as manchas, espinhas e gorduras, e sim, por um lado utilizar a *Glitch Art* como metáfora para mostrar que as imagens com falhas, assim como corpos imperfeitos, não são úteis para a sociedade

patriarcal, como também para enfatizar estas “falhas” de modo a nos corromper ainda mais, como resistência dos corpos reais e possíveis

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Adriana. **Instagram**: saiba tudo sobre esta rede social! Rock Content, 2018. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/instagram/>. Acesso em: 29 Jun. 2021.

ARANTES, Priscila. **Tudo que é sólido derrete**: da estética da forma à estética do fluxo. In: Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 21-28, 2008.

BEIGUELMAN, Giselle. **Cinema lascado** in: DesVirtual. Disponível em: <https://www.desvirtual.com/portfolio/cinema-lascado-mac-usp/>. Acesso em: 28 de Jun. 2021.

BEIGUELMAN, Giselle. **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2021. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa6993/giselle-beiguelman>. Acesso em: 29 de Jun. 2021. Verbete da Enciclopédia.

BOTOX. In: **Priberam Dicionário online**. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/botox#:~:text=%5B%20Qu%C3%ADmica%20%5D%20Designa%C3%A7%C3%A3o%20dada%20a%20uma,especial%20para%20tratamento%20de%20rugos>. Acesso em: 9 Nov. 2021.

COMO o cibridismo está transformando as nossas vidas. In: **Observatório de Sinais**, 2017. Disponível em: <http://observatoriodesinais.com.br/odesblog/como-o-cibridismo-esta-transformando-sua-vida-saiba-o-que-e-e-confira-os-sinais/>. Acesso em: 28 de Jun. 2021.

DANTAS, Tiago. **Youtube**. In: Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>. Acesso em: 30 de junho de 2021.

GARCIA, Carla Cristina. **Breve História do Feminismo**. São Paulo, SP : Claridade, 2015.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

EXPOSIÇÃO **Cinema Lascado reúne obras de Giselle Beiguelman na Caixa Cultural São Paulo**. 14 Jul. 2016. ArchDaily Brasil. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/791323/exposicao-cinema-lascado-reune-obras-de-giselle-beiguelman-na-caixa-cultural-sao-paulo>. Acesso em: 30 Jun. 2021.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa**: mulheres, corpos e acumulação primitiva. Primeira edição. São Paulo: Editora Elefante, 2017.

FERNANDES, José Carlos Silvestre. **The aesthetics of the digital error**. 2010. 151 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

FRAZÃO, Dilva. **Marcel Duchamp**: pintor e escultor francês. In: ebiografia, 2019. Disponível em: https://www.ebiografia.com/marcel_duchamp/. Acesso em: 10 Nov. 2021.

GAZANA, Cleber. **Glitch**: a arte do erro digital. Poéticas Visuais, Bauru, v 5, n. 1, p. 67-82, 2014.

GAZANA, Cleber. **Instrumentalizando o erro**: procedimentos de criação na glitch art. Anais Jornada de Pesquisa PPG IA, UNESP, 2015.

GLITCH. In: **Cambridge Dictionary Online**. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/glitch?q=glitch+>. Acesso em: 27 de Jun. 2021.

MACHADO, A. **Waldemar Cordeiro**: o brasileiro precursor da arte mediada por computadores. Revista ECO-Pós, [S. l.], v. 18, n. 1, p. 27–35, 2015. DOI: 10.29146/eco-pos.v18i1.2392. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/2392. Acesso em: 21 Out. 2021.

MARINO, Renato Petean. **Rupturas codificadas**: uma análise crítica da glitch art. Dissertação de Mestrado, UNICAMP, 2017.

MELO, Venise Paschoal de. **Interconexões digineurais**: processos em arte e tecnologia. 2001, 31 p. Trabalho de Conclusão Especialização em Imagem e Som/UFMS, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, Mato Grosso do Sul, 2001.

MOSANER, Renata Amado Sette. **A fruição da obra de Francesca Woodman a partir de suas exposições**. XIV EHA - Encontro de História da Arte — UNICAMP 2019.

O **que é Photoshop?** In: Portal GSTI. Disponível em: <https://www.portalgsti.com.br/photoshop/sobre/>. Acesso em: 29 de Jun. 2021.

READY-MADE. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira**. São Paulo: Itaú Cultural, 2021. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5370/ready-made>. Acesso em: 10 Nov. 2021. Verbetes da Enciclopédia.

REDE **de choque apresenta**: Fernanda Magalhães. In: CHOQUE CULTURAL, 2020. Disponível em:

<https://www.choquecultural.com.br/pt/2020/08/22/rede-choque-apresenta-fernanda-magalhaes/>. Acesso em: 29 Jun. 2021.

SIBILIA, Paula. **O bisturi de software (Ou como fazer um “corpo belo” virtualizando a carne impura?)**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2006; p. 271-289.

Sketchpad. In: **String Fixer**. Disponível em: <https://stringfixer.com/pt/Sketchpad>. Acesso em: 10. Nov. 2021.

SOUZA, Ivan de. **Adobe Illustrator: dicas e atalhos para a ferramenta de edição**. In: Rock Content, 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/adobe-illustrator/>. Acesso em: 29 de Jun. 2021.

TRIZOLI, Talita. **O Feminismo e a Arte Contemporânea - Considerações**. 2008. 11 f. Artigo - 17º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Panorama da Pesquisa em Artes Visuais, Florianópolis, Santa Catarina, 2008.

VARELLA, Paulo. **Arte digital: saiba como tudo começou**. In: Arte Ref, 2019. Disponível em: <https://arteref.com/movimentos/arte-digital/>. Acesso em: 28 de Jun. 2021.