

RIO GRANDE DO SUL  
EDUCAÇÃO  
AÇÃO EM EDUCAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO  
FACULDADE DE E  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUA

SIMONE ROCHA DA CONCEIÇÃO  
SIMONE ROCHA DA CONCEIÇÃO

TESE

# *O fenômeno glitch e seus efeitos de (não)sentido*

manifestações estéticas, éticas e políticas em  
audiovisualidades nos espaços educativos

PORTO ALEGRE

2024

SIMONE ROCHA DA CONCEIÇÃO

O FENÔMENO GLITCH E SEUS EFEITOS DE (NÃO)SENTIDO  
manifestações estéticas, éticas e políticas em audiovisuais  
nos espaços educativos

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Educação.

**Orientadora:** Profa. Dra. Analice Dutra Pillar

**Linha de Pesquisa:** Arte, Linguagem e Currículo

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

PORTO ALEGRE

2024

SIMONE ROCHA DA CONCEIÇÃO

O FENÔMENO GLITCH E SEUS EFEITOS DE (NÃO)SENTIDO  
manifestações estéticas, éticas e políticas em audiovisualidades  
nos espaços educativos

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Educação.

**Linha de Pesquisa:** Arte, Linguagem e Currículo

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

Porto Alegre, 31 de janeiro de 2024.

BANCA EXAMINADORA

---

Dr. João Batista Simon Ciaco – CPS/USP

---

Prof. Dr. Celso Vitelli – IA/UFRGS

---

Profa Dra. Dóris Fiss – PPGEdu/UFRGS

---

Profa. Dra. Analice Dutra Pillar (Orientadora) – PPGEdu/UFRGS

### CIP - Catalogação na Publicação

Conceição, Simone Rocha da  
O FENÔMENO GLITCH E SEUS EFEITOS DE (NÃO)SENTIDO:  
manifestações estéticas, éticas e políticas em  
audiovisualidades nos espaços educativos / Simone  
Rocha da Conceição. -- 2024.  
235 f.  
Orientadora: Analice Dutra Pillar.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio  
Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de  
Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre, BR-RS, 2024.

1. Arte/educação. 2. Alfabetização e letramento  
audiovisual. 3. Leitura e apreensão audiovisual. 4.  
Glitch. 5. Semiótica discursiva. I. Pillar, Analice  
Dutra, orient. II. Título.

*Para meus filhos André, Alexia, Sarah  
e minha neta Liv.*

## AGRADECIMENTOS

A Deus, em quem encontro forças para enfrentar e superar as lutas diárias.

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, por proporcionar um ensino público, gratuito e de alta qualidade.

Ao Programa de Pós-graduação em Educação PPGEdu/UFRGS, por seu comprometimento com a excelência nos cursos oferecidos.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, pelo investimento e apoio na promoção de formações de excelência.

À minha orientadora Profa. Dra. Analice Dutra Pillar expresse minha gratidão pela confiança, pelos direcionamentos e ensinamentos que extrapolam o âmbito acadêmico, pelo carinho e acolhimento, pela motivação, pela paciência, por transmitir tranquilidade – sempre – em toda e qualquer situação.

Às professoras e aos professores da banca: Dr. João Ciaco, Dra. Moema Rebouças (qualificação), Dr. Celso Vitelli e Dra. Dóris Fiss, pela leitura cuidadosa, sugestões, reflexões e contribuições generosas para aprimorar a qualidade desse trabalho.

Aos amigos e colegas do Grupo de Pesquisa em Educação e Arte – GEARTE por todo tipo de suporte, especialmente a Anelise Müller, Bruno Dorneles, Carolina Viana da Silva, Guto Maahs, Julia Azambuja, Julia Martini, Jéssica Kohls, Marília Forgearini Nunes, Sonia Maria Santos Pereira da Rocha, Tatiana Perin Pacheco e Tatiana Telch Evalte.

Aos meus filhos André, Alexia, Sarah e neta Liv por me confortarem durante os momentos difíceis desse processo e por compreenderem a importância dessa formação para mim.

Aos meus *'best friends forever'*: Gilmara, Giovana, Maete, Luty, Adriano, Everton, Christian, César e Luis – reencontro que a pandemia tornou possível após quase 30 anos – por compartilharmos momentos hilários, difíceis, tensos, de caos e desordem, de apoio, de conforto, de amor, de superações, principalmente de cuidado uns com os outros.

Ao Paulo Inda, pela generosidade em compartilhar seu conhecimento no campo da música, enriquecendo não apenas a minha compreensão acerca dessa linguagem, mas também refletindo significativamente na qualidade das análises empreendidas ao longo do processo.

A todos que direta ou indiretamente contribuíram com este processo.

*Só a função estética é capaz de manter o homem na situação de estranho perante o universo, de estranho que uma e outra vez descobre as regiões desconhecidas com um interesse nunca esgotado e vigilante, que toma sempre mais uma vez consciência de si próprio projetando-se na realidade que o cerca, por sua vez tomando consciência da realidade circundante e medindo-a por si próprio.*

(Mukaröský, 1988, p. 124)

*Nem o sentido, nem o valor, nem as condições de seu aparecer estão fixados de antemão, mas [...] eles se criam no ato, em função da disponibilidade e mesmo da generosidade dos participantes um em face ao outro – o que, é claro, sempre implica certa tomada de risco.*

(Landowski, 2017a, p. 17)

## RESUMO

Esta tese considera o impacto da tecnologia digital, da cultura da internet na sociedade contemporânea e a crescente disseminação de imagens e conteúdos audiovisuais têm gerado desafios educacionais contínuos, especialmente no campo do ensino e da aprendizagem de/em artes visuais. Tal aspecto demanda o desenvolvimento de competências críticas para a leitura e apreensão das audiovisualidades. Desse contexto, o recorte efetuado diz respeito ao fenômeno *glitch* em suas perspectivas estéticas, éticas e políticas, bem como em seus efeitos de sentido. O *glitch*, em suas diferentes manifestações incluindo as conceituais, decorre de falhas acidentais ou propositas que tendem a modificar ou interromper um fluxo considerado normal ou esperado. A relevância da pesquisa está em abordar e debater as urgências do presente conectando-as à sala de aula, para que os estudantes, de diferentes níveis, tenham a oportunidade de desenvolver as competências necessárias para compreender consciente e criticamente as constantes transformações do mundo. O objetivo principal foi fomentar discussões acerca de competências e estratégias para apreensão crítica de audiovisualidades que exploram o fenômeno *glitch*. Os objetivos específicos visam contribuir com o debate acerca da alfabetização e letramento audiovisual; elaborar estratégias para análise crítica de narrativas audiovisuais em contextos educativos; e, gerar literatura sobre leitura e apreensão audiovisual. A pesquisa se desenvolveu em quatro fases: a primeira, envolveu uma revisão teórica acerca do fenômeno *glitch*; das tendências contemporâneas para o ensino e a aprendizagem de/em artes visuais e da semiótica discursiva. Na segunda, realizou-se um mapeamento de produções audiovisuais, tanto na mídia quanto no contexto artístico, que incorporam elementos da estética *glitch*. A terceira, consistiu na organização de um estudo focal para contemplar as perspectivas de diversos indivíduos e contextos sociais. Na quarta e última fase, as narrativas audiovisuais foram descritas e analisadas, articulando os achados iniciais, as contribuições resultantes das interações do grupo focal e o referencial teórico-metodológico de aporte. Os resultados da pesquisa indicam uma expansão das tipologias de *glitches*, considerando a literatura existente até o momento, e apontam "Estratégias para a Leitura e Apreensão Audiovisual – ELAA" que se baseia em perguntas-chave para auxiliar no processo de desenvolvimento de competências para a leitura e apreensão de produções audiovisuais. Conclusões trazem reflexões acerca de estratégias para o desenvolvimento das competências críticas, criativas, argumentativas e cognitivas dos estudantes, necessárias não apenas para que estejam aptos a perceber os significados mais superficiais, mas também atingirem níveis mais complexos de compreensão subjacentes à produção e ao consumo de conteúdos audiovisuais.

**Palavras-chave:** Arte/educação. Alfabetização e letramento audiovisual. Leitura e apreensão audiovisual. *Glitch*. Semiótica discursiva.

CONCEIÇÃO, Simone Rocha da. **O fenômeno glitch e seus efeitos de (não)sentido:** manifestações estéticas, éticas e políticas em audiovisualidades nos espaços educativos. Orientadora: Analice Dutra Pillar. UFRGS, 2024. 235 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2024.

## ABSTRACT

his thesis considers the impact of digital technology, internet culture on contemporary society and the increasing dissemination of images and audiovisual content have generated ongoing educational challenges, especially in the field of teaching and learning of/in visual arts. This aspect calls for the development of critical competencies for reading and apprehension of audiovisualities. Within this context, the present study focuses on the *glitch* phenomenon, encompassing its aesthetics, ethical and political aspects, as well as meaning effect production. *Glitch*, in its various manifestations, including conceptual ones, results from either accidental or intentional disruptions which tend to modify or interrupt a flow otherwise considered normal or expected. The relevance of this research lies in addressing and discussing the contemporary urgencies by connecting them to the classroom, enabling students of different levels to acquire the essential competencies for a conscious and critical understanding of the constant changes in the world. The main objective was to stimulate discussions regarding competencies and strategies for critical understanding of audiovisual productions that explore the *glitch* phenomenon. The specific objectives aim to: contribute to the debate on audiovisual literacy; develop strategies for the critical analysis of audiovisual narratives in educational contexts; as well as generate literature on audiovisual apprehending. The research unfolded in four phases: phase one focused on a theoretical review of the *glitch* phenomenon, on contemporary trends in teaching and learning visual arts, and on discursive semiotics. On phase two, a mapping of audiovisual productions that incorporates elements of *glitch* aesthetics was conducted, spanning both media and artistic contexts. Phase three consisted of the organization of a focal study to contemplate perspectives of diverse individuals and social contexts. Finally, on phase four, audiovisual narratives were described and analyzed, integrating the initial findings together with contributions resulting from the focal group interactions and the theoretical-methodological reference framework. The research results indicate an expansion of the typologies of *glitches*, considering the existing literature to date, and point to "Strategies for Reading and Audiovisual Apprehension – SRAA" which is based on key questions to assist in the process of developing skills for reading and apprehension of audiovisual productions. Conclusions bring reflections on strategies for developing students' critical, creative, argumentative, and cognitive competencies, necessary not only for them to be able to perceive more superficial meanings, but also to reach more complex levels of understanding underlying the production and consumption of audiovisual content.

**Keywords:** Art education, audiovisual literacy, audiovisual apprehension, *glitch*, discursive semiotics.

CONCEIÇÃO, Simone Rocha da. **O fenômeno glitch e seus efeitos de (não)sentido:** manifestações estéticas, éticas e políticas em audiovisualidades nos espaços educativos. Orientadora: Analice Dutra Pillar. UFRGS, 2024. 235 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2024.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b> – Pôster do filme <i>Madres Paralelas</i> , de Almodóvar. ....	45
<b>Figura 2</b> – Censura efetuada pelo <i>app Instagram</i> .....	46
<b>Figura 3</b> – Aba: Objetos .....	47
<b>Figura 4</b> – Aba: Texto.....	47
<b>Figura 5</b> – Aba: Propriedades .....	47
<b>Figura 6</b> – Aba: <i>Pesquisa Segura</i> .....	47
<b>Figura 7</b> – <i>Perfect Decalibration</i> , de Rosa Menkman .....	48
<b>Figura 8</b> – AT: um todo articulado, não hierárquico.....	56
<b>Figura 9</b> – Dinamicidade dos sistemas semióticos .....	64
<b>Figura 10</b> – <i>Glitch</i> : parte da imagem esgarçada, esticada.....	73
<b>Figura 11</b> – <i>Glitch</i> : estilhaçamento da imagem.....	74
<b>Figura 12</b> – John Cage durante a configuração do " <i>piano preparado</i> "......	76
<b>Figura 13</b> – Nam June Paik, " <i>Magnet TV</i> ". .....	77
<b>Figura 14</b> – <i>Homenagem a John Cage</i> , 1959.....	78
<b>Figura 15</b> – <i>Um tributo a John Cage</i> , 1973-76.....	78
<b>Figura 16</b> – <i>Webart</i> : captura de tela do site <i>Corpos Informáticos</i> . ....	80
<b>Figura 17</b> – <i>Webart</i> : captura de tela do site <i>Corpos Informáticos</i> . ....	81
<b>Figura 18</b> – <i>Pure Glitch</i> : frame corrompido de <i>My Little Pony</i> exibido na TV a cabo.....	82
<b>Figura 19</b> – <i>Circuitbend</i> em <i>Sega Mega Drive 2.2</i> e captura de telas resultantes (2007). ...	84
<b>Figura 20</b> – <i>Performance circuitbend</i> com projeção simultânea de <i>glitches</i> obtidos (2007). 84	
<b>Figura 21</b> – <i>Glitch-alike</i> : instalação <i>Panoraprint</i> , 2008. ....	85
<b>Figura 22</b> – <i>Brain Freeze &amp; Screen Freeze</i> . ....	88
<b>Figura 23</b> – Filtros que simulam o efeito glitch. ....	89
<b>Figura 24</b> – Glitch como ideia de obsolescência tecnológica.....	89
<b>Figura 25</b> – Peça publicitária.....	90
<b>Figura 26</b> – <i>Design</i> de móveis, do <i>designer</i> italiano Ferruccio Laviani .....	90

<b>Figura 27</b> – Tapeçaria do artista azerbaijanês Faig Ahmed.....	91
<b>Figura 28</b> – <i>Krzywy Domek</i> (Casa Torta) construída em Sopot, na Polónia. ....	91
<b>Figura 29</b> – Demonstração da <i>Unreal Engine 5</i> pela Epic Games.....	96
<b>Figura 30</b> – <i>Inserções em Circuitos Ideológicos: Projeto Coca-Cola</i> (1970). ....	100
<b>Figura 31</b> – <i>Vazadores</i> , de Rubens Mano, na 25ª Bienal (2002). ....	101
<b>Figura 32</b> – <i>Fibra óptima</i> (2011), de Luis Gárciga. ....	101
<b>Figura 33</b> – Disponibilidade do <i>Spotify</i> no mundo a partir de 24 de fevereiro de 2021. ....	102
<b>Figura 34</b> – <i>The Uncensored Library</i> . ....	103
<b>Figura 35</b> – Fabricação de livros no <i>Minecraft</i> . ....	104
<b>Figura 36</b> – <\$BLOGTITLE\$>, 2006-2007. <i>Blog</i> corrompido intencionalmente. ....	106
<b>Figura 37</b> – Modelo de Shannon e Weaver. ....	108
<b>Figura 38</b> – Campanha #BugKing Youtube .....	125
<b>Figura 39</b> – Cena 1: Luke encontra uma mensagem corrompida .....	141
<b>Figura 40</b> – Cena 2: Mensagem holográfica completa de Leia para Obi-Wan .....	143
<b>Figura 41</b> – Exploração do efeito de paralaxe em relação à projeção holográfica .....	146
<b>Figura 42</b> – Cena 1: tipos de enquadramentos e pontos de vista .....	148
<b>Figura 43</b> – Cena 2: tipos de enquadramentos e pontos de vista .....	149
<b>Figura 44</b> – Sete modos gregos e suas inclinações para o bem (luminosidade) ou para o mal (obscuridade) .....	151
<b>Figura 45</b> – Tema de Leia .....	153
<b>Figura 46</b> – Cinema Lascado: perimetral.....	155
<b>Figura 47</b> – Cinema Lascado: <i>glitches</i> quadro a quadro .....	156
<b>Figura 48</b> – Elementos textuais (detalhes) .....	167
<b>Figura 49</b> – Esquema de interpretação do não-sentido .....	180
<b>Figura 50</b> – Proposição de novas tipologias <i>glitch</i> .....	194
<b>Figura 51</b> – <i>Inserções em Circuitos ideológicos: projeto Coca-Cola</i> (1970), de Cildo Meireles. ....	195
<b>Figura 52</b> – Detalhes das impressões nas garrafas retornáveis do Projeto Coca-Cola, de Cildo Meireles. ....	195

**Figura 53** – Dispositivos de armazenamento de dados transformados em bichos por Luis Gárciga ..... 196

**Figura 54** - Página inicial site do governo do Ceará após invasão ..... 200

**Capa e aberturas de capítulos**

Ensaio visual: *Perspectivas do vazio: (in)sanidade em tempos de distanciamento social*

Fotografia digital com sobreposição de textura *glitch*

Mariluz/RS

janeiro/2021

## LISTA DE ABREVEATURAS

**API** – *Application Programming Interface* (Interface de Programação de Aplicativos)

**AT** – Abordagem Triangular

**DBAE** – *Discipline-Based Arts Education* (Arte-Educação Baseada em Disciplinas)

**ERE** – Ensino Remoto Emergencial

**IA** – Inteligência Artificial

**LGPD** – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais

**MAC/USP** – Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo

**MELIR** – Método de Leitura das Imagens que nos Rodeiam

**PGS** – Percurso Gerativo de Sentido

**PPGEdu** – Programa de Pós-Graduação em Educação

**SD** – Semiótica Discursiva

**UFRGS** – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

# Sumário

<b>APRESENTAÇÃO: pesquisadora e percurso .....</b>	<b>17</b>
<b>INTRODUÇÃO: conveniência versus autonomia .....</b>	<b>23</b>
<b>1. (AUDIO)VISUALIDADE CONTEMPORÂNEA .....</b>	<b>33</b>
1.1. Sobre alfabetização e letramento (áudio)visual .....	33
1.2. Uma imagem nunca é somente uma imagem: virada pictórica/icônica/visual .....	39
1.3. Hiperdesenvolvimento da linguagem audiovisual: identidades, subjetividades e consumo.....	43
<b>2. ABORDAGENS TEÓRICO-METODOLÓGICAS NOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE AUDIOVISUALIDADES CONTEMPORÂNEAS .....</b>	<b>54</b>
2.1. Abordagem Triangular .....	55
2.2. Macro, micro e metanarrativas .....	59
2.3. Semiótica francesa .....	63
<b>3. GLITCH: (dis)torções de sentidos .....</b>	<b>73</b>
3.1. Perspectiva estética .....	90
3.2. Perspectiva ética .....	95
3.3. Perspectiva política .....	104
<b>4. METODOLOGIA: configurações e estratégias da pesquisa .....</b>	<b>112</b>
4.1. Participantes .....	113
4.2. Materiais .....	116
4.3. Método .....	116
4.4. Procedimentos .....	120
4.5. Análise dos dados .....	121
4.6. Resultados.....	170
<b>5. DISCUSSÕES: enfrentar o caos para organizar a busca de sentidos .....</b>	<b>174</b>
5.1. Acerca dos furtos com a semiótica: o <i>glitch</i> enquanto serendipidade na produção de efeitos de sentido	174
5.2. Acerca da automação das escolhas estéticas culturais e das implicações éticas e políticas na produção de efeitos de sentido.....	187
5.3. Tipologias <i>glitch</i> : para além de suas manifestações (áudio)visuais .....	193

<b>CONCLUSÕES: (des)acomodações .....</b>	<b>202</b>
<b>ANEXO I .....</b>	<b>221</b>
<b>ANEXO II .....</b>	<b>223</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>227</b>
<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>231</b>



apresentação

*pesquisadora e percurso*

## APRESENTAÇÃO: pesquisadora e percurso

Iniciei minha trajetória acadêmica aos 30 anos e, assim como tantas outras mulheres, busquei harmonizá-la com outras funções: mãe, dona de casa, artista, pesquisadora, *designer*, professora, cuidadora e, desde 2015, avó. Posso afirmar que não foi uma tarefa fácil, mas, a cada obstáculo superado, tive a certeza de estar no caminho certo.

O que busco? O que quero encontrar? Talvez essas não sejam as perguntas mais relevantes (considerando uma trajetória mais ampla), mas sim tentar compreender o que me move: essa imensa necessidade de desvendar algo novo, reunindo pistas nas quais se intui a possibilidade de relação entre elas. O que me motiva é o fato de estar sempre em busca de algo não totalmente determinado *a priori*, mas que vai se transformando e ampliando continuamente, revelando um percurso equidistante tanto do início quanto do fim. Paradoxalmente, fixa-me sempre no meio do caminho, embora eu já não seja mais a mesma.

Nesta trajetória percebo que sempre procurei, de alguma forma, compreender como se dão os processos de significação. No bacharelado, com ênfase em desenho, me detive em analisar como o ‘fazer’ (prática) e o ‘refletir sobre o fazer’ (teoria) influenciavam simultaneamente um ao outro durante o processo de criação artística pessoal. Na licenciatura, desenvolvi recursos didáticos especificamente para o estágio docente com o intuito de avaliar seus impactos quanto ao engajamento dos estudantes nas atividades propostas e, conseqüentemente, quanto à promoção de aprendizagens significativas.

Na especialização em educação a distância, tomando o contexto das comunidades virtuais de aprendizagem, problematizei os sistemas de recomendação e a formação de *bolhas* nas redes sociais. Concluindo que, ao optar por esta prática restritiva, cerceia-se a capacidade de argumentação e de reflexão, uma vez que é na multiplicidade de pontos de vistas que estas competências são desenvolvidas. No mestrado busquei, com o aporte da semiótica discursiva, analisar os efeitos de sentido suscitados por produtos audiovisuais (um televisivo e outro artístico) que se desenvolvem numa perspectiva *nonsense* do erro e da falha – a estética *Glitch* – no contexto educativo. Nesta perspectiva, as perturbações nos sistemas de significação acabam desestabilizando as certezas e viabilizando constantes ressignificações.

Na pesquisa atual, sigo com o aporte teórico-metodológico da semiótica discursiva, com o propósito de dar continuidade e aprofundar conceitualmente a pesquisa precedente, propondo e estabelecendo novas relações a partir da estética *Glitch* e seus efeitos de sentido no âmbito da arte-educação.

Assim, a **Introdução** contextualiza a pesquisa estabelecendo relações entre o impacto da tecnologia digital e da cultura da internet na sociedade contemporânea. Sobretudo, no que diz respeito à proliferação de imagens e conteúdos audiovisuais. Aspectos que têm gerado novos e constantes desafios educacionais em geral, e, em específico, para o ensino e a aprendizagem de/em artes visuais. Demanda essa, que inclui a necessidade de fomentar o desenvolvimento de habilidades críticas para a leitura e apreensão<sup>1</sup> audiovisual.

O **primeiro capítulo** aborda o tema da audiovisualidade como um campo de reflexão que envolve questões estéticas, éticas e políticas. Para tanto, são considerados aspectos ligados à alfabetização e ao letramento (áudio)visual incluindo seu viés digital, processo que demanda a articulação entre diferentes abordagens e teorias provenientes de campos diversos. O capítulo refere a importância de aprender a "ler" imagens de forma crítica, distinguindo entre uma rápida visualização e uma interpretação consciente.

O **segundo capítulo** descreve as abordagens teórico-metodológicas escolhidas para aportar o ensino-aprendizagem de audiovisualidades contemporâneas. Entre elas: a *Abordagem Triangular (AT)*, desenvolvida por Ana Mae Barbosa, e que propõe uma visão interconectada e não hierárquica do ensino de arte, abrangendo três instâncias: fazer (produzir), ler (apreciar) e contextualizar; os métodos *MELIR* e *Plano de Compreensão das Representações Visuais*, ambos

---

<sup>1</sup> A apreensão é tomada aqui, de acordo com a semiótica discursiva, como "uma capacidade de abertura e de um dom de penetração que se situa bem além, ou aquém, dos procedimentos de toda 'leitura'." Segundo Greimas: "a leitura é redutora – ao impor ao texto ou ao outro o crivo de interpretação de um código preestabelecido, ela o assimila ao já conhecido –, a apreensão, quer de natureza estética, quer de carácter 'impressivo' [...], é compreensiva, ou seja, disponível face à singularidade daquilo que se oferece. Ela confia no texto, ou no outro, e, por esta razão, somente ela pode dar acesso ao que Greimas chamava o sentido 'segundo', mítico ou poético, em todo caso 'profundo' do objeto – ou, ao se tratar de relações de interlocução entre sujeitos, despertar em outrem a parte de criatividade que qualquer outra atitude teria ao contrário como efeito bloquear" (Landowski, 2017a, p. 20–21).

propostos por Maria Acaso, e que visam fornecer subsídios para analisar produtos visuais, aprofundando a compreensão das mensagens implícitas e explícitas subjacentes, numa perspectiva crítica sobre as imagens e seus impactos na sociedade; por fim, a *Semiótica Francesa*, com subsídios teóricos e metodológicos sobre a produção e a apreensão de efeitos de sentido em textos verbais, não-verbais e sincréticos (como os audiovisuais). A teoria semiótica busca analisar a relação entre diferentes elementos e contextos em práticas discursivas, destacando a complexidade e a dinamicidade da produção de sentido.

O **terceiro capítulo**, define conceitualmente o *glitch*, isto é, o mau funcionamento, falha, ou erro em sistemas eletrônicos, computadores ou processos digitais. O *glitch* pode ser considerado uma quebra num fluxo considerado normal ou uma perturbação no funcionamento "correto" de uma máquina ou sistema, e, por isso, pode desafiar as noções convencionais de representação. Numa sua perspectiva estética (manifestação audiovisual), observa-se o interesse imediato gerado pelo apelo visual que desafia expectativas. Ele não consiste apenas em uma falha indesejável, mas em algo que pode ser interpretado e moldado pelo contexto e pelas ações dos usuários. Também pode envolver uma perspectiva ética, ao ser usado como uma ferramenta capaz de modificar ou danificar as normas da tecnocultura, desencadeando uma visão crítica da mídia digital e revelando as ideologias por trás do código e dos algoritmos. Além disso, há ainda, uma perspectiva política que explora como os erros e falhas tecnológicas podem revelar questões ideológicas subjacentes ao mundo da tecnologia e da comunicação digital, ou seja, as ferramentas tecnológicas não são neutras, antes refletem a visão de mundo de seus produtores.

O **quarto capítulo**, descreve a metodologia adotada na pesquisa, destacando a abordagem qualitativa, a qual envolve uma variedade de métodos para coletar e analisar dados, com o objetivo de obter uma compreensão em profundidade das representações dos sujeitos, da subjetividade e da colaboração na construção do conhecimento, reconhecendo que a interpretação é um ato artístico e político. Detalha os participantes da pesquisa, os métodos e materiais utilizados, bem como os procedimentos realizados ao longo da pesquisa. Fornece, ainda, estratégias na forma de perguntas-chave, que visam auxiliar na leitura e apreensão crítica de produções audiovisuais, e que podem ser adaptadas a diferentes públicos. Os resultados enfatizam a importância de grupos focais na discussão dos resultados e sugerem que

o uso das estratégias propostas pode melhorar a compreensão crítica de conteúdos audiovisuais, independentemente de serem de publicidade, entretenimento ou arte.

O **quinto capítulo** apresenta discussões suscitadas durante o desenvolvimento da pesquisa. A primeira parte, explora a relação entre a semiótica, o *glitch* e a produção de sentido nas artes visuais e na educação. Destaca-se como o *glitch* pode ser percebido como uma forma de serendipidade na criação de significados, isto é, com o potencial de transformar os aspectos negativos dos erros e falhas em elementos perturbadoramente cativantes. Além disso, enfatiza a importância de considerar a experiência sensível na compreensão do mundo e como a interação entre sujeitos contribui para a construção de sentido. A ideia central é que o *glitch* tem potencial para ser usado de forma educativa para promover a criatividade e a reflexão crítica, ao explorar imperfeições e descontinuidades, levando a uma compreensão mais profunda da estética e da cultura, ao desafiar normas éticas, estéticas e políticas. A segunda parte, aborda a questão da automação de escolhas estéticas culturais e suas implicações éticas e políticas. Destaca-se que os sistemas de recomendação podem perpetuar preconceitos e falta de transparência na coleta e processamento de dados pessoais. A ética é vista, portanto, como a capacidade de refletir sobre quem somos e o que fazemos, e no contexto educativo, promove o pensamento reflexivo e a formação de um sujeito ético. Neste aspecto, a ausência de reflexão ética pode levar a uma crise do pensamento e à perpetuação de estruturas de poder e opressão. Daí a importância do desenvolvimento de habilidades éticas e políticas para a promoção de uma coexistência pacífica em uma sociedade diversa. Na terceira parte, são apresentadas novas tipologias de *glitch* que expandem as tradicionalmente discutidas pela literatura. Essas tipologias ampliam o entendimento do *glitch* para além das manifestações visuais e sonoras, explorando suas implicações éticas e políticas em diferentes contextos.

Por fim, são apresentadas as **conclusões** que partem da constatação de que o processo de seleção e análise de produções audiovisuais envolve a definição de critérios e decisões. Reconhecendo, assim, que não é possível abarcar todas as possibilidades ou significados, destaca-se que o que foi deixado de fora diz respeito às sínteses e delimitações intrínsecas ao tempo-espaço da pesquisa, não sendo, portanto, menos importante do que se elegeu abordar. Desta forma, o desenvolvimento de competências para a análise crítica das produções audiovisuais

possibilita a transição do leitor alfabetizado para o criador letrado, em novas relações que o tornam autônomo nas análises empreendidas.

A photograph of a red lifeguard stand on a beach. The stand is elevated on four legs and has a red corrugated metal roof. The number '125' is painted in large white digits on the side of the stand. The background shows a beach with waves crashing onto the shore under a heavy, grey, overcast sky. The left side of the image is partially obscured by a vertical strip of digital glitch or corruption, showing horizontal lines of various colors.

introdução

*conveniência versus autonomia*

## INTRODUÇÃO: conveniência *versus* autonomia

Com o advento da pandemia de Covid-19, de uma hora para outra, muitos hábitos tiveram que ser completamente alterados. Confinados, os relacionamentos – com o outro e com o mundo – passaram a ser quase que totalmente mediados pelas telas interligadas via web: do computador, do *tablet*, do celular, dos terminais de autoatendimento etc. Um caminho sem volta – forçosamente acelerado – que modificou tanto a maneira de ser quanto a de estar no mundo à medida que a tecnologia avança.

A respeito dessa interação através da rede, Pierre Lévy<sup>2</sup> (1994) apostava que teríamos um mundo mais justo e solidário proporcionado pela criação e desenvolvimento exponencial da internet. O autor previa que o ciberespaço teria impacto sobre as estruturas de comunicação, de cooperação, de regulação, demandando o surgimento de novas formas de sensibilidade, de coordenação e de inteligência. Sendo assim, o livre acesso às informações possibilitaria o desenvolvimento de uma *inteligência coletiva*, operada em regime de colaboração. Segundo Lévy, a inteligência coletiva “é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”, acrescenta ainda que “a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas” (Lévy, 1994, p. 28–29).

Contudo, não demorou para se constatar que as informações, geradas em progressões cada vez maiores, logo se tornariam um problema. E, em um oceano de

---

<sup>2</sup> Pesquisador das tecnologias da inteligência e das interações entre informação e sociedade. Mestre em História da Ciência e Ph.D. em Comunicação e Sociologia e Ciências da Informação pela Universidade de Sorbonne, é um dos mais importantes defensores do uso do computador, em especial da internet, para a ampliação e a democratização do conhecimento. [...] Atualmente, é professor de Inteligência Coletiva na Universidade de Ottawa. Nas duas últimas décadas, está trabalhando na criação de uma linguagem universal na rede através do *Information Economy Meta-Language – IEML*. Segundo o projeto, o mundo vive a quarta revolução e chegará a um sistema semântico de metadados universal situado na nuvem, construído colaborativamente e capaz de orientar o futuro da comunicação digital (Disponível em: <https://www.fronteiras.com/conferencistas/pierre-levy>).

informações, tornou-se necessário desenvolver estratégias para localizar e acessar informações relevantes. Desta forma, se os mecanismos de busca e os *sistemas de recomendação*<sup>3</sup> se tornaram imprescindíveis, por distribuir e entregar os conteúdos mais significativos aos usuários, por outro lado, geraram novos problemas, entre eles, impedir a recepção de qualquer outro conteúdo além daqueles personalizados correspondentes a cada perfil (Lipovetsky; Serroy, 2009). E, ainda, no contexto das redes sociais, tais mecanismos de busca e sistemas de recomendação podem favorecer a formação de *bolhas sociais*, espécie de confinamento informático ao qual são submetidos os usuários devido aos efeitos dos algoritmos (Conceição; Santos, 2016; Junior; Pellizzari, 2019). Assim, esses complexos algoritmos se tornam os atuais responsáveis pela curadoria de acesso às informações, selecionando, priorizando, recomendando, barrando, enfim, controlando automaticamente o que cada usuário pode ou não acessar. Isso porque boa parte das informações são garimpadas por meio dos sistemas de busca na internet ou recomendadas pelas redes sociais, ambas submetidas a filtros algorítmicos. Desta forma, a visão de mundo de cada usuário pode(ria) ser facilmente moldada e os usuários classificados, manipulados, medidos por um sistema quase sempre invisível (opaco) e inquestionável porque se supõe que as decisões da máquina são sempre as mais acertadas e, portanto, que não falham (Coded Bias, 2020). Tal aspecto interfere no comportamento dos consumidores, podendo atuar inclusive como ferramenta de cibercontrole/cibervigilância (Conceição; Santos, 2016).

Segundo a pesquisadora Safiya Umoja Noble<sup>4</sup>, os algoritmos por trás dos mecanismos de busca não são neutros nem apolíticos e podem, portanto, acentuar

---

<sup>3</sup> Os Sistemas de Recomendação surgem da necessidade de selecionar e apresentar conteúdos relevantes aos usuários e alinhados às suas preferências. É um conjunto de algoritmos que utiliza técnicas de Aprendizagem de Máquina (AM) e Recuperação da Informação (RI) para gerar recomendações baseadas em algum tipo de filtragem, entre as mais comuns estão: a) colaborativa: que explora relações estabelecidas entre produtos e interesses dos usuários ao comprar, assistir, ou 'curtir' algo. Em seguida, conecta-se a outros usuários com interesses semelhantes para gerar previsões; b) baseada em conteúdo: analisa a correlação do conteúdo dos itens com o perfil do usuário para sugerir conteúdos relevantes e descartar os insignificantes e; c) híbrida: mostra-se mais eficientes do que as técnicas tradicionais, pois combina as vantagens dos dois métodos anteriores sem herdar as desvantagens (Balabanović; Shoham, 1997).

<sup>4</sup> Safiya Umoja Noble é professora do Departamento de Estudos da Informação, na Universidade da Califórnia, em Los Angeles (UCLA); pesquisadora do Oxford Internet Institute, da Universidade de

as desigualdades sociais, raciais e de gêneros na medida em que as escolhas passam a ser mediadas por códigos invisíveis e, sem que se perceba, acabam moldando, os discursos, as opiniões e percepções de mundo. Não significa que “o algoritmo possa ser por si só preconceituoso. Mas porque o universo de dados que o construiu reflete a presença do racismo estrutural da indústria e da sociedade a qual pertence” (Beiguelman, 2020) No livro *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*<sup>5</sup>, Noble (2018) expõe como uma simples pesquisa no *Google* (uma ferramenta comercial, portanto, orientada por interesses corporativos) pode fornecer resultados que reforçam os estereótipos de cunho pornográfico, machista e sexista atrelados, por exemplo, ao termo “*black girls*” (em português, *meninas negras*). O livro é pontual ao explorar problemas reais e seus transbordamentos para o digital no que concerne ao racismo e à desigualdade de gênero.

Contudo, as questões se desdobram para além do enfoque adotado pela autora, que se une a outros pesquisadores<sup>6</sup> para problematizar: a terceirização automatizada das escolhas; os processos de criação de sentido e como eles se tornaram tão fundamentais para a classificação e organização da informação (inclusive as audiovisuais, objeto empírico desta pesquisa); e, as futuras consequências frente aos casos de *opressão algorítmica* – expressão cunhada por Safiya Noble – e seu significado social. Em uma linha de raciocínio semelhante, a matemática Cathy O’Neil<sup>7</sup>, autora do livro “*Weapons of Math Destruction: How Big*

---

Oxford; membro do conselho da Cyber Civil Rights Initiative, atendendo pessoas vulneráveis ao assédio online. Sua pesquisa acadêmica se concentra no design de plataformas de mídia digital na internet e seu impacto na sociedade, abarcando questões de raça, gênero, cultura e tecnologia e de discriminação algorítmica (Noble, 2020).

<sup>5</sup> Em português, *Algoritmos de Opressão: Como os Motores de Busca Reforçam o Racismo*.

<sup>6</sup> Helen Nissenbaum, Lucas Introna, Siva Vaidhyanathan, Alex Halavais, Christian Fuchs, Frank Pasquale, Kate Crawford, Tarleton Gillespie, Sarah T. Roberts, Jaron Lanier e Elad Segev (Noble, 2018).

<sup>7</sup> Cathy O’Neil é doutora em matemática por Harvard, fez pós-doutorado no departamento de matemática do MIT e foi professora no *Barnard College*. Em 2011, após passar pelo setor privado, passou a trabalhar como cientista de dados no cenário de *startups*, em Nova York. Recentemente fundou a ORCAA, uma empresa de auditoria algorítmica (Disponível em: <https://hdsr.mitpress.mit.edu/pub/j8y5fwco/release/1>).

*Data Increases Inequality and Threatens Democracy*<sup>8</sup>, dentre os exemplos, cita as eleições dos Estados Unidos, de 2012, em que o *Facebook* teria realizado experiências de manipulação cognitivas ao alterar determinados algoritmos. A ação teria gerado um aumento de 3% no número de votantes do grupo de usuários atingido pelo experimento. Esse fato só é conhecido porque o próprio *Facebook* revelou seu experimento, do contrário seria difícil conhecer a capacidade desse tipo de manipulação, já que o método para descobrir o impacto algorítmico envolve a análise de resultados (Coded Bias, 2020).

Tais aspectos merecem não apenas atenção, mas um debate aprofundado acerca das políticas públicas que regulamentam o registro, o arquivamento, o ranqueamento, a recuperação, o controle de acesso às informações e à distribuição de conteúdo, pois tanto as permissões quanto as restrições de acesso às informações têm impacto sobre como se apreende o mundo, os outros e a si mesmo.

A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais<sup>9</sup> – LGPD (Brasil, 2019), que regulamenta tanto a forma de captura quanto de tratamento dos dados no Brasil, passou a determinar a necessidade do consentimento livre, informado e inequívoco por parte do usuário. A lei nº 13.709, aprovada em agosto de 2018, alterou o Marco Civil da Internet (Brasil, 2014), considerado até então uma referência na regulação de princípios, garantias, direitos e deveres dos usuários da internet desde o ano de 2014. Entretanto, ainda que regulamentada, a internet continua sendo prioritariamente impulsionada pelo consumo e pelo comércio, o que suscita questões acerca de como as informações são acessadas e disponibilizadas (Noble, 2018).

No caso dos motores de busca do *Google*, por exemplo, os primeiros conteúdos apresentados na lista de resultados são aqueles monetizados<sup>10</sup>. Visam,

---

<sup>8</sup> Em português, “Armas de Destruição Matemática: Como o Big Data Aumenta a Desigualdade e Ameaça à Democracia”.

<sup>9</sup> A LGPD tem inspiração na legislação europeia GDPR (General Data Protection Regulation), de 2018. Decorrente de uma necessidade global contemporânea, a lei diz respeito ao tratamento de dados em geral e não apenas aos digitais (Disponível em: <https://www.serpro.gov.br/lgpd/menu/a-lgpd/mapa-da-protecao-de-dados-pessoais>).

<sup>10</sup> Monetizar é transformar algo em dinheiro, tornar rentável ou lucrativo qualquer bem ou serviço. Na internet o termo passou a ser usado no sentido de monetizar nos sites, blogs, Youtube ou Facebook,

portanto, em primeiro lugar vender produtos ou serviços, não correspondendo necessariamente ao melhor resultado para determinado perfil, mas o melhor resultado para as empresas que lucram com seus anúncios sendo indicados no topo do ranqueamento dos resultados. Nem todos os usuários percebem essa estratégia<sup>11</sup>, o que reforça a necessidade de alfabetização/letramento digital<sup>12</sup> (Noble, 2018). O acesso à informação é um direito, por isso, abarca não só a esfera política como também a ética. Além da curadoria efetuada pelos algoritmos, o ranqueamento de informações – ao sugerir hierarquicamente a relevância dos resultados –, pode interferir no modo como se apreendem as diferenças sociais, culturais, étnicas, raciais, portanto, na construção de subjetividades.

Assim, ao problematizar aspectos da (áudio)visualidade cotidiana atravessados pelo digital, também nos deparamos com novos desafios para o ensino e a aprendizagem de artes visuais em contextos educativos. A visualidade contemporânea, tal como se apresenta, leva a crer que as imagens, sejam elas

---

ou seja, torná-los rentáveis, lucrativos, através de sistemas de visualização de publicidades e venda de +produtos [e serviços] para os visitantes da internet. (Disponível em: <https://www.significados.com.br/monetizar>).

<sup>11</sup> Em março de 2012, o *Pew Internet and American Life Project* lançou uma atualização do estudo realizado em 2005, sobre “Usuários de mecanismos de pesquisa”. As pesquisas de 2005 e 2012 rastream tendências de comportamento do consumidor mostrando que os mecanismos de pesquisa são tão importantes para os usuários da Internet quanto o e-mail. De acordo com o relatório *Search Engine Use*, de 2012, [...] 62% dos usuários de mecanismos de pesquisa não estão cientes da diferença entre resultados pagos e não pagos; ou seja, apenas 38% estão cientes, e apenas 8% dos usuários relataram saber quais resultados são pagos ou patrocinados e quais não são (Noble, 2018, tradução nossa).

<sup>12</sup> Alfabetização e letramento são dois processos distintos envolvendo a leitura e a escrita, mas que ocorrem concomitantemente. O primeiro se refere à capacidade de codificação/decodificação e o segundo à capacidade de uso e aplicação desses códigos em contextos reais. Ao transpor para o digital, a alfabetização passa a ser a capacidade de interagir, acessar, localizar informações e compreender, sobretudo, a estrutura dos hipertextos (agregam outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, palavras, imagens ou sons, cujo acesso se dá através hiperligações nas quais o leitor tem liberdade de escolher/eleger seus próprios caminhos) em plataformas digitais. E o letramento, passa a ser a capacidade de utilizar as ferramentas digitais de forma contextualizada e de refletir criticamente sobre os conteúdos (ex.: estratégias para identificação e combate às fake News; funcionamento dos motores de busca; ranqueamento das informações etc.) e sobre as próprias plataformas (computadores, smartphones, tablets, aplicativos, redes sociais etc.).

estáticas ou em movimento, têm substituído com vantagem<sup>13</sup> os textos verbais (Flusser, 2008). Entretanto, essa popularização não afasta interpretações superficiais, nem a possibilidade de uma leitura apressada. Interpretações aligeiradas sublinham a necessidade de uma a leitura e apreensão crítica de produções audiovisuais de modo a se afastar de leituras estereotipadas e descontextualizadas, que consideram apenas as relações mais óbvias e superficiais. É assim que, por meio do consumo irrefletido dessas produções, isto é, de forma inconsciente, ideias, conceitos, comportamentos e modos de ser são assimilados pelo público-alvo (Acaso, 2006, 2009b, 2009a; Barbosa, 1998; Fischer, 2002; Hernández, 2000).

Do amplo contexto ligado à (áudio)visualidade cotidiana extrai-se, então, como **tema de pesquisa**, o fenômeno *Glitch* e seus efeitos de (não) sentido. Na delimitação efetuada, o fenômeno *Glitch* está relacionado com a exploração de manifestações audiovisuais e conceituais decorrentes de falhas, acidentais ou intencionais, ocorridas ou provocadas durante a distribuição, a leitura e a interpretação de dados ou códigos de dispositivos eletrônicos e digitais, sobretudo, por seu potencial para interrogar convenções. Quanto à produção e à apreensão dos efeitos de sentido, essas são estabelecidas a partir das relações de contraste e de oposição suscitadas pelas falhas audiovisuais e/ou conceituais quando estas modificam, interrompem ou descontinuam um fluxo considerado normal/previsto/esperado/prenunciado.

A **relevância da pesquisa** está na identificação de urgências do presente, assim como também fizeram os artistas ao longo da História da Arte ao se apropriaram dos materiais, das técnicas e dos acontecimentos próprios de cada época para problematizar e, conseqüentemente, tentar compreendê-los. Pesquisadores alertam para o hiperdesenvolvimento da linguagem visual como sendo responsável por tornar o mundo cada vez mais audiovisual (Acaso, 2009b, 2009a; Lipovetsky; Serroy, 2009; Roldán, 2012). Tal aspecto tem sido explorado pela mídia para fomentar o hiperconsumo, criar necessidades que não podem ser totalmente supridas e que

---

<sup>13</sup> As buscas realizadas na internet, por exemplo, são muito mais rápidas “através das imagens que através de palavras, porque a capacidade simbólica da imagem é maior que da palavra” (Roldán, 2012, p. 273).

geram, mediante formas perversas de manipulação, o engajamento e a fidelização do público-alvo para a manutenção e a garantia de um consumo constante.

Existem, portanto, aspectos intrínsecos à construção e à elaboração de imagens e de produtos audiovisuais cujas estruturas precisam ser apreendidas e isso não se dá de forma natural. É preciso abordar e debater sobre essa produção em sala de aula, para que os estudantes (desde a educação básica até as licenciaturas) tenham a oportunidade de desenvolver as competências e habilidades necessárias para ler e apreender não apenas os sentidos mais superficiais, óbvios e estereotipados, mas também compreender as relações que se estabelecem entre: Quem produz/financia? Por que produz/financia? Para quem produz/financia? Quem recebe/consome? O que recebe/consome? e Para que recebe/consome? O mundo se transforma rapidamente, deste modo, é preciso um esforço coordenado, envolvendo diferentes áreas do conhecimento, para a compreensão dessas mudanças. Tratar dessas questões é fazer com que as constantes transformações do mundo possam ser problematizadas, de modo a criar um diálogo entre o mundo contemporâneo e a escola, universos que não deveriam se separar em momento algum.

A pesquisa tem como **objetivo geral** adensar as discussões acerca de competências e estratégias para apreensão crítica de produções envolvendo o fenômeno *glitch* iniciadas na pesquisa precedente<sup>14</sup>, realizada durante o curso de mestrado, estabelecendo novas relações a partir de produções audiovisuais para além da estética, incluindo as dimensões éticas e políticas. Para tanto, os **objetivos específicos** visam contribuir com as discussões sobre alfabetização e letramento audiovisual; com a elaboração de estratégias metodológicas docentes para a leitura e a apreensão crítica de narrativas audiovisuais em espaços educativos; e, gerar literatura sobre leitura e apreensão de produções audiovisuais.

---

<sup>14</sup> CONCEIÇÃO, Simone Rocha da. De “O Incrível Mundo de Gumball” à Glitch Art: competências e estratégias para apreensão de produções audiovisuais em contextos educativos. 2018. – Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/183158>.

Quanto aos **aspectos metodológicos**, a pesquisa se organizou em quatro etapas, descritas a seguir:

- A primeira etapa consistiu em estudos teóricos acerca: da estética *Glitch* considerando suas dimensões éticas e políticas e suas relações no âmbito das audiovisualidades contemporâneas; da semiótica discursiva e da sociossemiótica para interrogar aspectos da audiovisualidade com os quais se interage diariamente, seja por meio de produções da mídia ou da arte, desconstruindo e reconstruindo os discursos que as perpassam, atitude imprescindível para entender a produção e apreender efeitos de sentido e suas relações com a construção de subjetividades; dos processos envolvendo o ensino e a aprendizagem das artes visuais em contextos educativos.
- A segunda etapa contemplou o mapeamento de produções audiovisuais – midiáticas e artísticas – cujas narrativas se desenvolvem na esfera *Glitch*; a partir desse mapeamento foram selecionadas, descritas e analisadas as produções com base nos pressupostos da pesquisa, para o adensamento teórico e metodológico de uma proposta para a análise das narrativas audiovisuais.
- Na terceira etapa foi realizado um estudo focal com o intuito de conhecer a visão de diferentes sujeitos e contextos sociais, buscando ampliar e aprofundar as leituras/apreensões de tais produções.
- A quarta e última etapa consistiu na redação dos resultados e das conclusões desta pesquisa. A descrição e a análise, tanto das narrativas audiovisuais quanto das leituras decorrentes das ações junto a um Grupo Focal, com aporte dos pressupostos teóricos e metodológicos da semiótica discursiva.

Tais procedimentos visaram responder às seguintes **questões**: Como a análise e a compreensão de produções audiovisuais que se desenvolvem no âmbito de uma abordagem *glitch* podem contribuir para que os estudantes apreendam

criticamente essas produções para além dos convencionalismos e das padronizações? De que modo o hiperdesenvolvimento da linguagem audiovisual articulado às questões do hiperconsumo produz impactos nos processos de ensino/aprendizagem em artes visuais? Que estratégias docentes podem ser desencadeadas para fomentar o adensamento crítico das leituras realizadas pelos estudantes?



capítulo I

*(áudio)visualidade contemporânea*

## 1. (AUDIO)VISUALIDADE CONTEMPORÂNEA

A audiovisualidade tem se caracterizado como um campo de reflexão estética, ética e política extremamente relevante para se pensar o mundo contemporâneo, interpelando-o criticamente acerca das questões globais x locais; das narrativas homogeneizantes x heterogeneizantes<sup>15</sup>, das relações de poder e desigualdades; da construção de subjetividades, entre tantas outras.

Para auxiliar nesse processo de apreensão sensível, inteligível e de leitura crítica por parte do leitor/espectador, existem diferentes estudos, teorias e abordagens provenientes dos mais diversos campos como: Estudos da Cultura Visual, História das Imagens, História da Arte, Semiótica, Estudos em Comunicação e Mídia, Antropologia, Sociologia, Filosofia, Estética Computacional, para citar algumas. Contudo, nem de forma isolada ou combinadas são suficientes para circunscrever a produção de sentidos decorrentes das imagens (áudio)visuais.

Sendo assim, longe de tentar esgotar as possibilidades – já que nem a “experiência [áudio]visual ou o ‘letramento [áudio]visual’ podem ser totalmente explicáveis no modelo de textualidade” (Mitchell, 1994, p. 16, tradução nossa)<sup>16</sup> – são apresentadas algumas possibilidades de abordagens relativas à audiovisualidade contemporânea no âmbito dessa pesquisa.

### 1.1. Sobre alfabetização e letramento (áudio)visual

---

<sup>15</sup> As narrativas homogeneizantes são compreendidas na perspectiva dos grandes relatos, enquanto categorias estruturais baseadas em modelos explicativos da história, enquanto as heterogeneizantes, consideram as múltiplas vivências e as descontinuidades da história, quebrando com a ideia de uma falsa linearidade (Brandão de Araújo, 2009).

<sup>16</sup> No original: [...] *visual experience or 'visual literacy' might not be fully explicable on the model of textuality.*

Os termos *alfabetização* e *letramento* têm sido empregados para descrever e analisar não apenas os processos de leitura e escrita verbais, como também os (áudio)visuais. Embora se diferenciem processual e conceitualmente, tais processos não se dão de forma isolada, mas sim concomitantemente. Isso porque a fase relativa à codificação/decodificação, característica da alfabetização, é acompanhada pelo desenvolvimento da capacidade de uso e de aplicação desses códigos em contextos reais, ou seja, pelo letramento (Souza *et al.*, 2020). Além disso, é preciso considerar que o primeiro diz respeito a esfera individual, enquanto o segundo, inscreve-se nas práticas sociais e culturais (Soares, 2009).

Para Donis A. Dondis (1997, p. 4), a preocupação com a alfabetização visual se refere ao “efeito cumulativo da combinação de elementos selecionados, a manipulação das unidades básicas através das técnicas e sua relação formal e compositiva com o significado pretendido”. A autora refere que o uso do termo *alfabetização visual* parte de uma tendência em estabelecer correspondências entre a estrutura verbal e a visual, embora o sistema lógico visual não seja tão preciso quanto o verbal. Isso porque o sistema lógico verbal é uma invenção humana para “codificar, armazenar e decodificar informações” (Dondis, 1997, p. 20). De acordo com a autora, os dados visuais podem ser organizados em três níveis distintos e individuais, como apresentados no Quadro 1.

**Quadro 1** – Níveis dos dados visuais

DADOS VISUAIS		
NÍVEIS	<i>Input visual</i>	Miríades de sistemas e <i>símbolos</i>
	Material visual <i>representacional</i>	Objetos identificados no meio ambiente e que podem ser reproduzidos através do desenho, da pintura, da escultura e do cinema.
	Estrutura <i>abstrata</i>	Forma de tudo o que vemos, seja natural ou resultado de uma composição para efeitos intencionais.

Fonte: Elaborado pela autora a partir de Dondis, 1997, p. 20.

Desta forma, segundo Dondis (1997), no nível do *input*, os *símbolos* podem favorecer tanto uma rápida associação quanto demandar uma apreensão totalmente abstrata. A autora exemplifica com o fato de que as palavras foram inicialmente

representadas por imagens e que, sob a demanda de uma escrita altamente desenvolvida, precisaram ser substituídas por símbolos. O nível *representacional*, pode provocar/estimular uma experiência em substituição/detrimento de um objeto, fato ou fenômeno natural. Já para exemplificar o nível *abstrato*, a autora recorre à teoria da arte proposta por Anton Ehrenzweig que, por sua vez, alinha-se à epistemologia genética de Jean Piaget, mais especificamente ao termo *sincrético* e ao conceito da *não-diferenciação*. Para a autora uma espécie de visão “global” na qual se reconhece em tudo o que se vê (real ou abstrato) elementos visuais básicos entrelaçados a ‘o que’ e ‘como’ se vê, a ponto de não poder dissociá-los. Desta forma,

quando vemos, fazemos muitas coisas ao mesmo tempo. Vemos, periféricamente, um vasto campo. Vemos através de um movimento de cima para baixo e da esquerda para a direita. Com relação ao que isolamos em nosso campo visual, impomos não apenas eixos implícitos que ajustem o equilíbrio, mas também um mapa estrutural que registre e meça a ação das forças compositivas, tão vitais para o conteúdo e, conseqüentemente, para o *input* e *output* da mensagem. Tudo isso acontece ao mesmo tempo em que decodificamos todas as categorias de símbolos (Dondis, 1997, p. 25).

Além disso, a autora refere que os elementos visuais podem ser manipulados por diferentes técnicas e em sutis graduações localizadas entre os polos do *contraste* e da *harmonia* (Quadro 2).

**Quadro 2 – Comunicação visual.**

ELEMENTOS VISUAIS BÁSICOS	TÉCNICAS	
	CONTRASTE	HARMONIA
PONTO LINHA FORMA DIREÇÃO TOM COR TEXTURA PROPORÇÃO DIMENSÃO MOVIMENTO	Instabilidade Assimetria Irregularidade Complexidade Fragmentação Profusão Exagero Espontaneidade Atividade Ousadia Ênfase Transparência Variação Distorção Profundidade Justaposição Acaso Agudeza Episodicidade	Equilíbrio Simetria Regularidade Simplicidade Unidade Economia Minimização Previsibilidade Estaticidade Sutileza Neutralidade Opacidade Estabilidade Exatidão Planura Singularidade Sequencialidade Difusão Repetição

Fonte: Dondis, 1997, p. 23–24.

Grande parte dessas *competências visuais* são inatas, isto é, um processo natural e intuitivo (para aqueles dotados de visão). A questão apontada por Dondis (1997), acerca do alfabetismo visual, implica em desnaturalizar esse processo. Envolve, portanto, sua decomposição e análise para compreendê-lo em sua especificidade e complexidade. Para tanto, a autora recorre à teoria da *Gestalt*<sup>17</sup> para abordar a compreensão e a análise de um dado sistema, considerando que “o todo é formado por partes interatuantes, que podem ser isoladas e vistas como inteiramente independentes, e depois reunidas no todo” (Dondis, 1997, p. 51).

Em uma abordagem semelhante à de Dondis, isto é, estabelecendo correspondências entre a estrutura verbal e a visual, Roldán propõe analisar os aspectos morfológicos (relativos à estrutura/classificação), sintáticos (como os elementos são utilizados/combinados) e semânticos (relativos à produção/apreensão de efeitos de sentido) para a compreensão das produções audiovisuais, conforme destacado no Quadro 3.

**Quadro 3** – Linguagem e gramática audiovisual

ASPEC TOS	MORFOLÓGICOS	Informativa Testemunhal/formativa Recreativa/expressiva Sugestiva (publicidade e propaganda)
--------------	--------------	---

---

<sup>17</sup> A Gestalt (teoria da forma, psicologia da gestalt, psicologia da boa forma ou leis da Gestalt) originou-se na Alemanha, entre 1910 e 1912. A palavra alemã “Gestalt” não costuma ser traduzida para o português pois não há um termo equivalente, os mais próximos seriam “forma” ou “configuração”. Visando, inicialmente, entender os processos psicológicos envolvidos na ilusão de ótica provocada pelas imagens em movimento, Marx Wertheimer, Kurt Koffka e Wolfgang Köhler desenvolveram estudos psicofísicos relacionados à forma e sua percepção. A ideia de que o todo, é mais que a soma das suas partes, existindo um envolvimento psicológico e cultural, abarca oito leis: 1) Segregação: desigualdade de estímulo; gera hierarquia: importância e ordem de leitura; 2) Semelhança: elementos da mesma cor e forma tendem a ser agrupados e constituir unidades. E estímulos mais próximos e semelhantes, possuem a tendência de serem mais agrupados; 3) Unidade: um elemento se encerra nele mesmo; vários elementos podem ser percebidos como um todo; 4) Unificação: propensão a interpretar certos elementos como sendo de um mesmo grupo; 5) Proximidade: elementos próximos tendem a ser agrupados visualmente: unidade de dentro do todo; 6) Pregnância: é a lei básica da percepção da Gestalt; 7) Simplicidade: tendência à harmonia e ao equilíbrio visual; 8) Fechamento: formas interrompidas; preenchimento visual de lacunas. Adaptado de: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gestalt>, <https://www.hellerhaus.com.br/gestalt/> e <https://www.psicologiamsn.com/%202013/03/a-psicologia-da-gestalt.html>.

	<b>SINTÁTICOS</b>	Plano Angulação/ponto de vista Composição/enquadramento Profundidade de campo Distância focal Continuidade/conexão entre as tomadas Ritmo Iluminação Temperatura da luz Cor dos objetos Movimento da câmera Sinais de pontuação Textos Gráficos Músicas Efeitos sonoros
	<b>SEMÂNTICOS</b>	Forma/conteúdo Conotação/denotação Produtor/receptor Recursos estilísticos O que diz/como diz

Fonte: Adaptado de Roldán, 2012, p. 118–119.

Assim, a análise dos *aspectos morfológicos* fornece a base para entender o tipo de informação, o propósito e a natureza da produção. Essas informações são essenciais para desvendar os elementos-chave que influenciam a experiência do espectador/leitor e o impacto da produção. Cada dimensão morfológica oferece *insights* valiosos sobre como a produção é estruturada e quais mensagens e significados estão sendo transmitidos. Os *aspectos sintáticos* se referem à organização e estrutura dos elementos visuais e sonoros dentro de uma produção audiovisual. Dizem respeito à forma como o espectador/leitor percebe e interpreta a obra. Já os *aspectos semânticos*, ajudam a desvendar as camadas de significado e a complexidade da comunicação audiovisual. Permitem a análise e a compreensão de como os elementos visuais e sonoros se articulam para transmitir mensagens, criar impacto emocional e comunicar conceitos.

Com relação ao termo *letramento visual*, John Debes<sup>18</sup> o definiu, em 1969, como sendo

---

<sup>18</sup> Fundador da *International Visual Literacy Association*,

um conjunto de competências-visão que um ser humano pode desenvolver ao ver e ao mesmo tempo ter e integrar outras experiências sensoriais. O desenvolvimento dessas competências são fundamentais para a aprendizagem humana normal. Quando desenvolvidas, elas permitem que uma pessoa visualmente letrada possa discriminar e interpretar as ações visíveis, objetos, símbolos, naturais ou artificiais, que encontra em seu ambiente. Por meio do uso criativo dessas competências, ele é capaz de se comunicar com outras pessoas. Através do uso apreciativo dessas competências, ele é capaz de compreender e desfrutar das obras-primas da comunicação visual. (Debes *apud* Harrison, [s. d.], documento eletrônico, tradução nossa)<sup>19</sup>.

Atualmente, conforme Manovich (2018, p. 18–19, tradução nossa)<sup>20</sup> é necessário considerar, ainda, que

peças ao redor do mundo, criam, compartilham e interagem com bilhões de novos artefatos digitais todos os dias. Precisamos de novos métodos para ver a cultura em sua nova escala, velocidade e conectividade que possam combinar abordagens qualitativas e quantitativas e que possam revelar a viabilidade total deste novo ecossistema sem reduzi-lo a um pequeno número de categorias. [...] Compreender os princípios básicos das técnicas de IA [inteligência artificial] usadas hoje na cultura é, portanto, importante se você deseja ser culturalmente letrado, e essencial se você mesmo for um criador.

Nesta perspectiva, é preciso considerar que as imagens numericamente geradas a partir das técnicas de IA, sejam elas estáticas ou em movimento, inundam o cotidiano e afetam, portanto, o modo de percepção, apreensão e significação das coisas, do outro e de nós mesmos.

O letramento digital refere-se à capacidade de usar, compreender e comunicar-se efetivamente por meio de tecnologias digitais, como computadores,

---

<sup>19</sup> No original: “*Visual Literacy refers to a group of vision-competencies a human being can develop by seeing and at the same time having and integrating other sensory experiences. The development of these competencies is fundamental to normal human learning. When developed, they enable a visually literate person to discriminate and interpret the visible actions, objects, symbols, natural or man-made, that he encounters in his environment. Through the creative use of these competencies, he is able to communicate with others. Through the appreciative use of these competencies, he is able to comprehend and enjoy the masterworks of visual communication.*”

<sup>20</sup> No original: “[...] *people around the world create, share, and interact with billions of new digital artefacts every day. We need new methods for seeing culture at its new scale, velocity, and connectivity that can combine both qualitative and quantitative approaches and that can reveal full viability of this new ecosystem without reducing it to a small number of categories. [...] Understanding the basic principles of AI techniques used today in culture is therefore important if you want to be culturally literate today, and essential if you are a creator yourself.*”

dispositivos móveis e a internet. Isso inclui a compreensão de como as mensagens são construídas e transmitidas por meio de diferentes mídias, que articulam texto, áudio, vídeo e imagens. Neste aspecto, refere-se à capacidade de entender e interpretar informações visuais, gráficos, infográficos e elementos de design. Aspectos fundamentais na era da comunicação (áudio)visual, o que, portanto, demandam disposição contínua para aprender e se adaptar às novas tecnologias que se apresentam em constante transformação.

Assim, à medida que a tecnologia digital assume um papel cada vez mais central em nossa sociedade, torna-se igualmente necessário desenvolver habilidades que garantam uma participação eficaz no cotidiano digital e que capacitem a tomada de decisões tecnologicamente fundamentadas.

## **1.2. Uma imagem nunca é somente uma imagem: virada pictórica/icônica/visual**

Quanto aos aspectos relativos à visualidade, compreende-se não apenas com sendo o que pode ser percebido através de estímulos visuais (capacidade fisiológica), mas como algo que implica diferentes modos de ver, um processo ativo no qual os dados visuais se articulam – em constantes atualizações – com a bagagem cultural fazendo emergir o mundo como visualidade e como ato criativo, processo esse que afeta, portanto, a interpretação e a produção de efeitos de sentido<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> As imagens (áudio)visuais, como os textos, não possuem uma mensagem anexada ou um sentido ancorado (Maliska, 2002, documento eletrônico), sendo assim, “o sentido não tem origem nem nos interlocutores [produtores e receptores] e nem na língua, mas se constitui na relação entre interlocutores no uso da língua, frente às condições sociais de produção do enunciado” (Dias, 2004, documento eletrônico).

Hal Foster (1998, p. IX, tradução nossa)<sup>22</sup> fez distinções entre os conceitos de visão e visualidade. Para o autor,

embora a visão sugira a percepção como uma operação física e a visualidade a percepção como um fato social, as duas não se opõem como a natureza à cultura: a visão é social e histórica também, e a visualidade envolve o corpo e a psique. No entanto, não são idênticas: aqui, a diferença entre os termos sinaliza uma diferença dentro do visual – entre o mecanismo da visão e suas técnicas históricas, entre o dado da visão e suas determinações discursivas – uma diferença, muitas diferenças, entre como vemos, como somos capazes, autorizados ou induzidos a ver, e como vemos esse ver ou o não-ver dentro dele.

De acordo com Francisco das Chagas Fernandes Santiago Junior<sup>23</sup> (2019), o deslocamento<sup>24</sup> fundamental da chamada *virada visual* está em reconhecer a imagem enquanto alteridade e que essa virada “ocorre quando emerge a consciência da perturbação e ansiedade que as imagens criam ou canalizam no espaço público”. (Santiago Junior, 2019, p. 3). Segundo o pesquisador, o conceito de *virada visual* encontra suas primeiras manifestações “como *pictural turn*, segundo William John Thomas Mitchell<sup>25</sup>, em 1992, na base dos *visual studies*; e como *iconic turn*, conforme

---

<sup>22</sup> No original: “Although vision suggests sight as a physical operation, and visuality sight as a social fact, the two are not opposed as nature to culture: vision is social and historical too, and visuality involves the body and the psyche. Yet neither are they identical: here, the difference between the terms signals a difference within the visual — between the mechanism of sight and its historical techniques, between the datum of vision and its discursive determinations— a difference, many differences, among how we see, how we are able, allowed, or made to see, and how we see this seeing or the unseen therein.”

<sup>23</sup> Professor do Departamento de História e no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Mestre em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e doutor em História pela Universidade Federal Fluminense (UFF).

<sup>24</sup> Tal deslocamento, segundo Santiago Júnior (2019, p. 6), é a chave interpretativa para as mudanças epistemológicas produzidas “pelos noções de imagem e olhar em diferentes campos das humanidades”.

<sup>25</sup> Professor de Língua inglesa e História da Arte na Universidade de Chicago. Editor do *Critical Inquiry* com contribuições no diário *October*. Suas monografias *Iconology* (1986) e *Picture Theory* (1994) se concentram na influência da mídia e cultura visual. Suas ideias estão ancoradas em Freud e Marx para demonstrar que se deve considerar as imagens como coisas vivas. Sua coleção de ensaios *What Do Pictures Want?* (2005) venceu o James Russell Lowell Prize da Modern Language Association, em 2006. Texto adaptado de: <http://www.forumpermanente.org/convidados/william-john-thomas-mitchell>.

Gottfried Boehm<sup>26</sup>, em 1994, na base da *Bildwissenschaft*<sup>27</sup> (ciência da imagem)". (Santiago Junior, 2019, p. 4). Os dois autores estão na base das reflexões sistemáticas acerca das imagens e da cultura visual desde então.

Boehm foi o responsável por elaborar o conceito de *diferença icônica*, garantindo que

imagem e olhar (processo produtor de imagem) possam especificar alguns fenômenos culturais como formas cognoscitivas e afetivas específicas que não foram contempladas pela virada linguística, tornando, de algum modo, mal focadas as reflexões sobre o mundo ser texto/linguagem ou um problema mal compreendido. A rigor, trata-se de entender que a imagem é 'produção do conhecimento e afecções' (não de saberes ou discursos) e que as formas (sociais) de sua produção delimitam [...] a distribuição, o acesso, a hierarquia e a organização do mundo como conhecimento e afeto (Santiago Junior, 2019, p. 14).

Dessa forma, a *virada icônica* refere-se ao

processo de reconhecimento da importância do imaginal<sup>28</sup> na construção das relações das pessoas com as coisas em si; um ganho heurístico que permite a recondução hermenêutica das imagens não à velha interpretação de objetos dotados de sentidos a serem 'descobertos', mas também a uma dêixis e interpretação do mundo em sua complexidade icônica, valorizando formas complexas de afetos, presenças e significações das coisas-imagens (Santiago Junior, 2019, p. 17).

---

<sup>26</sup> Sua obra é particularmente influenciada pela fenomenologia e pelo pensamento hermenêutico de Hans-Georg Gadamer. Trabalhou na teoria da arte e da percepção no Renascimento, nos séculos 19 e 20, na arte contemporânea e em questões gerais da modernidade. Estudou história da arte, filosofia e alemão em Colônia, Viena e Heidelberg. Doutor em filosofia (1968) com habilitação em história da arte (1974). De 1975 a 1979, foi professor de história da arte na *Ruhr-Universität Bochum*. Em 1979 foi nomeado professor de história da arte na *Justus-Liebig-Universität Gießen*. Em 1986, mudou-se para a Universidade de Basel, onde desde 2005 também é diretor do projeto de pesquisa nacional suíço "*Eikones/NCCR Iconic Criticism*". Entre 1993 e 1994, foi bolsista do *Wiener Institut für die Wissenschaften vom Menschen* (Instituto de Estudos Avançados) e entre 2001 e 2002 bolsista do *Wissenschaftskolleg zu Berlin*. Desde 2006 é um membro correspondente da Academia de Ciências de Heidelberg. Texto adaptado de: <https://peoplepill.com/people/gottfried-boehm>.

<sup>27</sup> A *Bildwissenschaft*, ou 'a ciência da imagem', chama a atenção para a divisão artificial entre arte e imagem, sendo que, em alemão a palavra *bild* compreende a imagem, a imagem material, a figura e a ilustração (Bredekamp, 2003).

<sup>28</sup> Relativo à *imago*, isto é, uma imagem idealizada de alguém (carregada de valor afetivo) que se forma no inconsciente, durante a infância, e que é mantida e conservada com o mesmo aspecto/forma durante a vida adulta. Adaptado de: <https://www.dicio.com.br/imago>.

De acordo com Santiago Júnior (2019) a *virada pictórica*, termo cunhado por Mitchell em 1992<sup>29</sup>, decorre da virada linguística estando, ainda, relacionada às questões filosóficas como: o positivismo lógico (Nelson Goodman), a fenomenologia europeia, a gramatologia (Jaques Derrida), a teoria crítica dos *mass media*, as relações entre poder/saber e entre visível/dizível (Michael Foucault) e os jogos de linguagem (Wittgenstein). O autor refere que, para Mitchell, “a imagem é um campo de conflagração das tensões sociais, produzindo novas tensões por sua alteridade evidente em relação à linguagem, mas da qual não pode jamais se libertar – e vice-versa” (Santiago Junior, 2019, p. 17). Segundo Mitchell (1994), questões envolvendo as imagens visuais, enquanto representações pictóricas, tencionam inevitavelmente, “em todos os níveis da cultura, desde as especulações filosóficas mais elaboradas até as produções mais comuns dos meios de comunicação de massa”, (Mitchell, 1994, p. 16, tradução nossa)<sup>30</sup>.

A visualidade abarca, portanto, todas as imagens do cotidiano, incluindo as da mídia e as da arte, já que contemporaneamente não há como delimitar essas instâncias. Há, assim, um borramento entre os limites que definem essas produções que passam a se contagiar, influenciar, entrelaçar e concorrer entre si (Pillar, 2007).

Algumas dessas imagens são o resultado de um intrincado processo – envolvendo cortes, montagens e edições – que funde linguagens visuais, verbais e sonoras em um texto sincrético repleto de significações. Consequentemente, expande o conceito de visualidade para o de audiovisualidade, numa relação que passa a ser imediatamente estabelecida entre o que se vê e o que se ouve, uma vez que “não se ‘vê’ o mesmo quando se ‘ouve’; e, não se ‘ouve’ o mesmo quando se ‘vê’” (Chion, s/n 1993, tradução nossa)<sup>31</sup>.

---

<sup>29</sup> Segundo Santiago Júnior (2019, p. 18), o texto-programa ‘*The pictorial turn*’ surge em 1992, na revista *Artforum*.

<sup>30</sup> No original: “[...] on every level of culture, from the most refined philosophical speculations to the most vulgar productions of the mass media.”

<sup>31</sup> No texto original: “no se ‘ve’ lo mismo cuando se oye; No sé ‘oye’ lo mismo cuando se ve.”

De acordo com Chion (1993), a ausência de pálpebras nos ouvidos faz com que o som esteja presente mesmo e especialmente quando sua percepção é recusada. Ele invade, portanto, a percepção produzindo efeitos sobre ela. Trata-se de um contrato audiovisual no qual as percepções sonoras e visuais (ritmos, sequências, frequências, pausas, hesitações, silêncios, inflexões, cadências etc.) se influenciam mutuamente e emprestam, por contaminação e projeção, suas respectivas propriedades.

O autor chama atenção para o fato de que nem sempre o som é uma linguagem acessível (barulho do vento, música, veículos), e quando em concomitância com as palavras (o texto verbal) – que têm seus sentidos mais facilmente apreendidos –, acaba fazendo com que essas prevaleçam em relação aos demais ruídos. Há que se considerar, quanto às produções audiovisuais, que os sons e ruídos em geral e mais especificamente as músicas são responsáveis, dependendo da intenção, ora por ‘costurar’ (transbordar os cortes visuais) ora por ‘colapsar’ (por dissociação, contrastes ou oposições temporal/espacial, acusmático/visualizado) as cenas, conferindo-lhes ritmo, intensidade e emoção. Além disso, o som amalgamado à imagem pode pontuar e destacar um determinado trajeto. Um efeito de ilusionismo, no qual o som consegue fazer ver algo a mais que não está na imagem (manipulação semântica e afetiva). Um soco ou um golpe de faca, por exemplo, são sinalizados, intensificados, encolhidos ou dilatados temporalmente de acordo com os efeitos sonoros aplicados, ainda que esses não correspondam necessariamente ao som natural.

Ainda no âmbito audiovisual, segundo Chion (1993), ocorre uma espécie de acavalamento transensorial (ou metassensorial), posto que as informações e sensações aportadas e veiculadas não correspondem nem aos dados visuais nem aos auditivos isoladamente delimitados – salvo em dimensões especificamente localizadas quando se referir, por exemplo, à cor (visão) ou à altura (audição).

### **1.3. Hiperdesenvolvimento da linguagem audiovisual: identidades, subjetividades e consumo**

No que concerne à mídia, as produções audiovisuais são poderosos recursos a serviço de diferentes atores sociais, motivo pelo qual não se pode fechar os olhos e negar que esses espaços “se constituem como lugares de formação” extremamente “poderosos no que tange à produção e circulação de valores, concepções e representações” (Fischer, 2002, p. 153).

Acaso (2009b) vai chamar a atenção para a diferença entre *ver* e *ler* um produto visual. O primeiro, relaciona-se a olhar algo de maneira superficial, ao passo que o segundo, implica deter o olhar sobre o que se vê, para que as informações modifiquem nosso conhecimento de forma controlada e consciente. De acordo com a autora, todas as imagens geram conhecimento no espectador, mas quando esse apenas as vê, é um conhecimento não controlado. Entretanto, quando se sabe ler um anúncio, por exemplo, percebe-se que suas imagens podem gerar desejos desnecessários. Desta forma, é possível controlar a situação, pois o conhecimento decorrente dessa leitura se torna um conhecimento crítico, apto a impedir uma ação indesejada. “Se você aprende a ler, estará no controle; se apenas vê, outros estarão” (Acaso, 2006, p. 90, tradução nossa)<sup>32</sup>.

Há, portanto, “uma estratégia de visibilidade sendo forjada, intencionalmente aplicada desde o modo de produção das imagens [áudio]visuais até a lógica de sua veiculação” definindo, assim, tanto “o que é digno de visibilidade” quanto “o que se deve manter invisibilizado”, aspecto que pode interferir nas “construções identitárias” (Rocha, 2006, p. 11).

No âmbito digital do que se deve manter invisibilizado / censurado / bloqueado, Beiguelman (2021a, 2021b) ressalta que a máquina (IA) não pode de fato “ver”, mas sim “ler” *tags*<sup>33</sup> que descrevem os conteúdos visuais e identificar alguns padrões (linhas, densidades, cores e formas que supostamente designam o que são seios, nádegas, pênis etc.). Tais padrões podem “funcionar como um primeiro

---

<sup>32</sup> No original: “*Si aprendes a leer, tú tienes el control; si sólo ves, lo tienen otros.*”

<sup>33</sup> Palavras-chave que organizam e classificam as informações (verbais, sonoras ou visuais) para facilitar a indexação do conteúdo tornando mais eficiente o resultado das buscas.

operador da censura das imagens nas redes sociais” (Beiguelman, 2021a, p. 61), não sendo, contudo, capaz de fazer distinções entre imagens com apelo pornográfico das imagens históricas, medicinais ou artísticas que de alguma forma expõem o corpo nu.

Em 2021, o poster do filme de Almodóvar, *Madres Paralelas* (Figura 1), de autoria do designer Javier Jaén, foi retirado do ar pelo *Instagram*<sup>34</sup> (Figura 2), provavelmente por ter sido alvo de “censura algorítmica. Uma censura que não proíbe.

**Figura 1** – Pôster do filme *Madres Paralelas*, de Almodóvar.



Fonte: [https://www.instagram.com/javier\\_jaen](https://www.instagram.com/javier_jaen).

Antes, define, algoritmicamente, o direito do *que e como se pode ver*” (Beiguelman, 2021b). Algo que Beiguelman (2021a), em *Políticas da Imagem*, vai chamar de *regime de visualidade algorítmica*, ou *regime de visualidade invisível*, nos quais prevalecem “uma cultura visual desmembrada dos olhos humanos”(Plagen *apud* Beiguelman,

<sup>34</sup> O cartaz do novo filme do diretor espanhol Pedro Almodóvar, "Madres paralelas", que mostra um mamilo derramando uma gota de leite, foi excluído do Instagram por desrespeitar as condições de uso, até ser publicado novamente pouco depois. [...] O Instagram, que pertence ao grupo Facebook, é regularmente acusado de exagerar na remoção automática de imagens, no âmbito de sua política contra conteúdo pornográfico. Disponível em: [https://www.em.com.br/app/noticia/internacional/2021/08/10/interna\\_internacional,1294435/mamilos-instagram-tira-do-ar-cartaz-do-novo-filme-de-pedro-almodovar.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/internacional/2021/08/10/interna_internacional,1294435/mamilos-instagram-tira-do-ar-cartaz-do-novo-filme-de-pedro-almodovar.shtml)

2021a, p. 49), considerando que as imagens digitais comportam “camadas de informações que são legíveis apenas por máquinas” (Beiguelman, 2021a, p. 49).

**Figura 2** – Censura efetuada pelo app *Instagram*



Fonte: *Stories* de Javier Jaén, no *Instagram*.

Ao submeter a imagem do pôster ao *Google API Vision*<sup>35</sup>, recurso que detecta e classifica objetos automaticamente em uma imagem, estima-se como a máquina efetua essa “leitura”. Os resultados reportados indicam que há 85% de chance de se tratar de um pôster (Figura 3). Além disso, identifica blocos de textos e os transcreve (Figura 4), identifica e mapeia as cores dominantes (Figura 5) e analisa o quão seguro é o conteúdo da imagem (Figura 6). Neste caso, reporta ser “*pouco provável*” se tratar de conteúdo adulto, de paródia, médico ou envolvendo violência. Entretanto, indica que é “*provável*” que seja um conteúdo considerado atrevido.

---

<sup>35</sup> O API Vision oferece robustos modelos de *machine learning* pré-treinados pelas APIs REST e RPC. Rotula imagens e classifica-as rapidamente em milhões de categorias predefinidas. Detecta objetos e rostos, lê textos impressos e escritos à mão, e cria metadados valiosos no seu catálogo de imagens. Disponível para testes em: <https://cloud.google.com/vision/>

Figura 3 – Aba: Objetos



Figura 4 – Aba: Texto



Figura 5 – Aba: Propriedades



Figura 6 – Aba: Pesquisa Segura



Fonte: resultado da análise de imagem submetida ao *Google API Vision*.

Contudo, há que se considerar que

por mais totalitária que seja a tendência da indústria cultural e do seu potencial de anulação dos mecanismos de reflexão e crítica, ela não se apresenta sem contradições e fendas. Ela admite a dupla função de representar e consolidar a ordem existente e ao mesmo tempo criticá-la e denunciá-la como imperfeita e contraditória (Marques; Campos, 2017, p. 7).

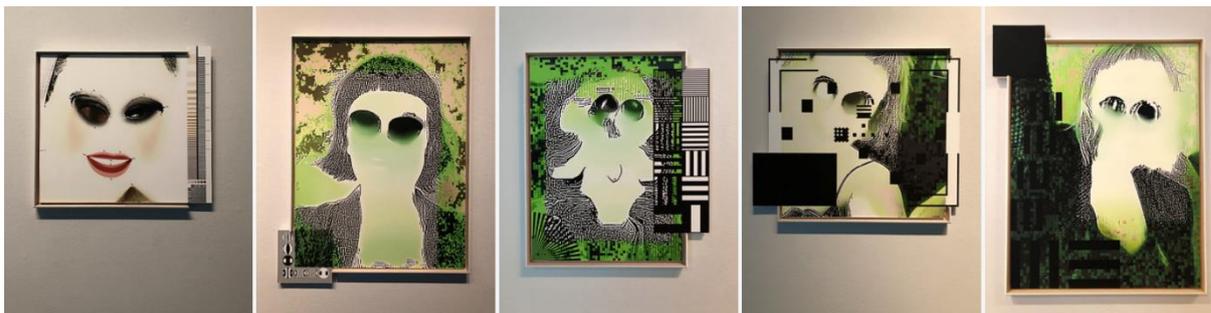
Nesse aspecto, as produções de artes visuais tendem a se apropriar e ressignificar as produções de massa assumindo, por vezes, o papel de crítica e de

denúncia, tornando visíveis e transparentes processos e/ou sistemas antes invisibilizados e opacos, desde que os leitores detenham as competências necessárias para realizar tal interpretação. Para Rancière (2021), “as imagens da arte não são o reflexo das coisas, mas operações sobre o visível, destinadas a construir modos de visibilidade inéditos”.

Exemplo disso é a série *365 Perfect Decalibration* (2019-2020) em que a artista Rosa Menkman explora o uso do aplicativo de embelezamento homônimo<sup>36</sup> para se tornar, segundo ela, perfeita (Figura 7). A artista relata ter usado

não uma, não duas, mas centenas de vezes [o app] ao longo de um ano. Se todos os dias eu pudesse ficar apenas um tom [de pele] mais clara, bochechas mais magras ou olhos maiores ... quão bonita eu ficaria? Ao salvar novamente meu rosto recém-embelezado a cada iteração, os artefatos de um JPEG recompactado e o absurdo de nossos padrões de embelezamento são amplificados de forma progressiva (Menkman, 2020, documento eletrônico, tradução nossa)<sup>37</sup>.

**Figura 7 – *Perfect Decalibration*, de Rosa Menkman**



Fonte: © Rosa Menkman.

Disponível em: <https://beyondresolution.info/365-Perfect-Decalibration-1>.

O trabalho aborda não apenas a relação entre a tecnologia e a indústria da beleza, mas ainda, como a supersaturação de padrões específicos pode, quando aplicada ao extremo, levar a uma perda quase total de significado. Esse processo

<sup>36</sup> *Perfect365: Maquiagem Facial*. Segundo os desenvolvedores, “O melhor editor de fotos e maquiagem virtual grátis. Tire selfies como se tivesse saído do salão de beleza!” Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.arcsoft.perfect365&hl=pt&gl=US>.

<sup>37</sup> No original: “I used the app to make myself perfect. not once, not twice, but hundreds of times over, one year long perfection. If every day I could get just one shade lighter, slimmer cheeks or bigger eyes... how beautiful would I become? By re-saving my newly beautified face every iteration, the artifacts of a re-compressed JPEG and the absurdity of our beautifying standards are amplified incrementally.”

ocorre porque a saturação gradativa e reiterada acaba anulando os marcadores, as trilhas e os objetos visíveis (e sonoros), dificultando ou impedindo, assim, a sua compreensão. Menkman aposta, assim, na não-padronização da tecnologia, atuando contra a perda do agenciamento (capacidade de intermediação) imposta aos usuários e nas possibilidades de criação que, em sua pesquisa mais recente<sup>38</sup>, se estendem numa escala nanométrica para além do conhecido e para o não-visível (Thompson Gallery, 2021).

No que se refere à padronização no âmbito da estética computacional, os dados pessoais – revelados, informados e captados de forma consciente ou não, inclusive por meio de aplicativos aparentemente ingênuos, disfarçados sob características lúdicas, tal como alerta Beiguelman –, alimentam voluntariamente os bancos de dados e podem ser usados para encontrar padrões comuns, marcar e rotular uma série de informações utilizadas tanto na modalidade do *machine learning*/aprendizagem de máquina<sup>39</sup> (Manovich, 2018) quanto na modalidade do *deep learning*/aprendizagem profunda<sup>40</sup>. Os sistemas de recomendação, ou mais especificamente os algoritmos de filtragem, captam os comportamentos dos usuários, usando essas informações para que a máquina aprenda com os dados recolhidos.

---

<sup>38</sup> *Shadow Knowledge* (2019) rendeu a Menkman bolsa e menção honrosa conferidas pela *Collide International Barcelona*. A proposta de residência artística, definida pela artista como um espaço borrado e de penumbra enquanto potência do que pode existir entre o iluminado e o opaco, foi desenvolvida nas instalações do acelerador de partículas do CERN - Organização Europeia para Pesquisa Nuclear, em diálogo com outros cientistas. Adaptado de: <https://home.cern/fr/news/news/cern/dutch-artist-rosa-menkman-wins-collide-international-barcelona-award>.

<sup>39</sup> O *machine learning* é um subconjunto da IA [...] toda a aprendizagem de máquina conta com o IA, mas nem todo IA tem aprendizado automático. Essa tecnologia é a capacidade dos computadores aprenderem sem ser explicitamente programados, ajustando-se para dar uma resposta de acordo com os dados disponíveis para análise. Um aspecto que separa o *machine learning* de outros sistemas inteligentes é a sua capacidade de modificar-se quando exposto a mais dados, ou seja, o aprendizado automático da máquina é dinâmico e não requer intervenção humana para realizar certas mudanças. Isso o torna menos frágil e menos dependente de especialistas humanos. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/machine-learning>.

<sup>40</sup> O *deep learning* é um subconjunto do *machine learning*. Geralmente, [utilizado] [...] para referir redes neurais artificiais e muito complexas. As redes neurais artificiais profundas são um conjunto de algoritmos que estabeleceram novos registros em precisão para muitos problemas importantes, como reconhecimento de imagem, reconhecimento de som, sistemas de recomendação, entre outros. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/machine-learning>.

Muitas dessas pesquisas em ciência da computação usam grandes amostras de conteúdo do usuário compartilhados em redes sociais [...]. Em uma área de pesquisa chamada ‘estética computacional’, os cientistas criam modelos matemáticos que preveem quais imagens e vídeos serão populares<sup>41</sup>, e como essa popularidade é afetada por seu conteúdo e outras características como ‘memorização’, ‘interesse’, ‘beleza’ ou ‘criatividade’ (Manovich, 2018, p. 13, tradução nossa)<sup>42</sup>.

Entretanto, ao adotarem uma abordagem estatística, essas pesquisas acabam enfatizando o resumo de uma coleção de informações. Assim, por padrão, acabam revelando os detalhes mais abrangentes de uma dada amostra e omitindo, conseqüentemente, outros cujas quantidades não foram relevantes. De igual modo, mesmo as teorias histórico-culturais qualitativas são resumos de informações, respondendo por apenas algumas das informações presentes em um conjunto muito maior de dados culturais (Manovich, 2018, p. 14–15) e, acabam refletindo, em muitos casos, os ideais de uma classe e/ou contexto dominante. Algo que, considerando a questão da supersaturação de padrões específicos identificada por Menkman, tende à perda sentido. Além disso, a programação algorítmica e a vigilância biotecnológica, mesmo sendo “extremamente sofisticadas, [...] [ainda] falham, especialmente ao lidar com a alteridade, criando novas interdições e exclusões” (Beiguelman, 2021a, p. 59).

Nessa ânsia por *querer-ver*, *querer-ser-visto* e *querer-ver-sendo-visto*, as imagens (áudio)visuais assumem um papel decisivo no modo de ver e compreender o mundo e a nós mesmos. De acordo com Rose de Melo Rocha (2006, p. 12), é possível considerar que “o *consumo de imagens/sensações* e de *imagens/estilos-de-vida* [vem] consolida[ndo] um verdadeiro mercado de imagens”. Assim,

as tecnologias da vida cotidiana alteram a maneira como vemos o mundo. A pintura e a fotografia se apropriaram da natureza. Quando olhamos para girassóis ou nenúfares, os vemos através do prisma de como foram pintados.

---

<sup>41</sup> O artigo *Why We Filter Our Photos and How It Impacts Engagement* investiga o impacto do uso dos filtros nas imagens do *Instagram*, a partir da análise de dados em milhões de fotos, “os resultados mostram que uma foto com filtro é 21% mais provável de receber visualizações e tem 45% mais chances de receber comentários”(Bakhshi et al., 2021, p. 7, tradução nossa).

<sup>42</sup> No original: “Much of such research in computer science uses large samples of user content shared on social networks [...]. In one research area called “computational aesthetics”, scientists create mathematical models that predict which images and videos will be popular, and how this popularity is affected by their content and other characteristics such as “memorability”, “interestingness”, “beauty”, or “creativity”.

Quando nos casamos, a cerimônia e a festa que se segue ‘produzem’ fotografias e vídeos que suplantam o próprio acontecimento e passam a ser nossas lembranças dele (Turkle, 1997, documento eletrônico, tradução nossa)<sup>43</sup>.

A esse respeito, Dondis (1997, p. 19) observa que,

O indivíduo que cresce no moderno mundo ocidental condiciona-se às técnicas de perspectiva que apresentam um mundo sintético e tridimensional através da pintura e da fotografia, meios que, na verdade são planos e bidimensionais. Um aborígine precisa aprender a decodificar a representação sintética da dimensão que, numa fotografia, se dá através da perspectiva. Tem de aprender a convenção; é incapaz de vê-la naturalmente.

Nesta relação, imagem *versus* realidade, as imagens inundam o cotidiano matizando, descrevendo, sintetizando o inconsciente coletivo e interferindo na construção de uma visão peculiar de mundo (Roldán, 2012): seja através das produções da mídia (propaganda e *marketing*) que criam e exploram medos<sup>44</sup> ligados ao corpo (velhice, obesidade, doenças etc.), à classe (pobreza, não-atualizações de moda e tecnologias) ou à cultura (questões étnicas, religiosas, políticas, de gênero, de sexo, de nacionalidade etc.) exclusivamente para a manutenção do consumo de produtos e serviços (Acaso, 2006; Bauman, 2008); seja em eventos nos quais ocorre a dupla midiatização, isto é, assiste-se ao espetáculo simultaneamente numa tela gigante com as imagens ao vivo que, por sua vez, transformam-se em hiperespetáculo ao serem amplificadas por recursos cinematográficos como *flashback*, *slowmotion*, *zoom* etc.

Sendo assim, já não é suficiente aprender a ler e a escrever nos moldes da escola tradicional. É necessário promover a familiarização dos estudantes com diferentes formas de comunicação, sobretudo as (áudio)visuais, para que sejam

---

<sup>43</sup> No original: “Las tecnologías de la vida cotidiana alteran nuestra manera de ver el mundo. La pintura y la fotografía se apropiaron de la naturaleza. Cuando miramos girasoles o nenúfares, los vemos a través del prisma de cómo se los ha pintado. Cuando nos casamos, la ceremonia y la celebración consiguiente «producen» fotografías y cintas de vídeo que suplantam al acontecimiento en sí y se convierten en nuestros recuerdos del mismo.”

<sup>44</sup> Em ‘*Medo líquido*’, Bauman (2008, p. 9) refere o medo como sendo “social e culturalmente ‘reciclado’, ou [...] um ‘medo derivado’ que orienta seu comportamento [dos humanos] (tendo primeiramente reformado sua percepção do mundo e as expectativas que guiam suas escolhas comportamentais), quer haja ou não uma ameaça imediatamente presente.”

capazes de compreender contextos; de expressarem-se adequadamente nos mais diversos suportes físicos e digitais (Souza *et al.*, 2020); e, para que de forma controlada e consciente as *mensagens manifestas e latentes*<sup>45</sup> inerentes às produções audiovisuais possam vir a se converter em conhecimento (Acaso, 2006), viabilizando que sejam capazes, portanto, de intervir no mundo.

---

<sup>45</sup> Mensagem manifesta é a informação explícita, aquela que o espectador acredita que está recebendo e a mensagem latente é a informação implícita, aquela que o espectador recebe de verdade, mas sem se dar conta dela na maioria das vezes (Acaso, 2009b, p. 147, tradução nossa).

The background image shows a coastal scene. In the foreground, there are green, succulent-like plants growing on a sandy dune. A large, dark green pine tree stands prominently on the right side of the dune. The sky is a uniform, overcast grey. The overall mood is quiet and natural.

capítulo II

*abordagens teórico-metodológicas nos  
processos de ensino-aprendizagem de  
audiovisualidades contemporâneas*

## 2. ABORDAGENS TEÓRICO-METODOLÓGICAS NOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE AUDIOVISUALIDADES CONTEMPORÂNEAS

Considerando a necessidade da inclusão das audiovisualidades tanto na formação docente inicial como na continuada, são apresentadas algumas abordagens teórico-metodológicas capazes de aportar as reflexões acerca do objeto empírico (produções audiovisuais que exploram a abordagem *glitch*) e do objeto teórico (produção e apreensão de efeitos de sentido suscitadas por essas produções) ao longo desta pesquisa.

Na etapa em que se buscou empreender um panorama da atual produção de conhecimento científico acerca de teorias e metodologias capazes de aportar as demandas audiovisuais contemporâneas no âmbito dos processos de ensino e aprendizagem em artes visuais, observou-se a incidência – seja forma isolada, combinada ou complementar – de diferentes abordagens. Os dados foram obtidos através de buscas em repositórios digitais e bases de dados como: CAPES (Catálogo de Teses e Dissertações e Portal de Periódicos); SCOPUS (Banco de dados de resumos e citações); SCIELO (Repositórios de periódicos científicos) e LUME (Repositório Digital da UFRGS). Destacam-se aqui as pesquisas realizadas pelo Grupo de Pesquisa em Educação e Arte (GEARTE), que desde 1997 reúne arte-educadores de diferentes instituições<sup>46</sup> as quais têm contribuído para a ampliação o conhecimento científico da área.

---

<sup>46</sup> Fundação Municipal de Artes de Montenegro/RS (FUNDARTE), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (CEFET-RS), Universidade da Região de Joinville/SC (UNIVILLE), Universidade de Caxias do Sul/RS (UCS), Universidade de Santa Cruz do Sul/RS (UNISC), Universidade de São Paulo (USP), Universidade do Vale do Rio dos Sinos/RS (UNISINOS), Universidade Federal de Goiás (UFG), Universidade Federal de Pelotas/RS (UFPEL), Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Universidade Luterano do Brasil/RS (ULBRA), Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI).

## 2.1. Abordagem Triangular

Qualquer debate no campo da arte/educação brasileira passa pelas contribuições de Ana Mae Barbosa e sua proposta – inovadora para a época e ainda hoje pertinente por sua constante atualização – conhecida como Abordagem Triangular (AT).

Sistematizada em 1987 – quando Ana Mae Barbosa foi diretora do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP)<sup>47</sup> para aportar o primeiro programa educativo do gênero –, a AT tem influências brasileiras de Paulo Freire<sup>48</sup> (educação como prática de liberdade) e de Noemia Varela e estrangeiras de John Dewey (arte como experiência), das *Escuelas Al Aire Libre* mexicanas (ideia de arte como livre expressão e como cultura), do *Critical Studies* (ser e estar no mundo de maneira atenta) da Inglaterra, do *Discipline-Based Arts Education*<sup>49</sup> (DBAE) dos Estados Unidos (Barbosa, 1991, 2003) e do *Reader-Response* (escola teórica literária focada no leitor e na sua experiência com a obra literária), dos Estados Unidos e Alemanha (Rizzi, 2021).

De acordo com Christina Rizzi (2021), a pesquisa que culminou no DBAE contribuiu para a identificação das quatro áreas necessárias para um ensino/aprendizagem eficaz em arte-educação: criação, crítica, estética e a história da arte. Contudo, faltava-lhe a parte epistemológica (como fazer). Eis a importante contribuição de Ana Mae Barbosa que concebe, a partir da síntese e da adaptação ao

---

<sup>47</sup> Gestão exercida entre os anos 1987 e 1993 (Azevedo, 2014).

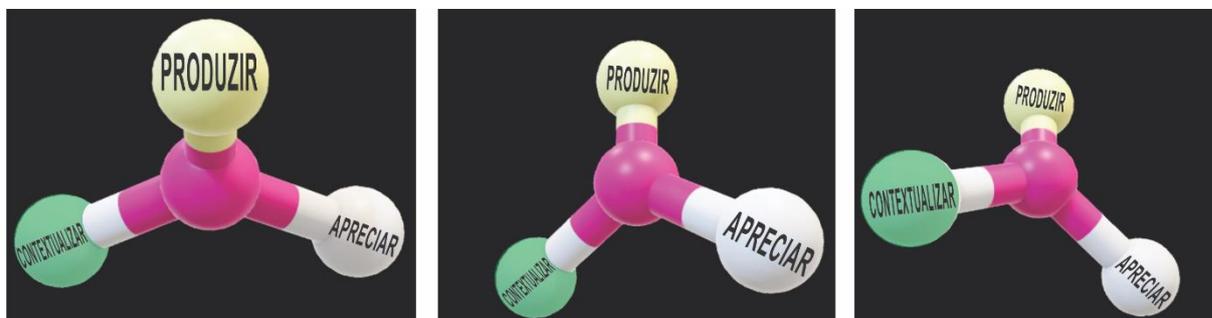
<sup>48</sup> “Poucos sabem que Paulo Freire esteve ligado à Arte/Educação desde os inícios de sua ação educacional. Foi presidente da Escolinha de Arte do Recife nos anos 50 e sua mulher Elza Freire pode ser considerada uma das pioneiras da integração da Arte na Escola Pública, dando ênfase às produtivas implicações do fazer artístico com a alfabetização. [...] Durante o exílio, Paulo Freire e Dona Elza mantiveram um estreito contato com a Escolinha de Arte de São Paulo que de 1968 a 1971 desenvolveu pesquisas orientadas de longe por Paulo Freire e de perto pelos livros que nos enviava de Geneve. Talvez por ser esta ligação com a Arte/Educação pouco conhecida é que tenha sido possível introduzi-lo à Universidade de São Paulo através dos trabalhos nesta área” (Gadotti apud Azevedo, 2014, p. 103).

<sup>49</sup> Proposta desenvolvida e financiada “pelo Getty Center of Education in the Arts [...] centro que prepara professores de arte nos Estados Unidos e no Canadá, através de um ensino que inclui produção de arte, [estudo da] História da Arte, [exercício da] Crítica [de arte] e [estudo da] Estética” (Silva, 1999, p. 50).

contexto brasileiro das influências supracitadas, o que naquele momento se chamou equivocadamente de *Metodologia Triangular*. Ao longo do tempo e com o amadurecimento do pensamento, a proposta passou a se chamar *Abordagem Triangular para o ensino da Arte* – com o importante complemento – e de *Culturas Visuais*, considerando que o ensino já não era exclusivamente voltado para as Belas Artes consagradas, mas passou a incluir a produção cultural e da mídia, abarcando todo o universo de imagens em que se está imerso.

Desta forma, diferentemente da proposta do DBAE que é a de *justaposição* das quatro disciplinas, a AT propõe um todo *articulado*, não hierárquico, entre três instâncias implicadas no ensino e na aprendizagem de arte: *fazer* (produzir), *ler* (apreciar) e *contextualizar*. Ou seja, para que esses processos sejam cada vez mais eficazes, sofisticados e complexos<sup>50</sup>, o *produzir* implica as instâncias do apreciar e do contextualizar; bem como, o *apreciar*, as do produzir e do contextualizar e o *contextualizar*, as do produzir e apreciar (Figura 8).

**Figura 8** – AT: um todo articulado, não hierárquico.



Fonte: imagem elaborada pela autora.

Tais instâncias subsidiaram, ainda que indiretamente, os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte ao sugerir, de acordo com o documento, que:

---

<sup>50</sup> De acordo com Edgar Morin (2003, p. 38), “*Complexus* significa o que foi tecido junto; de fato, há complexidade quando elementos diferentes são inseparáveis constitutivos do todo (econômico, o político, o sociológico, o psicológico, o afetivo, o mitológico), e há um tecido interdependente, interativo e inter-retroativo entre o objeto de conhecimento e seu contexto, as partes e o todo, o todo e as partes, as partes entre si. Por isso, a complexidade é a união entre a unidade e a multiplicidade”.

- **Produzir** [fazer] refere-se ao fazer artístico (como expressão, construção, representação) e ao conjunto de informações a ele relacionadas, no âmbito do fazer do aluno e do desenvolvimento de seu percurso de criação. O ato de produzir realiza-se por meio da experimentação e uso das linguagens artísticas.
- **Apreciar** [ler] refere-se ao âmbito da recepção, incluindo percepção, decodificação, interpretação, fruição de arte e do universo a ela relacionado. A ação de apreciar abrange a produção artística do aluno e a de seus colegas, a produção histórico-social em sua diversidade, a identificação de qualidades estéticas e significados artísticos no cotidiano, nas mídias, na indústria cultural, nas práticas populares, no meio ambiente.
- **Contextualizar** é situar o conhecimento do próprio trabalho artístico, dos colegas e da arte como produto social e histórico, o que desvela a existência de múltiplas culturas e subjetividades (Brasil, 1998, p. 49. grifos nossos).

A AT, sistematizada por Ana Mae Barbosa em um contexto de tensões ideológicas desencadeadas pela transição entre modernismo e pós-modernismo (Quadro 4), engendra reflexões de arte-educadores produzidas dentro e fora do Brasil na busca de uma

simultaneidade de diversas formas de pensar num mesmo ato de conhecimento [...], integra[ndo] a história da arte, o fazer artístico e a leitura da obra de arte. Essa leitura envolve análise crítica da materialidade da obra e princípios estéticos ou semiológicos, ou gestálticos ou iconográficos. [...] na busca de significações (Barbosa, 1991, p. 37).

**Quadro 4 – Contrastes entre Modernismo e Pós-Modernismo**

TÓPICO	MODERNISMO	PÓS-MODERNISMO
<b>NATUREZA DA ARTE</b>	Arte é um objeto esteticamente único que deve ser estudado isoladamente de seu contexto específico.	Arte é uma forma de produção cultural que deve ser estudada situada em seu contexto cultural
<b>VISÃO DE PROGRESSO</b>	Como todos os empreendimentos humanos a arte faz progresso. Progresso é uma grande narrativa se desdobrando no tempo. O estudo deveria se organizar em torno desta narrativa.	Não há progresso, apenas trocas, com avanços em uma área à custo de outras áreas. O estudo deveria se organizar em torno de múltiplas narrativas.
<b>VANGUARDA</b>	O progresso é possível graças à atividade de uma elite cultural. A educação deveria possibilitar às pessoas apreciarem suas contribuições à sociedade.	A autoridade autoproclamada das elites está aberta a questionamento. O estudo deveria dar destaque à crítica dando possibilidade aos alunos para levantar questões pertinentes.
<b>TENDÊNCIAS ESTILÍSTICAS</b>	Estilos abstratos e não-representacionais são preferidos em relação aos estilos realistas. Os	O realismo é aceito mais uma vez. Estilos ecléticos são evidentes. Os estudantes têm permissão de

	estudantes devem ser encorajados a experimentar com estilos abstratos e conceituais.	escolher entre os vários estilos e usá-los isoladamente ou em conjunto.
<b>UNIVERSALISMO VERSUS PLURALISMO</b>	Toda variação estética pode ser reduzida ao mesmo conjunto universal de elementos e princípios, e estes devem ser centrais ao ensino da arte.	O pluralismo estilístico deve ser estudado para possibilitar que os alunos reconheçam e interpretem diferentes representações da realidade.

Fonte: Guinsburg; Barbosa 2005, p.179-180 *apud* Azevedo, 2014, p. 84.

Tal abordagem instaura, portanto, uma nova perspectiva para os arte-educadores brasileiros, não mais focado apenas no *livre fazer* dos educandos, mas ampliando os horizontes para um fazer criativo, crítico e contextualizado. Desencadeando, o que Fernando Azevedo identificou em sua tese como, uma *virada arteducativa*, uma vez que alterou a compreensão da Arte, não mais somente enquanto expressão, mas abarcando

a ideia de Arte como conhecimento histórico e social e como tal um discurso elaborado por meio de outros códigos, outros símbolos e outras regras de linguagem – ou jogos de linguagem para Wittgenstein (2009) – que *podem* e *devem* ser lidas nas práticas sociais e não apenas apreciadas (Azevedo, 2014, p. 85).

Segundo Feldman, “aprender a linguagem da arte implica desenvolver técnica, crítica e criação e, portanto, as dimensões sociais, culturais, criativas, psicológicas, antropológicas e históricas do homem” (Feldman *apud* Barbosa, 1991, p. 43). Aspecto que passa a demandar do arte/educador novos desafios, entre eles, “se compreender como um propositor de situações, um problematizador *da* e *na* mediação entre a Arte e o público, no caso de museus, e com os estudantes no caso da escola”, incluindo ainda, “outros espaços tão importantes quanto a escola, tais como: a TV, a moda, as feiras, as ruas, as igrejas e a internet, entre outros (Azevedo, 2014, p. 90).

Ao propor democratizar os processos de ensino e de aprendizagem *em* e *das* Artes Visuais e a leitura crítica das Culturas Visuais, a AT viabiliza que produtos culturais consumidos cotidianamente pelos estudantes sejam problematizados em sala de aula. Condição que exigirá do arte/educador diferentes articulações teórico-

metodológicas consonantes às peculiaridades de cada objeto empírico o que, conseqüentemente, torna a AT uma abordagem aberta, personalizável e atual<sup>51</sup>.

## 2.2. Macro, micro e metanarrativas

Em *A condição pós-moderna*, Lyotard (2009, orelha do livro) “analisa de que maneira uma sucessão de transformações quantitativas pequenas acaba por determinar um salto qualitativo, uma mudança de época”, permitindo assim, “falar de uma transformação radical na maneira como o saber é produzido, distribuído e principalmente legitimado [...]”. Essa mudança, que afetou as regras do jogo da ciência, da literatura e da arte no final do século XIX, colocou em crise os *grandes relatos*, ou seja, suscitou a incredulidade nos metarrelatos<sup>52</sup> que deixam de ser apreendidos como verdades absolutas, atemporais, universalizantes dando lugar aos pequenos relatos, às micronarrativas.

A partir dos estudos de Lyotard, os conceitos de metanarrativa e de micronarrativa têm sido problematizados em pesquisas recentes de Maria Acaso no âmbito do discurso visual. Segundo a autora, a metanarrativa pode ser compreendida como um instrumento de manutenção do poder, enquanto a micronarrativa, como um

---

<sup>51</sup> Apesar de ter sido inicialmente chamada de Metodologia Triangular (1991) e de Proposta Triangular (1998), não se trata de um passo a passo a ser seguido, nem de uma “[...] fórmula mágica, mas sim um conjunto de ideias desenvolvidas a partir de teorias, convicções e fatos sobre o aprendizado infantil, sobre o que é importante ensinar e como o conteúdo pode ser organizado. Fazer arte no cotidiano da escola, sem perder de vista a relação dialética entre processos sensíveis, emocionais e sociais e o ensino da disciplina e seus processos sensíveis e cognitivos [...]” (Silva, 1999, p. 51). Atualmente, a AT reconsidera ainda, que o movimento não seja apenas triangular entre o fazer, o ler e o contextualizar, mas sim um ziguezaguear (Oliveira; Hernández, 2005) entre essas instâncias durante a produção de significados e para a apreensão do objeto.

<sup>52</sup> Termo literário e filosófico que reporta à narrativa contida dentro ou além da própria narrativa. Lyotard, cita o iluminismo, o idealismo e o marxismo como exemplos de metarrelatos (grandes relatos). Nesse mesmo sentido, a Bíblia e o Alcorão também são exemplos de metanarrativas universalmente conhecidas. Adaptado de: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Metanarrativa>.

instrumento de contrapoder ao suscitar reflexões sobre o que ocorre no mundo (Acaso, 2009b).

Diante disso, a autora observa que o discurso, antes predominantemente verbal vai, paulatinamente, sendo substituído pelo discurso visual, sobretudo, nas produções *mass-mídia* onde impera a velocidade e o hiperconsumo, acentuando as distâncias entre o *ver* e o *ler*. Considerando-se que

ver, [...] significa colocar nosso olhar de forma superficial sobre algo. Porém, 'ler' significa primeiro olhar, deter o olhar no que se vê, obter a informação e selecionar um produto visual do resto e, depois, compreender a mensagem para que a informação que nos chega modifique nosso conhecimento de uma forma controlada e consciente (Acaso, 2006, p. 89–90, tradução nossa)<sup>53</sup>.

Maria Acaso (Acaso, 2006) ressalta que, para *ler* (analisar) uma imagem, é preciso aprender a *suspeitar*, tal como Paul Ricoeur propôs em sua *hermenêutica da suspeita* ao buscar outra forma de acesso à consciência<sup>54</sup> por meio da desconstrução e reconstrução do discurso. “Segundo o filósofo, esta [consciência] não corresponde somente a um trabalho de captação do sentido dos textos e dos símbolos, mas também a um esforço efetivo de compreensão de nós próprios e do mundo” (Leite, 2020). Considera-se, portanto, que um texto (verbal, visual ou sincrético) possui sentidos explícitos e implícitos.

É com base nesses aspectos que Acaso propõe o *Método de Leitura das Imagens que nos Rodeiam – MELIR*, envolvendo cinco passos, e o *Plano de Compreensão das Representações Visuais*, em seus quatro passos, apresentados nos Quadro 5 e Quadro 6, respectivamente:

---

<sup>53</sup> No original: “*ver*”, que significa posar nuestra mirada de forma superficial sobre algo. Sin embargo, ‘*leer*’ significa primeiro mirar, detener la mirada en lo que se ve, obtener la información y seleccionar in producto visual del resto y, después, comprender el mensaje para que la información que nos llega modifique nuestro conocimiento de una forma controlada y consciente.”

<sup>54</sup> Pela importância que tiveram ao questionar a cultura ocidental e o pensamento humano e suas relações com o mundo, Ricoeur busca aporte em Nietzsche, Marx e Freud, segundo ele “mestres da suspeita”. Adaptado de: <https://jus.com.br/artigos/82928/os-mestres-da-suspeita>.

**Quadro 5 – Método MELIR**

PASSOS	DESCRIÇÃO
<b>a. COMEÇANDO A LER</b>	Envolve classificar o tipo de produto visual, isto é, avançar do ‘ver’ para o ‘ler’, analisando para o quê foram criados (informação, consumo, artístico etc.)
<b>b. AS CINCO PERGUNTAS-CHAVE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que canal é utilizado para fazer o produto visual chegar até nós? (TV, jornal, revista, internet etc.);</li> <li>• Que suporte (estrutura física ou virtual) é utilizada? (Telas eletrônicas, papel);</li> <li>• Qual foi o procedimento de construção? (pintura, escultura, fotografia, vídeo, impressão digital etc.);</li> <li>• Quanto acessível e com que frequência temos contato com o produto visual? (trata-se de uma publicidade que nos chega por meio de diferentes suportes e com alta taxa de frequência, ou de um produto artístico restrito a um museu/galeria e por um curto período?);</li> <li>• Quem é o autor do produto visual? (oculto pelo anunciante/agência, manifesto em suas produções artísticas).</li> </ul>
<b>c. META OU MICRONARRATIVA</b>	<p>Implica analisar tanto a mensagem manifesta quanto a latente<sup>55</sup>;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metanarrativa, quando é um instrumento de poder, apresentam/reforçam estereótipos, modelos a seguir ou contra modelos a repudiar (homem, mulher, raça, classe social, religião, cultura hegemônica);</li> <li>• Micronarrativa, quando é um instrumento contra o poder (produção geralmente artística que nos faz refletir sobre os problemas que assolam o mundo, critica os estereótipos).</li> </ul>
<b>d. NOMEAR UM MEDO<sup>56</sup></b>	Relaciona a mensagem transmitida às reações psicológicas: que tipos de medos alude? Que atividade crítica? Que consequências sociais produz? (anorexia, xenofobia, homofobia etc.).
<b>e. VOU ACREDITAR?</b>	Vamos deixar, de forma consciente e controlada, que a mensagem que essa imagem transmite passe a fazer parte de nossos conhecimentos ou não.

Fonte: elaborado a partir de Acaso, 2006, p. 92–96.

<sup>55</sup> Idem 44.

<sup>56</sup> De acordo com Acaso (2006), o sistema de funcionamento da mídia suscita efeitos que a autora classifica como ‘terrores visuais’ e os organiza em três grandes blocos: 1) os medos relacionados ao corpo; 2) os medos relacionados com a classe social; 3) os medos relacionados com os bens materiais e conceitos culturais. Todos esses medos são provocados e retroalimentados indústrias concretas que geram produtos e/ou serviços.

**Quadro 6 – Plano de compreensão das representações visuais**

PASSOS	DESCRIÇÃO
1. <b>CL/ASSIFICAÇÃO DO PRODUTO VISUAL</b>	Analisar as características quanto ao suporte (materialidade, bi ou tridimensional, estático ou em movimento, original ou reprodução, técnicas, medidas etc.) e quanto a função (comercial, publicitária, informativa, artística etc.).
2. <b>ESTUDO DO CONTEÚDO</b>	<p>Análise pré-iconográfica (discurso denotativo, sem projeção valorativa)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>da narração: elementos narrativos e da representação visual (personagens, objetos e fatos);</li> <li>das ferramentas da linguagem visual: medidas, orientação, formas, cores (luz, pigmento, luminosidade, saturação, temperatura), textura, composição.</li> </ul> <p>Análise iconográfica (discurso conotativo, projeção valorativa, bagagem cultural, conhecimentos e criatividade)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>do <i>punctum</i>: estabelecer o elemento mais importante (atravessa os discursos denotativo e conotativo);</li> <li>da narração: elementos narrativos e da representação visual (personagens, objetos e fatos);</li> <li>das ferramentas da linguagem visual: utilizadas para configurar a narração.</li> </ul> <p>Fusão: colocar em relação todos os significados parciais para obter um significado geral.</p>
3. <b>ESTUDO DO CONTEXTO</b>	<p>Implica identificar o contexto do emissor da mensagem visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>quem e para o quê criou a imagem;</li> <li>quando e onde criou a imagem</li> </ul>
4. <b>ENUNCIÇÃO DA MENSAGEM LATENTE OU MANIFESTA<sup>57</sup></b>	Relaciona o conteúdo dos elementos narrativos e dos elementos da linguagem visual para obter o significado final da representação visual.

Fonte: elaborado a partir de Acaso, 2009b, p. 148–159.

O método *MELIR* consiste, portanto, na identificação e na classificação de um produto (áudio)visual; interpelá-lo a partir de cinco perguntas-chave; identificar as mensagens manifestas e latentes; relacioná-las a um medo<sup>58</sup>; e, por fim, decidir de forma controlada e consciente se a mensagem será incorporada ou não para a ampliação do conhecimento. Já o *Plano de compreensão das representações visuais*,

<sup>57</sup> Idem 44.

<sup>58</sup> Idem 55.

consiste em identificar um produto (áudio)visual; realizar uma análise pré-iconográfica e uma iconográfica, relacionando-as na busca de um significado geral; conhecer o contexto de produção, circulação e recepção da produção; e, por fim, relacionar o conteúdo dos elementos narrativos aos visuais para obter o significado final da produção (áudio)visual.

### 2.3. Semiótica francesa

A Semiótica Discursiva, Greimasiana ou Francesa é a teoria geral do sentido, isto é, um instrumental que permite descrever e analisar as condições da produção e apreensão dos efeitos de sentido<sup>59</sup> em um dado texto. Texto esse em que o sentido resulta da articulação dos planos de conteúdo e de expressão, podendo ser uma manifestação verbal, não-verbal (visual, sonora, olfativa, gustativa, tátil, gestual), sincrética (combinação de duas ou mais linguagens distintas), incluindo as interações com o mundo, com o outro e consigo mesmo. Nessa abordagem, a produção dos efeitos de sentido se dá através da análise de um percurso gerativo.

É a partir do plano do conteúdo que Greimas propõe o *Percurso Gerativo de Sentido* (PGS), como sendo um conjunto de

etapas que permitem ‘descer’ do plano mais abstrato (o das estruturas elementares da significação, *terminus ab quo*) para alcançar o mais figurativo (as estruturas discursivas) por meio da passagem por um nível intermediário (as estruturas narrativas, ditas estranhamente ‘de superfície’). [...] Elas possuem uma virtude esclarecedora no sentido de que, na massa proliferante dos textos ou de outros objetos que se analisa, permitem distinguir níveis e destacar os pontos de articulação ou de ruptura a partir dos quais o sentido se dá a ler, ou a apreender (Landowski, 2017a, p. 15–16).

Greimas adverte, contudo, sobre a necessidade de distanciamento crítico ao utilizar esquematizações como o PGS, pois não devem ser tomadas “ao pé da letra e transformadas em modelos de reconhecimento ‘canônicos’, prontos para serem

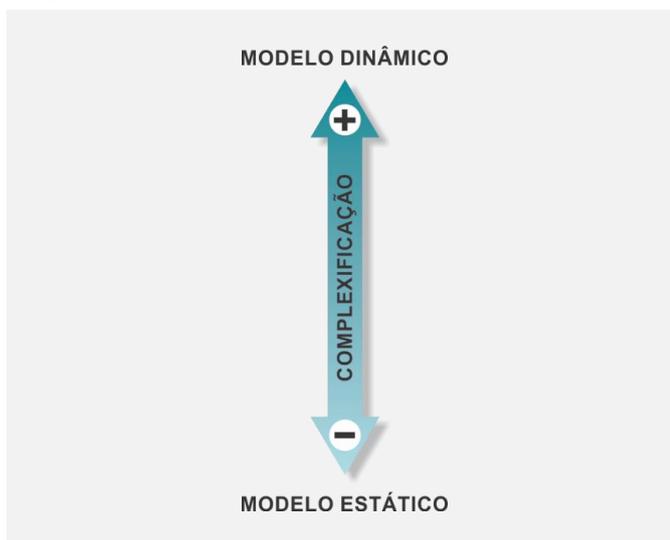
---

<sup>59</sup> Não sendo [o sentido] uma substância que habitaria as coisas e se oferece na imediatez de sua presença, mas não sendo jamais tampouco inteiramente fixado por alguma grade cultural de reconhecimento dos objetos, ou dos sujeitos, o sentido não pode ser senão uma resultante, um efeito, um produto emergente do *uso*: do “uso do mundo” [...] (Landowski, 2019, p. 21).

projetados indiferentemente sobre qualquer objeto” (Landowski, 2017a, p. 16), sob pena de gerar pesquisas estéreis e dogmáticas, mas sim “deixar emergir do próprio contato com eles [objetos de análise] uma maneira justa de abordá-los, de forma que suas potencialidades [possam] se realizar” (Landowski, 2017a, p. 21).

O modelo de narratividade canônico<sup>60</sup> idealizado por Greimas, e que contemplava os regimes da programação e da manipulação, foi ampliado por Eric Landowski (2014) ao propor que não há apenas um modelo, mas que, a partir da análise de combinações fundadas nas oposições *continuidade versus descontinuidade* e *necessidade versus possibilidade*, existem quatro regimes de interação: a *programação* (governada pela regularidade/previsibilidade); o *acaso* ou *acidente* (governado pela casualidade/eventualidade); o *ajustamento* (governado pela não regularidade/sensibilidade) e a *manipulação* (governada pela não casualidade/intencionalidade). O sistema é caracterizado, ainda, por sua dinamicidade, pois permite analisar os deslizamentos e transições graduais de um regime ao outro, o que caracteriza um ajustamento do modelo semiótico sem, contudo, perder o rigor epistemológico, à medida em que se complexificam as análises do objeto empírico (Figura 9).

**Figura 9** – Dinamicidade dos sistemas semióticos



Fonte: Elaborada pela autora.

---

<sup>60</sup> O chamado esquema narrativo canônico, organiza-se em quatro fases: a manipulação, a competência, a performance e a sanção (Landowski, 2014).

Desta forma, a semiótica tem embasado análises sistemáticas de diferentes produções e interações com essas, incluindo: cardápios, vitrines, estádios de futebol, *shopping centers*, livros, arte, publicidade etc. Isso porque

a semiótica também pode ser concebida e até ‘vívada’ como uma *prática* reflexiva e crítica de questionamento sobre nós mesmos enquanto sujeitos permanentemente comprometidos em atividades de construção de sentido (quer sejamos semioticistas ‘profissionais’ ou não) (Landowski, 2017a, p. 103).

A semiótica constitui, assim, um grande guarda-chuva que circunscreve semióticas específicas (das paixões, visual ou plástica, sociossemiótica etc.) suscitadas pelas especificidades e necessidades dos textos/práticas analisados. Essas, por sua vez, tensionam, complexificam e retroalimentam a teoria geral.

Desta forma, para subsidiar as reflexões suscitadas por esta pesquisa, serão destacados, a seguir, aspectos inerentes tanto à teoria geral quanto às especificidades dos estudos da semiótica visual e da sociossemiótica. A esse respeito, Maria Giulia Dondero (2015, p. 53–54) menciona que,

a imagem, como qualquer enunciado, é um tecido, um todo de significação, que institui correlações particulares entre o plano da expressão e plano do conteúdo, por meio da instância mediadora da enunciação. Isso nos permite afirmar que a imagem, assim como o texto verbal, não é uma simples soma de signos, e que ela possui uma sintaxe significante que faz parte de sua organização discursiva própria.

Segundo Dondero (2015), embora a imagem seja autônoma, isto é, não necessite de uma linguagem verbal como tradutora, uma vez que ela mesma é metalinguagem, a semiótica visual propõe avançar nas reflexões acerca das especificidades visuais ao analisar imagens a partir de categorias eidéticas (forma), cromáticas (cor, luminosidade, saturação), topológicas (espaço) e matéricas (suporte e técnica). Localizando no plano da expressão, similitudes e contrastes “entre os contornos das formas, traços cromáticos e posicionamentos no espaço” (Dondero, 2015, p. 61) em articulação ao plano do conteúdo. Isso porque os efeitos de sentido dependem, tomando por exemplo a fotografia, “de diferentes substâncias da expressão e de diferentes maneiras de colocar em relação as qualidades do suporte e gestualidades do aporte” (Dondero, 2015, p. 54).

É relevante considerar que, desde o livro *Da Imperfeição*<sup>61</sup>, as noções de *estética* e de *estesia*, não são mais consideradas apenas sob o plano da sensibilidade, mas também em suas relações com o surgimento do inteligível. Buscando superar a tradicional concepção dualista entre ‘sensitivo’ *versus* ‘cognitivo’. Neste aspecto, Greimas ressalta que,

somente a *articulação* das unidades ou dos planos em pauta pode dar-lhes seu valor e sentido próprios. [...] na experiência vivida, a ordem do sensível e a do inteligível são dificilmente separáveis. Parecem se entretecer e, até mesmo, se sustentar mutuamente. Em particular, a experiência chamada ‘estética’ raramente convoca uma sem mobilizar também a outra (Landowski, 2017a, p. 104–105).

Assim, na primeira parte do livro, a aparição do estético, enquanto acidente, pode corresponder tanto a uma concepção catastrofista<sup>62</sup> quanto construtivista.

A primeira, enfatiza “rupturas supostas pela alternância de dois modos distintos de ‘estar ao mundo’” (Landowski, 2017a, p. 108). De um lado, o cotidiano e a rotina vazios, *dessemantizados*; de outro, as chamadas fraturas, que rompem a continuidade produzindo um *deslumbre*, a plenitude de sentido. Tomando o modelo

<sup>61</sup> Último livro de Greimas, *De l’Imperfection* foi publicado em 1987.

<sup>62</sup> Conforme o modelo narrativo canônico, tudo começa com a aparição de um actante-sujeito caracterizado pelo estado de ‘carência’ em que se encontra. Está ancorado nas ‘rotinas do cotidiano’ e, sem que ele perceba claramente, falta-lhe algo que dificilmente ele saberia definir, mas que, em oposição ao aspecto ‘prosaico’ do que está vivendo, só pode ser concebido como algo ‘deslumbrante’. Apenas algum evento inesperado seria suscetível de fazê-lo apreender, de repente, ‘sob o parecer das coisas’, outro sentido, mais autêntico: um sentido que lhe daria acesso a ‘outro’ mundo, no qual, por último, conseguiria se reconhecer. Uma vez o estado de ‘espera do inesperado’ instalado, deste modo, na alma do herói, pode ocorrer o evento, o dito acidente mesmo. Essa irrupção que vai constituir o núcleo da sequência seguinte, ou seja, da cena decisiva. Mediante uma ruptura súbita que nada depende da vontade do sujeito, modifica-se então a maneira de ser do mundo externo. Um determinado componente sensível do ambiente, em vez de manter-se distanciado, indiferenciado e quase imperceptível (como estava ainda no instante anterior), subitamente toca o herói, entra, por assim dizer, nele, ou, ao contrário, o absorve, o domina. De uma forma ou de outra, algo exterior impõe-lhe sua presença e, por meio desta comoção ‘estésica’, revela-lhe esse sentido outro, a espera do qual ele havia se consumido. Estado felicíssimo, apesar de necessariamente efêmero, como a narrativa, nas suas versões vulgarizadas, nos faz saber com insistência. Pois mal esse evento vai se desvanecendo, inicia-se outra sequência, a terceira e última. Essa será a retrogradação a um estado muito semelhante ao que predominava no começo. Seja porque o sujeito não foi capaz de suportar a força do ocorrido, e conseqüentemente fugiu dessa presença que considerou ameaçadora, seja porque o resplendor sumiu por si mesmo, assistimos ao retorno de uma cotidianidade ainda mais ‘dessemantizada’ que a do ponto de partida. De tal modo que a única coisa que o herói dessa aventura terá por fim ganho será nostalgia ou ‘ressaibo’ da presença sensível do sentido, vislumbrada apenas por um instante (Landowski, 2017a, p. 107).

de narratividade canônica, corresponde a uma relação de contrariedade sem, contudo, estabelecer uma mediação possível entre as duas dimensões da experiência.

A segunda, não se restringe à *‘espera do inesperado’*, antes “constitui uma atitude voluntarista, baseada no exercício de um ‘fazer estético’ que aponta para a construção controlada de um mundo significativo” (Landowski, 2014, p. 17). Desta forma, “o valor estético visado não aparece mais como um objeto providencialmente dado ao sujeito, mas como uma realidade que terá de ser construída por ele” (Landowski, 2017a, p. 112).

Assim, esse “‘fazer estético’ somente pode se desenvolver sob a forma de um fazer *complexo*, exercido simultaneamente nos dois níveis” (Landowski, 2017a, p. 119) – sensível e inteligível.

Para tanto, faz-se necessário considerar que um objeto (sua matéria) pode exercer poderes sobre o sujeito. O objetivo está em

apreender e explicar os efeitos de sentido oriundo do modo de estar dos ‘corpos’ em geral, ou seja, da morfologia das substâncias naturais ou artificiais com as quais as coisas são feitas – a *physis* –, tanto quanto dos inumeráveis traços sensíveis da ‘matéria’ humana – do *soma*, esse ‘objeto’ capaz por sua compleição, sua consistência (seu peso, sua textura, seu calor) e sua mobilidade específicas, de significar imediatamente para o outro corpo (por ‘contágio’) o sentido vivido do seu próprio viver. Como sabemos ao menos a partir da leitura de Sartre, de Merleau-Ponty e de Bachelard, a própria ‘carne do mundo’ também tem sentido, e gosto, enquanto seja intersomaticamente sensível (Landowski, 2017a, p. 120).

Quanto à interação com o objeto, Landowski (2019) destaca três graus de competência relacionados à aprendizagem (saber teórico), à maestria (saber fazer) e à virtuosidade (superação do saber). O primeiro grau, corresponde à aquisição do saber no âmbito cognitivo como, por exemplo, ler um manual de instruções. Contudo, tais informações nunca são suficientes – mesmo que para um simples manejo do objeto –, demandando um *saber fazer* que só se dá na prática. Neste segundo grau de competência, o sujeito oscila entre erros e acertos até que, por meio de tentativas reiteradas, reúna as condições necessárias para fazer com que o objeto execute suas funções adequadamente. Por fim, no terceiro grau a utilização competente do objeto é o que permitirá (re)criar, “indefinidamente, em ato, o sentido da coisa ‘praticada’” (Landowski, 2019, p. 35). A esse respeito, Landowski observa que,

a aprendizagem consiste, então, paradoxalmente, de um lado, na aquisição de um saber de tipo *livresco* que, embora claro em si mesmo, fica nestes termos inoperante, de outro, numa superação desse saber por um retorno à experiência em ato da *coisa* mesma. Pois é ela mesma que o sujeito necessita sentir às cegas enquanto parceiro numa interação cujo equilíbrio dinâmico jamais pode ser dado de antemão, mas deve ser, por assim dizer, reinventado por cada um por sua própria conta. [...] esse processo de busca de uma relação funcionalmente adequada ao *objeto* se assemelha à dinâmica relacional que supõe, entre o objeto e a *coisa*, a práxis heurística própria a um uso não exclusivamente utilitário, mas, ao mesmo tempo, criador de sentido em um plano estético (Landowski, 2019, p. 36–37).

Quanto às escalas do sentido, o autor diz que,

longe de constituírem relações duais fechadas sobre si mesmas, tanto a utilização quanto a prática de um objeto implicam sempre uma multiplicidade de atores. [...] O tipo de relações e de processos em pauta se situa no ponto de encontro entre duas esferas de interação distintas, no cruzamento entre uma intersubjetividade, que funda a intenção mesma de agir sobre o mundo, e uma interobjetividade que condiciona a possibilidade de operar sobre o mundo por meio das próprias coisas, fazendo-as interagir umas com as outras. Nesse quadro, o sujeito se apresenta em primeiro lugar como um *operador* que se aplica em desenvolver de maneira controlada, no plano das relações interobjetivas, coincidências entre os ‘programas’ dos diversos elementos que fazem entrar em relação com vistas a certos resultados práticos” (Landowski, 2019, p. 48–49).

Dessa forma, ao problematizar produções audiovisuais em sala de aula, os professores criam as condições para que os estudantes interajam com essas produções, estabelecendo relações – coincidências – com: outras produções, outros contextos, outras culturas, outras áreas do conhecimento, outros pontos de vistas, outros colegas etc. Potencializando o desenvolvimento de competências que os permitam avaliar, argumentar e se posicionar criativa e criticamente não apenas no âmbito das atividades propostas, mas projetando sua aplicabilidade às situações diversas do cotidiano.

Assim, ao fazer a transposição dos exemplos citados por Landowski – isqueiro e faca – para a ação docente, depreende-se: o sujeito operador (professor), o instrumento com o qual opera (leitura e apreensão de audiovisualidades), e o elemento sobre o qual opera (estudante). De acordo com Landowski (2019, p. 53), e em termos mais abstratos, entram em relação “três actantes que se interdefinem por suas funções uns faces aos outros, funções que podem ser especificadas por meio das desinências em latim correspondentes”, apresentadas no Quadro 7:

**Quadro 7** – Atores e actantes.

	1	2	3
ATORES	professor	audiovisualidades	estudantes
ACTANTES	<i>operator</i>	<i>operans</i>	<i>operandum</i>

Fonte: adaptado de Landowski, 2019, p. 53.

De acordo com o autor,

quer se trate do sujeito que opera [...], do instrumento utilizado [...], ou do elemento tomado como alvo da ação [...], cada um destes atores, que não são senão figuras de superfície, desdobra-se em uma pluralidade de unidades actanciais ao se observar a cena mais de perto (Landowski, 2019, p. 57–58).

Deste modo, poderia se pensar que o instrumento utilizado (audiovisualidades) “tem apenas a aparência de um objeto utilitário”, pois “para executar a função de mediador numa operação [...] precisa [...] se ligar de algum modo ao *operandum*” ao mesmo tempo que “possa se ligar ao *operator*” (Landowski, 2019, p. 58). E o autor ressalta que,

de forma mais abrangente, todo ator, assim que se coloca em uma escala que permite identificá-lo, muda de estatuto actancial segundo o nível a partir do qual é considerado nesta cadeia de relações, ou, o que resulta no mesmo, em função do estatuto actancial – também puramente relativo – dos outros atores com os quais entra em relação em cada nível (Landowski, 2019, p. 59).

Para melhor exemplificar essas relações, os *conhecimentos específicos*, no primeiro nível do Quadro 8, se encontram na posição de instrumento (*operans*) em relação ao *professor (operator)* que projeta um *objeto de aprendizagem (operandum)*. No segundo nível, esses mesmos *conhecimentos específicos* passam a ocupar a posição de um sujeito (*operator*) em relação ao *objeto de aprendizagem* (agora na posição de *operans*) cuja ação orienta uma *aprendizagem (operandum)*, e assim por diante. “[...] uma ação, seja ela qual for, presta-se a uma grande variedade de descrições diferentes, todas igualmente ‘verdadeiras’, cada uma em seu nível” (Landowski, 2019, p. 59).

**Quadro 8** – Relatividade do estatuto actancial

	<i>OPERATOR</i>	<i>OPERANS</i>	<i>OPERANDUM</i>
Nível 1	professor	conhecimentos específicos	objeto de aprendizagem
Nível 2	conhecimentos específicos	objeto de aprendizagem	aprendizagem
Nível 3	objeto de aprendizagem	aprendizagem	estudantes

Fonte: adaptado de Landowski, 2019, p. 59.

A seguir, transpondo a citação de Landowski (2019, p. 59–60) ao exemplo dado, considera-se que,

a partir da distância que se adota para observar a cena, é justificável tanto se limitar a dizer que [o professor ensinou algo aos estudantes] – visto de longe, é isso que se passa – quanto destacar que não é vagamente ‘alguém’, mas mais exatamente [os conhecimentos específicos] de alguém que estão agindo – ou, mais pontualmente, que a ação específica de [*ensinar*] não é, a rigor, obra destes [conhecimentos específicos], mas do [objeto de aprendizagem que aciona e movimenta estes conhecimentos] – ou mesmo, numa escala menor, para ganhar em precisão, que não é tampouco [o objeto de aprendizagem], mas a [aprendizagem] que, na verdade, transforma [o estudante]. [...] Olhando-se assim cada vez mais de perto, poder-se-ia perseguir em teoria uma regressão deste gênero até o infinitamente pequeno. Pois, para que esta [aprendizagem] opere de modo eficaz sobre [os estudantes], é ainda necessário que seu [objetivo] esteja bem [alinhado], o que por sua vez pressupõe certas qualidades inerentes [às ideologias e metodologias adotadas] e, por fim, [que professor e estudantes, articuladamente, desempenhem, por ajustamento e contágio, competências estéticas e estésicas para a leitura e apreensão crítica das audiovisualidades contemporâneas].

Contudo, sem o risco de perder o foco e, nos limites desta pesquisa, importa

saber onde está a fronteira entre aquilo que deve ser considerado como semioticamente pertinente e aquilo que não deve, em meio a essa proliferação de níveis, de atores, de interações de ordens diversas e que ademais acionam universos semânticos heterogêneos (Landowski, 2019, p. 73).

Interessa aqui, analisar semioticamente o uso de um instrumento (audiovisualidades que se desenvolvem numa perspectiva *glitch*) que intermedeia a aprendizagem. Não qualquer aprendizagem, não formatada *a priori*, mas uma

instaurada/atualizada na e pela interação por ajustamento e contágio mútuo entre professor e estudantes e que possibilite coincidências capazes de potencializá-la, “fazendo surgir um excedente de sentido e de valor” (ultrapassagem) a partir de uma “justa relação com o objeto” (Landowski, 2019, p. 78). Sendo, portanto, “uma realidade virtual que, para advir à existência, impõe a seu[s] criador[es], autor[es], o esforço paradoxal de descobrir sua forma, embora ela esteja ainda por existir” (Landowski, 2019, p. 79).

capítulo III

*glitch: (dis)torções de sentidos*



### 3. GLITCH: (dis)torções de sentidos

Quanto à sua definição técnica, o *glitch* pode ser um rápido mau funcionamento, um acidente, um problema técnico, uma falha do computador, um sinal eletrônico com interferências ou oscilações. Visualmente ele pode se manifestar como uma espécie de esgarçamento (Figura 10), de rasgo na horizontal, de congelamento, de estilhaçamento (Figura 11) com “contrastes nítidos de cores entre duas regiões distintas de uma imagem”, (Moradi, 2004, p. 28–29, tradução nossa)<sup>63</sup>, podendo ainda ocorrer dobras, clonagem ou repetição visual.

**Figura 10** – *Glitch*: parte da imagem esgarçada, esticada.

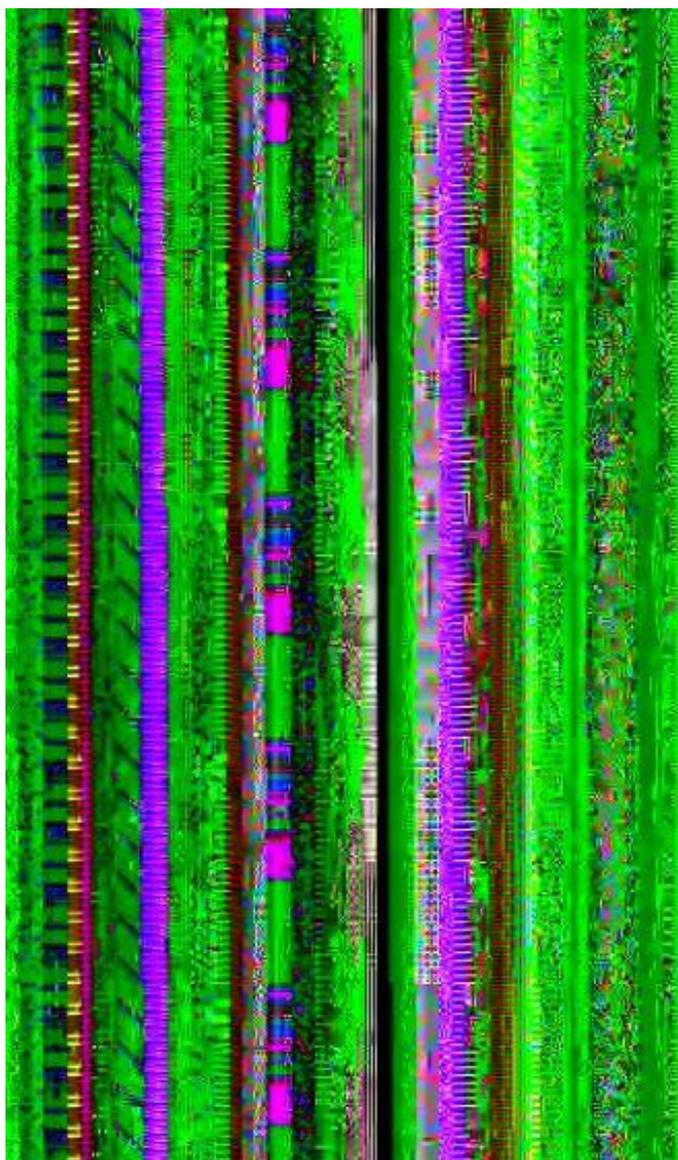


Fonte: Cinema Lascado - Minhocão. Imagem de Giselle Beiguelman. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/791323/exposicao-cinema-lascado-reune-obras-de-giselle-beiguelman-na-caixa-cultural-sao-paulo>

---

<sup>63</sup> No original: “[...] sharp contrasts of colour between two distinct regions of an image.”

Figura 11 – *Glitch*: estilhaçamento da imagem.



Fonte: Vídeo corrompido pelo *WhatsApp*.  
Arquivo da autora. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1pLyCHSanrynTnZpYuUkWbd-ukjOrYvJj/view?usp=sharing>

Segundo o *American Heritage Dictionary* (2020), a palavra *glitch* tem sua provável origem no termo *glitsh*, do iídiche<sup>64</sup>, para designar: derrapagem, escorregão

---

<sup>64</sup> Língua falada por judeus de origem ashkenazita. Teve grande importância na disseminação de parte da cultura e da tradição judaicas por vários séculos. O nome iídiche vem do termo em alemão *jüdisch*, que se referia a qualquer característica judaica. Historiadores linguistas estimam que o iídiche surgiu entre os séculos 9 ou 10 D.E.C. (depois da Era Comum), quando uma grande onda imigratória de judeus vindos de regiões que hoje são parte da Itália e da França se estabeleceu no Vale do Reno,

ou lapso. O dicionário faz referência, ainda, às duas primeiras aparições conhecidas da palavra *glitch*, encontrada no livro *Into Orbit* (1962). A primeira entrada aparece, quando os astronautas do Projeto Mercury<sup>65</sup> revelaram ter adotado o termo *glitch* para descrever os problemas que enfrentaram com a oscilação na voltagem da corrente elétrica e, a segunda, como uma gíria para a palavra *hitch*, no sentido de dificuldade. Outro dado presente no dicionário é que desde o seu surgimento, no contexto da eletrônica, o termo foi além do uso técnico e agora cobre uma ampla variedade de perturbações no funcionamento normal e/ou instituído, como: desordens, danos, acidentes e subversões.

No contexto histórico da arte é possível identificar a origem remota dos *glitches* ainda em meios analógicos. Com a Revolução Industrial, compositores na virada do século XX<sup>66</sup> se apropriaram e ressignificaram os ruídos gerados, tanto pelos novos maquinários quanto pela efervescência sonora das grandes cidades, incorporando-os em suas composições (Música concreta, 2021). Surge assim, em decorrência da incorporação desses ruídos como elementos musicais, novos instrumentos como, por exemplo, o *intonarumori* (1913), desenvolvido por Luigi Russolo (Medeiros, 2010) e, ainda, subversões na maneira de tocar ou alterações no funcionamento normal de determinados instrumentos. Na obra *Aeolian Harp* (1923) do compositor e pianista norte-americano Henry Cowell (1897-1965) foram explorados, a partir de recursos não convencionais para piano,

[...] efeitos como o pinçamento de cordas individuais, o deslizamento de dedos e unhas nas cordas perpendicularmente enquanto um acorde é pressionado silenciosamente nas teclas, o abafamento das cordas, a produção de harmônicos naturais e artificiais ao abafar a corda em posições estratégicas enquanto toca [...] (Branco, 2006, p. 770).

---

atualmente na Alemanha. Eles adotaram a língua de origem germânica e acrescentaram vários elementos em hebraico, aramaico e até alguns de origem latina (franco-italianos). Embora sua pronúncia seja próxima do alemão, a escrita é feita com caracteres do alfabeto hebraico, no sentido da direita para esquerda. Os textos mais antigos disponíveis em iídiche datam do século 13 (Conib, 2020).

<sup>65</sup> Primeiro programa de voo espacial humano dos Estados Unidos.

<sup>66</sup> Os italianos Ferruccio Busoni (1866-1924), Luigi Russolo (1885-1947) e Francesco Pratella (1880-1955), o francês Edgard Varèse (1883-1965). Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo14330/musica-concreta>.

John Cage (1912-1992), inspirado em seu professor Cowell, modificou o piano inserindo objetos entre as cordas para fazer com que ele “soasse como uma orquestra de percussão” e, ao diversificar os objetos e seus posicionamentos entre as cordas, conseguiu produzir “uma escala de sons incomuns” (Figura 12). Ao todo foram 26 obras compostas por Cage, entre os anos de 1940 a 1954, para o seu “piano preparado” (Branco, 2006). Cabe destacar que Cage foi,

[...] desde o início de sua carreira musical um dinamitador tanto da estrutura quanto da forma compositiva, baseada em meios eletrônicos, no uso de processos aleatórios, notação gráfica, elementos tímbricos, que incluíam ruídos acidentais e o uso de elementos extramusicais como geradores de som (Gómez, 2009, p. 241, tradução nossa)<sup>67</sup>.

**Figura 12** – John Cage durante a configuração do “*piano preparado*”.



Fonte: Photo © Irving Penn, 1947.  
Condé Nast Publications Inc.

Entre as produções de artes visuais, o artista coreano Nam June Paik (1932-2006), produziu distorções, impedindo a formação de imagens na tela da TV de tubo, ao submetê-la às interferências magnéticas de um grande imã, em *Magnet TV*,

---

<sup>67</sup> No original: “[...] desde el comienzo de su carrera musical un dinamitador de la estructura como de la forma compositiva, en base a medios electrónicos, el uso de los procesos del azar, la notación gráfica, elementos tímbricos, que incluían el ruido accidental y uso de elementos extra musicales como generadores de sonido.”

de 1965 (Figura 13). Segundo Gómez (2009), Paik – que teve sua formação inicial em música – trabalhou de 1958 a 1963 em um estúdio de música eletrônica na Alemanha Ocidental, ambiente no qual promoveu o contato com as teorias de Cage, que envolviam tanto o uso de sons e ruídos cotidianos quanto silêncios contínuos. Essas passaram a ter forte impacto na produção do artista coreano, a ponto de, em 1959, produzir a obra *Homenagem a John Cage* (Figura 14), trabalho que “marca a transição entre suas obras-ações de música-performance e suas primeiras experiências com a televisão e a transformação da imagem recebida” (Gómez, 2009, p. 242, tradução nossa)<sup>68</sup>. Anos mais tarde, Paik também produziu o vídeo *Um tributo a John Cage* (1973-76), combinando cenas do compositor com fragmentos de entrevistas e relatos de amigos (Figura 15).

**Figura 13** – Nam June Paik, “Magnet TV”.



Fonte: © Nam June Paik, 1965.

---

<sup>68</sup> No original: “[...] marca la transición entre sus obras acciones de música-performance y sus primeros experimentos con el televisor y la transformación de la imagen recibida.”

**Figura 14** – *Homenagem a John Cage*, 1959.



Fonte: Performance realizada no estúdio de Paik, em Colônia, Alemanha. Paik pode ser visto com Hans G. Helms, Sylvano Bussotti e Christoph Caskel.

Foto: Manfred Leve. Disponível em: <https://njpac-en.ggcf.kr/homage-a-john-cage-music-for-tapes-and-piano-nam-june-paiks-atelier-cologne-2/>.

**Figura 15** – *Um tributo a John Cage*, 1973-76.



Fonte: © Nam June Paik.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mSREMI dyFtg>

Identificam-se traços do *glitch* também em produções de *web art* e *net art*, momento em que os artistas passaram a explorar as especificidades da *web*, incluindo os erros e as falhas decorrentes da manipulação desse meio. Em 1996, o interesse da artista-performer Bia Medeiros e de seu grupo de pesquisa se centrava no desenvolvimento de “um *site-arte*, não um *site* sobre arte, mas um *site* que fale a linguagem da rede mundial de computadores, com os instrumentos da rede, espaço interativo, arte, comunicação e não-informação” (Medeiros, 2003).

O tipo de produção desenvolvida por Bia Medeiros e seus colaboradores contrariava todos os padrões e estereótipos das páginas tradicionais e, ainda hoje, desafia criticamente quase todos os princípios da *affordance*<sup>69</sup>, impondo uma interação não-usual que rejeita a experiência anterior dos usuários que, para interagirem no ambiente, precisam descobrir quais são as áreas sensíveis e clicáveis (embora, na maioria das vezes, não reportem ao resultado esperado). Nesse trabalho, são provocadas algumas falhas que hoje podem ser classificadas como *glitches*: a) a exploração da tradução automática de um texto do português para o inglês, do inglês para o francês e assim sucessivamente até retornar ao português, processo que culmina na entrega de um conteúdo semanticamente diferente do inicial<sup>70</sup> (Figura 16)

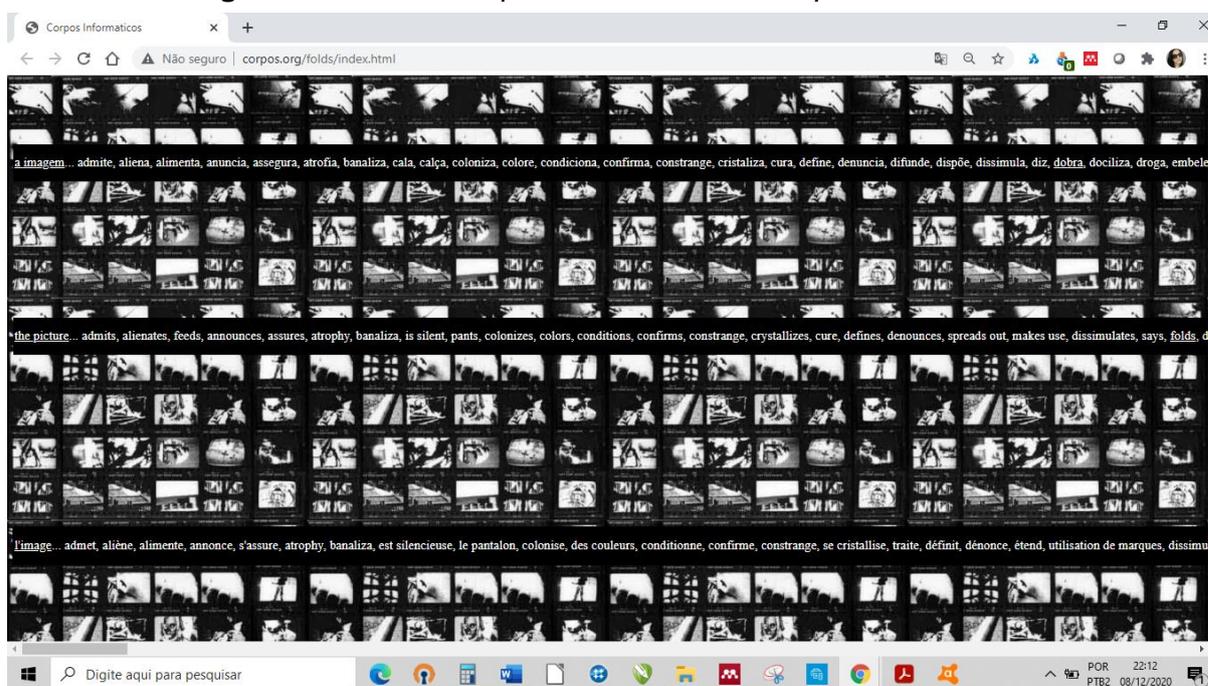
---

<sup>69</sup> Conceito criado originalmente pelo psicólogo J. J. Gibson e posteriormente adaptado para o mundo de *Design* por Don Norman, *Affordance* é uma relação entre um objeto e uma pessoa (no caso, um agente que interage com esse objeto). É o relacionamento entre as propriedades do objeto e as capacidades do agente de determinar intuitivamente, ou baseado em experiências anteriores, como o objeto pode ser usado, sem necessidade de explicações, rótulos ou instruções (Mesquita, 2018).

<sup>70</sup> Texto inicial: “a imagem... admite, aliena, alimenta, anuncia, assegura, atrofia, banaliza, cala, calça, coloniza, colore, condiciona, confirma, constrange, cristaliza, cura, define, denuncia, difunde, dispõe, dissimula, diz, dobra, dociliza, droga, embeleza, embriaga, engana, erotiza, esclerosa, esconde, escreve, esquece, estimula, exclui, fala, festeja, filtra, gasta, generaliza, gera, homogeneiza, impede, imita, impede, impõe, indica, infringe, inova, interessa, inclui, isola, legitima, limita, louva, maqueia, mascara, materialisa, mente, nada, naturaliza, náuseia, necrosa, nega, obriga, oprime, pensa, penteia, propõe, publica, petrifica, putrefaz, puxa, quer, quita, quotiza, reage, reclama, regula, reprime, reproduz, ri, sorri, sugere, traça, transcreve, une, unifica, uniformiza, veste, viola, vitaliza, vitima, vive, voga, volatiliza, volteia, vomita, vota, vulgariza, xinga, zabumba, zanga, zela, zera, zomba, zune, e zurra.” Versão ao final do processo: “o retrato... supõe, verfremdet, fornecido, indicador, atrophy, certifica-se banaliza, é silencioso, os trousers, colonize as cores condicionadas, reconhecido, constrange, ordenhando, definido, expande, o uso dos caracteres, droga dos indicadores dos dissimulates para o exemplo, dociliza, o embeleza do enivre, é enganador cristaliza-se, erotiza da dobra própria, esclerosa, original, esquece-se, estimulado, exclui, fala, festeja, esconde-se filtros, saídas, generalizadas, neiza de o homoge, embarrassment ocorre, cópias, embarrassment, indica, viola, renovada, forças upon interessado, inclui, mostras isoladas você a mais zero, raillerie do zune e zurra.” (Medeiros, 2003).

e b) uma página que se desdobra (quase) infinitamente, em *iFrames*<sup>71</sup> sucessivos em cada *link* clicado (Figura 17).

Figura 16 – *Webart*: captura de tela do site *Corpos Informáticos*.



Fonte: [www.corpos.org](http://www.corpos.org)

O *glitch*, portanto, pode ser uma manifestação visual, sonora, audiovisual, ou ainda conceitual. Nesta pesquisa, o foco recairá sobre os aspectos visuais, audiovisuais (sincretismo entre áudio e visual) e conceituais. Excluem-se os aspectos exclusivamente sonoros, pois competem a outra área de conhecimento – a música.

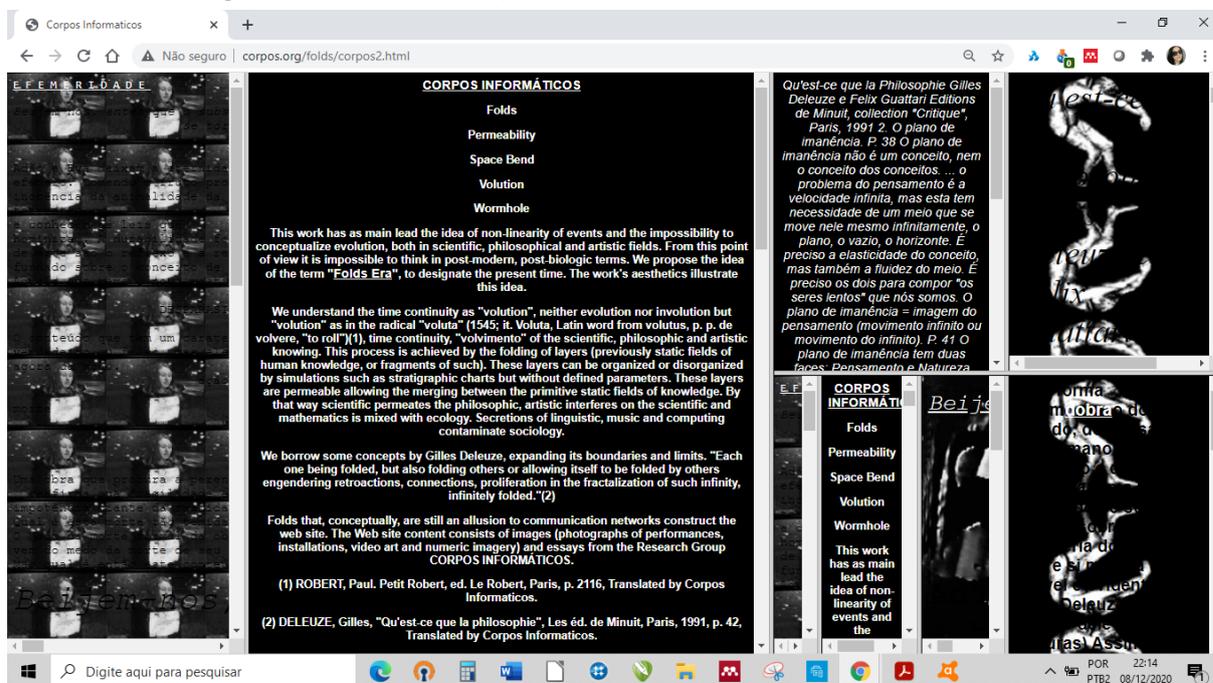
Para Iman Moradi (2004) – um dos primeiros teóricos a problematizar os efeitos visuais do *glitch* –, a definição do termo proposta pelo dicionário *American Heritage*, citado anteriormente, estreita muito seu escopo. No âmbito das artes visuais, por exemplo, a exploração dos *glitches* resulta na produção e apresentação de obras

---

<sup>71</sup> Um *iFrame* é um código em HTML que permite que um elemento seja exibido dentro de outro elemento. Somente possível em páginas HTML, permite incorporar documentos, vídeos e mídia interativa em uma página. Dessa forma, é possível exibir uma página secundária da *web* na página principal (Gonçalves, 2020).

muito diferentes entre si, aspectos que levaram Moradi a cunhar dois termos distintos para classificar o *glitch*: o *Pure Glitch* e o *Glitch-alike*.

Figura 17 – *Webart*: captura de tela do site *Corpos Informáticos*.



Fonte: [www.corpos.org](http://www.corpos.org)

O termo *Pure Glitch* – *Glitch* Puro ou Real – é um artefato digital acidental, não premeditado, podendo ter ou não seus próprios méritos estéticos. Enquanto o termo *Glitch-alike* – *Glitch*-semelhante ou Forjado – diz respeito tanto à simulação de *glitches* em meios digitais ou não, quanto à manipulação intencional de ambientes eletrônicos ou digitais para que esses provoquem a ocorrência de *glitches*. É utilizado, portanto, para descrever *glitches* que se assemelham aos aspectos visuais dos *glitches* puros/reais encontrados em seu habitat original.

O *Pure Glitch* surge, então, de forma imprevisível, impensável, indefinida, indeterminada, imprecisa, repentina e súbita, a partir de um mau funcionamento ou da interrupção de um fluxo tecnológico. Esse estranho encontro suscitado pela falha acidental tecnológica, quando manifesto em sua forma visual e/ou sonora, transforma-se numa experiência pessoal – efêmera, enigmática e sedutora – com a máquina (Menkman, 2010). Por essas características, colecionar, isto é, registrar o acontecimento de um *Pure Glitches* é uma tarefa complicada, requer paciência e

constante estado de vigilância para fotografar ou capturar o fenômeno, já que suas ocorrências se dão de forma acidental, aleatória e momentânea.

A Figura 18 é o registro de um episódio de *My Little Pony* em que houve falha na transmissão do sinal de TV a cabo devido ao mau tempo ocasionando, portanto, *Pure Glitches*.

**Figura 18** – *Pure Glitch*: frame corrompido de *My Little Pony* exibido na TV a cabo.



Fonte: Arquivo pessoal da autora. Vídeo gerado em 07/09/2020, disponível em: <https://www.instagram.com/p/CE13wSJBGbF>.

Contudo, no caso de um *Glitch-alike*, é possível provocar sua ocorrência por meio de processos específicos, sendo que os mais conhecidos são: o *databending* (manipulação de dados), o *datamoshing* (corrupção proposital do código de vídeos) e o *circuitbending* (danos físicos ao hardware).

O ***databending*** visa corromper o arquivo de mídia, forçando-o a adotar um comportamento inesperado, diferente do originariamente programado. Esta

manipulação causa um defeito na estrutura interna<sup>72</sup> do arquivo que, ao ser lido/carregado/interpretado novamente, pode apresentar infinitos tipos de falhas e erros. De acordo com o artista Benjamin Berg (2008), os tipos mais comuns de *databending* podem ser categorizados como: a) *reinterpretações*: converter um arquivo para um formato diferente; b) *erros forçados*: forçar o encerramento do programa, geralmente durante a gravação de um arquivo; e, c) *edição incorreta*: manipular arquivos de imagem em um editor de textos.

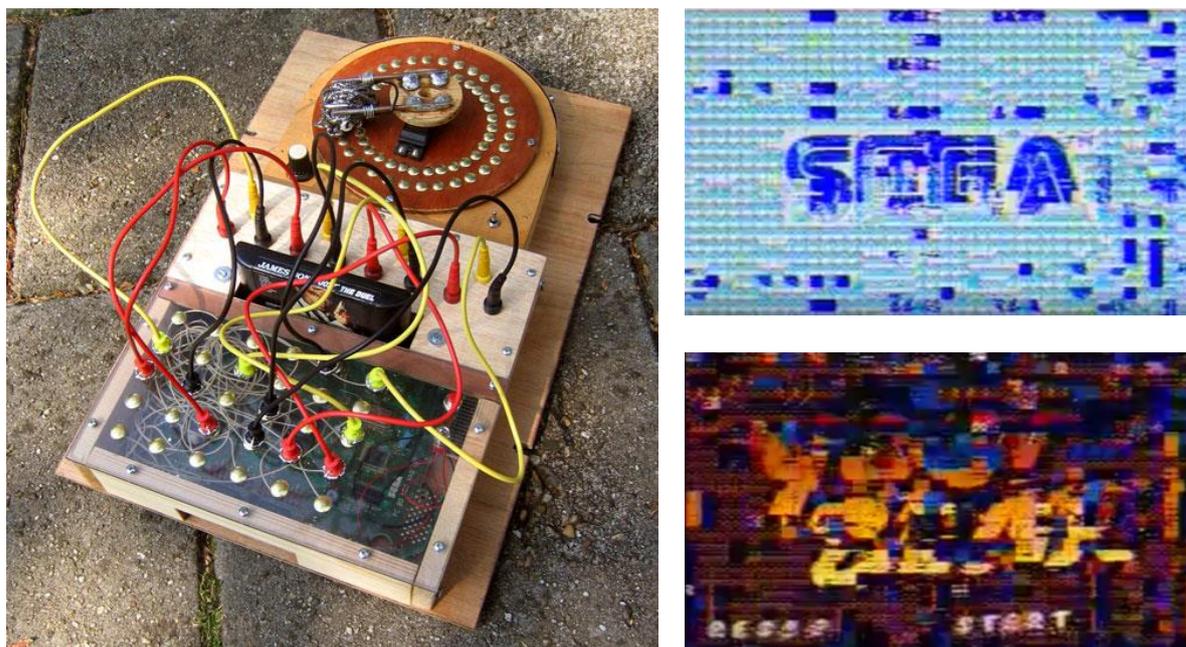
Quanto ao ***datamoshing***, trata-se de subverter intencionalmente um arquivo de vídeo digital. Esse processo se vale da lógica de compressão dos arquivos de vídeos que, em linhas gerais, consiste em gravar as informações do primeiro *frame* do vídeo (*frame-chave*) como uma imagem completa para, nos *frames* posteriores, gravar apenas as alterações ocorridas em relação ao *frame-chave*, processo que permite reduzir consideravelmente o tamanho do arquivo final. Entendido o método de compressão, torna-se possível realizar alterações diretamente no *frame-chave* ou mesmo substituí-lo por outra imagem. Em seguida, o algoritmo de compressão irá mesclar os pixels do *frame-chave* com os pixels das imagens subsequentes, fazendo com que irrompam cores e formas inesperadas – os *glitches*.

Outra forma, mais agressiva, para a geração de *glitches* é mediante a manipulação do *hardware*. Ação que implica em provocar interrupções, curtos-circuitos, panes, falhas nos componentes elétricos ou eletrônicos, por meio de irradiações eletromagnéticas, choques mecânicos, vibrações, alterações nas trilhas de circuitos impressos, alternância ou sobrecarga de voltagem etc. Nesse tipo de experimentação processual, há o chamado ***circuitbending***, uma personalização aleatória dos circuitos que envolve a desmontagem da máquina para a alteração e/ou a adição de novos componentes (Figura 19 e Figura 20).

---

<sup>72</sup> Em geral, trata-se de uma sequência de bytes não estruturados.

**Figura 19** – Circuitbend em Sega Mega Drive 2.2 e captura de telas resultantes (2007).



Fonte: © Gijs Gieskes. Disponível em:  
<https://www.gieskes.nl/circuitbending/?file=segamegadrive2#p3>

**Figura 20** – Performance circuitbend com projeção simultânea de *glitches* obtidos (2007).

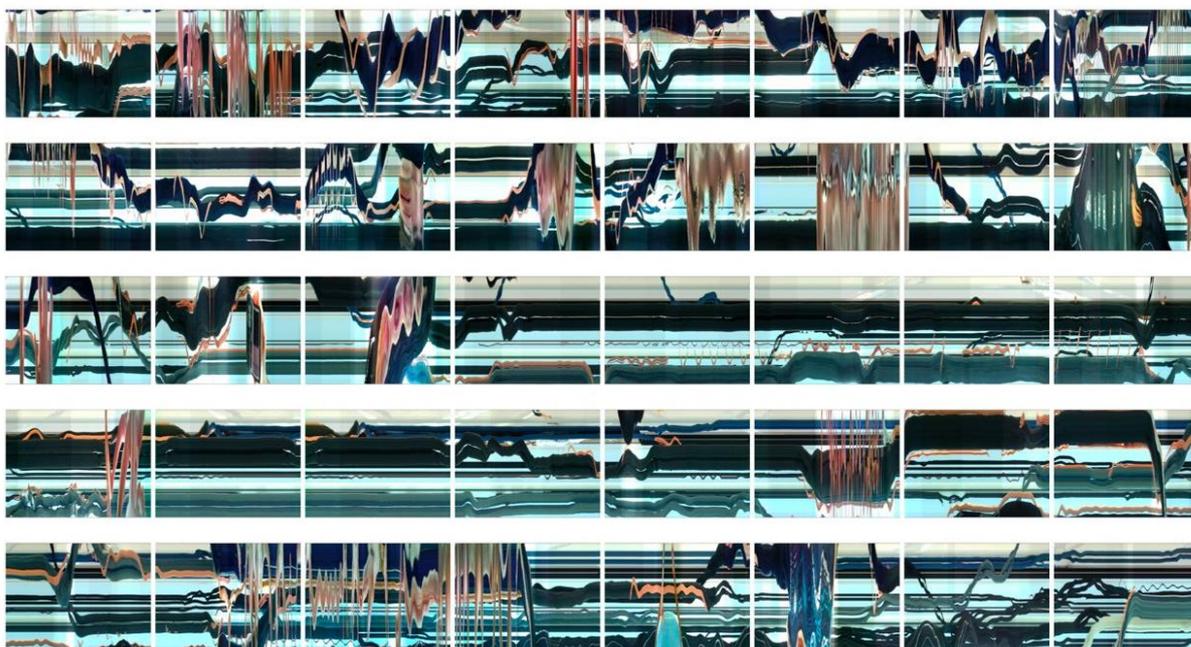


Fonte: © 5VOLT CORE live. Disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=mml6DcW0OJE>

A partir desses processos começam a surgir *softwares* que, de forma predefinida, corrompem os arquivos para a obtenção de *glitches-alike*. Um exemplo é a instalação *Panoraprint* (Figura 21), do artista brasileiro Dimitre Lima, cuja obra

foi exibida durante 3 dias em Abu Dhabi, no *Festival Interactive Media Circle*, em 2008. Durante a exibição um *software* capturava todas as telas somando mais de 16.000 imagens. Essa matéria prima foi utilizada em quadros que foram exibidos junto com o *software* original na exposição *Work in Progress* no espaço *Cartel 011* em 2009 (Lima, 2020).

Figura 21 – *Glitch-alike*: instalação *Panoraprint*, 2008.



Fonte: © Dimitre Lima. Festival *Interactive Media Circle*, Abu Dhabi.  
Disponível em: <http://dmtr.org/panoraprint>.

À medida que as pesquisas foram avançando, surgiram outros termos para classificar os *glitches*, embora guardem relações muito próximas com as primeiras categorias identificadas por Moradi (2004). Segundo Gazana (2016), existe: o *Found Glitch* (erro verdadeiro) e o *Fabricated Glitch* (erro intencionalmente induzido), definições utilizadas por Phillip Stearns<sup>73</sup>; o *Cool Glitch* (falha realizada pela máquina) e o *Hot Glitch* (falha realizada pela máquina, mas criada pelo artista), termos cunhados por Rosa Menkman; o *Erro Próprio* (constitutivo da máquina) e o *Erro Programático* (ocorre por interferências externas), descrições elaboradas por José Carlos Silvestre

---

<sup>73</sup> Phillip David Stearns é artista e designer, reside no Brooklyn, Nova Iorque. Sua prática envolve o uso de uma ampla gama de tecnologias e mídias eletrônicas para abordar os muitos papéis que a tecnologia desempenha na sociedade contemporânea. Desconstrução, reconfiguração e extensão são as principais metodologias e técnicas empregadas na produção de obras que vão desde performances audiovisuais, esculturas eletrônicas, instalação de luz e som, têxteis digitais, entre outras, tanto digitais quanto materiais. Tem mestrado em composição musical e mídia integrada pelo *California Institute of Arts* (2007) e bacharelado em tecnologia musical pela *University of Colorado*, Denver (2005). (Texto adaptado de <https://sfpc.io/people/phillip-david-stearns>).

Fernandes<sup>74</sup>. Nesse mesmo sentido, Virginia Sotiraki (2014) utiliza os termos *Wild Glitches* (*glitches* em seu habitat natural) e *Domesticated Glitches* (forçar um comportamento inadequado de um sistema para obtenção de *glitches*).

Na arte, ao invés de lidarem com os materiais tradicionais como tela e tinta, papel e lápis, madeira e formão, os artistas da *Glitch Art* manipulam aplicativos, *softwares* e *hardwares* de computadores, adaptadores de vídeo, mídias de armazenamento etc. para explorar os acidentes, falhas e ruídos de forma intencional, tanto por seu potencial puramente estético quanto por sua aderência ética ou política. O *glitch* não é considerado uma técnica, mas uma estratégia para problematizar o fluxo natural de um sistema. As imagens distorcidas resultantes se contrapõem ao modelo de representação mimético herdado desde o Renascimento, pois ignoram ou mesmo atacam a função de “cópia” do mundo efetivada, muitas vezes, por meio de uma visão monocular que bane as inconsistências e as irregularidades – próprias da visão binocular – em prol da formação de um espaço homogêneo, unificado e totalmente legível (Foster, 1988). Além disso, suas cores e as formas desconstruídas e rearranjadas se desvinculam do modelo e, em alguns casos, prescindem até mesmo de um referente visual, podendo ocorrer a partir de um código numérico como manifestação visual não-representativa.

O que era apreendido como um problema – o comportamento inesperado de um sistema e sua conseqüente manifestação visual e/ou sonora – tornou-se um novo produto explorado tanto como um processo acidental, aleatório e efêmero quanto em sua forma totalmente intencional e predefinida (transformada em filtros<sup>75</sup>, *softwares* ou aplicativos). Essa segunda forma transfere a ênfase, antes dada ao processo, para o resultado – para a aparência final da imagem –, desconsiderando

---

<sup>74</sup> José Carlos Silvestre Fernandes, mestrado em *Tecnologias da Inteligência e Design Digital*, pela PUC-SP (2010) e bacharel em *Engenharia de Redes de Comunicação*, pela Universidade de Brasília (2007). Informações obtidas em: <http://lattes.cnpq.br/0732719106308232> e <https://www.escavador.com/sobre/10927284/jose-carlos-silvestre-fernandes>.

<sup>75</sup> Os filtros são recursos digitais que permitem ao usuário intervir nas imagens realizando correções, simulações, montagens, desenhos ou aplicação de efeitos com apenas alguns toques, em poucos minutos e de maneira descomplicada.

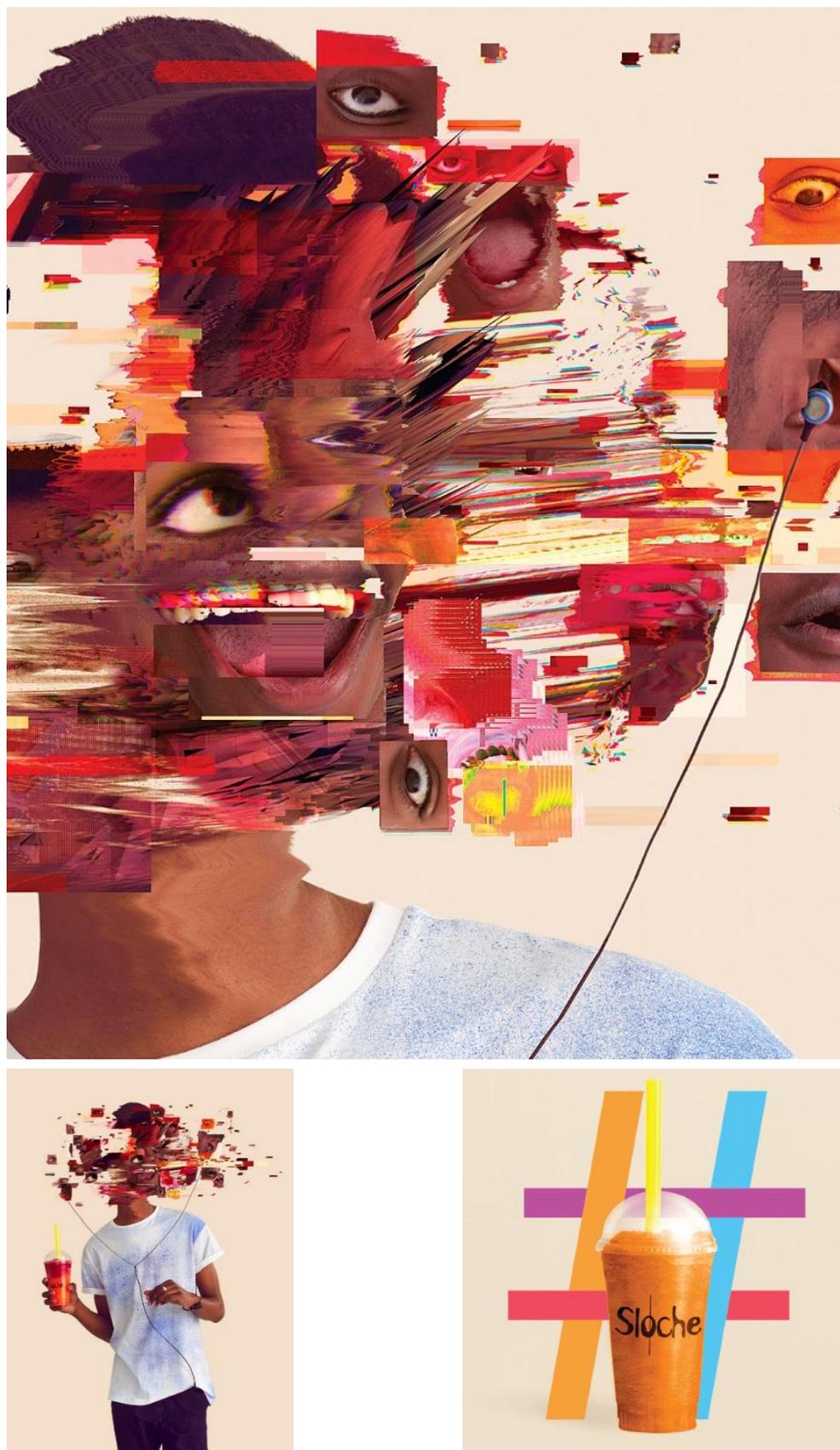
toda a etapa de manipulação e subversão do processo de leitura/interpretação dos arquivos de som e/ou imagem, eliminando conseqüentemente sua perspectiva crítica original. Segundo Menkman (2010) ao ser domesticado, isto é, controlado por uma ferramenta ou tecnologia, o *glitch* se torna previsível e perde seu encanto, virando mais uma entre tantas mercadorias. No *marketing* – salvo algumas exceções como a campanha para a *Sloche*<sup>76</sup> que utiliza o *glitch* como metáfora visual para o cérebro congelado (Figura 22) –, o *glitch* tem sido explorado como um estilo ou tendência descontextualizada (Figura 23), isto é, sem considerar ou promover qualquer tipo de experimentação, tendo como único objetivo parecer visualmente mais interessante e/ou atraente para o público (Moradi, 2004).

Entretanto, apesar de inevitavelmente ter se tornado um efeito em si mesmo (Menkman, 2010), o *glitch* comporta uma multiplicidade de sentidos que têm sido aplicados metaforicamente para referir a falha, o erro, o fracasso, o acaso, a memória, a entropia, a nostalgia, a obsolescência tecnológica (Figura 24) etc., não somente em contextos estéticos como também éticos e políticos. Para compreender essa multiplicidade de sentidos que o *glitch* pode assumir é preciso considerar que esses se estabelecem em oposição, contraste ou quebra de um fluxo considerado normal ou natural, borrando os limites entre sentido e não-sentido.

---

<sup>76</sup> *Sloche* é uma bebida congelada vendida pela rede de lojas de conveniência *Couche-Tard*, principalmente na região de Quebec, Canadá.

Figura 22 – Brain Freeze & Screen Freeze.



Fonte: Campanha da *Havas Worldwide Canada* para a marca *Sloche*.  
Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/26013563/Sloche>

**Figura 23** – Filtros que simulam o efeito glitch.



Fonte: Fragmento da vinheta de abertura dos vídeos de Fit Dance no canal do Youtube.  
Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1zRs1IzKpZbkBnUdxDKLZw8CFhxFI4UI/view?usp=sharing>

**Figura 24** – Glitch como ideia de obsolescência tecnológica.



Fonte: Cena do filme *Star Wars: Uma Nova Esperança* (1977). O robô R2-D2 emite mensagem holográfica da princesa Leia a Obi Wan-Kenobi e Luke Skywalker.  
Disponível em: [https://drive.google.com/file/d/14MAa\\_u\\_iFIKYHFbZR09FtW7SSX9BZyOP/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/14MAa_u_iFIKYHFbZR09FtW7SSX9BZyOP/view?usp=sharing)

### 3.1. Perspectiva estética

Surge, então, o que se tem denominado estética *glitch*. Essa tem sido amplamente empregada não apenas no âmbito das artes visuais, mas na edição de fotos e vídeos de peças publicitárias e de vinhetas, estendendo-se ao *design*, às padronagens têxteis e à arquitetura (Figura 25, Figura 26, Figura 27 e Figura 28).

**Figura 25** – Peça publicitária



Fonte: <https://youtu.be/cfQE6U9aUCQ>

**Figura 26** – *Design* de móveis, do *designer* italiano Ferruccio Laviani



Fonte: Coleção *Good Vibrations*. Disponível em:  
<https://designculture.com.br/o-charme-da-glitch-art>

**Figura 27** – Tapeçaria do artista azerbaijano Faig Ahmed.



Fonte: <https://followthecolours.com.br/art-attack/tapetes-glitch-art-faig-ahmed/>

**Figura 28** – *Krzywy Domek* (Casa Torta) construída em Sopot, na Polónia.



Fonte: CC BY-SA 3.0, Disponível em:  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=800830>

Segundo Barnhart (2021), entre as características visuais da manifestação *glitch* podem ser observados aspectos como: pixelização (pixel visível a ponto de fazer com que a imagem pareça borrada), vazamentos de luz (reflexos de lentes e/ou áreas desbotadas), dupla exposição (sobreposição de diferentes exposições imagens), ruído e granulação (texturização da imagem com grânulos aparentes e/ou baixa qualidade) e degradação da cor (danos causados por exposição ao sol ou outros agentes).

Essas imagens distorcidas, corrompidas e em baixa resolução se impõem visual e paradoxalmente ao desenvolvimento de imagens em alta definição. Isso se dá porque as falhas causam interesse visual imediato. Há algo de sedutor na tecnologia sobre a qual não se tem controle, que se apresenta desconhecida e que, por consequência, passa a convocar a atenção e a despertar o interesse.

A estética surge enquanto reflexão filosófica sobre a arte e é tão cambiante quanto seu objeto empírico. Marc Jimenez (1999) destaca que a atividade artística se desenvolve simultaneamente em duas perspectivas: uma concreta (criação de objetos palpáveis) e outra abstrata (representação do simbólico ligado à sensibilidade, à intuição, ao imaginário). O autor também refere que, a partir da arte contemporânea e do desaparecimento dos referenciais tradicionais, tem sido necessário procurar novos critérios que permitam avaliar as obras de arte. Entretanto, saber tecer questionamentos a partir do objeto artístico é mais importante do que encontrar uma solução.

Nessa perspectiva, uma das perguntas que tem orientado o desenvolvimento dessa pesquisa, iniciada ainda no curso de mestrado, é tentar compreender por que a estética *glitch* exerce tamanho estranhamento e encantamento sobre o leitor / espectador?

Uma das primeiras explicações encontradas é a de que as imagens fragmentadas, deformadas e colapsadas dos *glitches* estabelecem aproximações visuais com diferentes movimentos modernistas da História da Arte como: o pontilhismo, o cubismo, o dadaísmo, o abstracionismo e isso, segundo Moradi (2004), pode explicar a admiração pelos *glitches* e sua maior aceitação no campo da arte hoje.

Outra possível explicação para o interesse crescente por esse tipo de efeito visual (e/ou sonoro) pode ser encontrada na teoria da *Gestalt*. Segundo Arlindo

Machado (1995), o conceito de pregnância, uma das leis da *Gestalt*, estabelece que nosso cérebro busca por configurações que priorizam “a regularidade, a simetria, a simplicidade ou a familiaridade”, isto é, “a forma prenante [...] se impõe e [...] corresponde à mais simples, à mais estável, à melhor assimilável pelos mecanismos de inteligência visual” (1995, p. 59–60). Assim, quanto maior for a definição das imagens, maior será sua pregnância.

Quanto maior a pregnância de uma imagem, menor será o grau de participação do espectador, aspecto que, segundo Machado (1995, p. 61), vai culminar na “acomodação e no anestesiamiento do decodificador”, nesse caso do espectador / leitor. O autor tece essa reflexão em comparação às imagens resultantes de sistemas de baixa e de alta definição, sendo que o primeiro, é capaz de aguçar a imaginação do espectador/leitor, convocando-o a preencher as lacunas para que a imagem se torne inteligível, trabalho que exige maior grau de participação do observador; enquanto o segundo, entrega ao espectador/leitor uma informação pronta com todo “o peso hipnótico do efeito espetacular” (Machado, 1995, p. 62). Entretanto, segundo o autor, embora as duas estratégias de operação sejam diferentes e diametralmente opostas, não há como estabelecer uma relação de superioridade de uma sobre a outra.

Quando Machado escreveu sobre os sistemas simbólicos de alta e de baixa resolução, comparando imagens do cinema às da TV, essa ainda não tinha alcançado o alto nível de resolução de imagens encontrado hoje. Contudo, devido às falhas e aos ruídos nos sistemas de transmissão, as imagens que chegam aos receptores de TV hoje, por exemplo, nem sempre são somente as de alta resolução, há uma alternância com imagens de baixa resolução, com congelamentos, fragmentação e mesmo com o esfacelamento das imagens – os *glitches* – e nessa oscilação, entre imagens inteligíveis e não-inteligíveis, nossa atenção é requisitada para reconstruir o sentido ou construir novos sentidos.

Assim, o *glitch* se desenvolve numa perspectiva contrária ao conceito gestáltico de pregnância, porque impõe descontinuidades e irregularidades audiovisuais que causam estranhamento e desacomodam, por consequência, demandam maior atenção do visualizador/espectador durante o processo de leitura e apreensão dessas imagens.

Nessa esfera estética, é possível produzir imagens e vídeos com efeitos *glitch* a partir do uso de aplicativos ou filtros. Os produtos resultantes serão indistinguíveis dos *glitches* reais ou daqueles produzidos pelos processos de *databending*, *circuitbending* ou *datamoshing*, mas, ainda assim, serão esteticamente interessantes e instigantes, pois parte do apelo estético do *glitch* vem da fragmentação e da alteração das cores da imagem, decorrentes da desarticulação de *bytes* e rearranjo de componentes (Peña; Dobson; Juárez, 2017). Contudo, os *glitches* não são atrativos apenas por sua aparência. Há neles uma espécie de fetiche ligado à ideia de poder manipular a máquina, a tecnologia ou um sistema, subvertendo e impondo um comportamento não usual ou inadequado. Fator que fica suprimido com o uso de aplicativos ou filtros já que os efeitos obtidos são padronizados e predefinidos.

Existe, portanto, uma distinção entre artefatos de estética *glitch*, do *glitch* e da *glitch art*. De acordo com Briz (2015, documento eletrônico, tradução nossa)<sup>77</sup>,

os *glitches* têm a aparência / o som / a sensação de hoje devido à tecnologia que temos hoje, mas as tecnologias do futuro [...] podem ter aparência / som / sensação totalmente diferente e quando elas falharem isso pode vir com uma estética totalmente diferente. então os artefatos mudarão com o tempo, mas a 'ética' *glitch* permanece a mesma.

Quanto a esse aspecto, ao inter-relacionar o meio no qual o *glitch* irrompe e os efeitos de sentido que lhe são atribuídos pelo leitor/usuário a partir de suas interações e bagagem cultural,

o *glitch* existe como um conjunto instável em que a materialidade é influenciada, de um lado, pela construção, operação e conteúdo do aparato (o meio) e de outro, pelo trabalho, escrita e interpretação do leitor e/ou usuário (o significado). Assim, a materialidade da *glitch art* não é (apenas) a máquina em que a obra aparece, mas uma construção em constante mudança que depende das interações entre as dinâmicas textuais, sociais, estéticas e econômicas e, claro, do ponto de vista a partir do qual os diferentes atores

---

<sup>77</sup> No original: “*glitches look/sound/feel the way they do today b/c of the technology we have today, but the technologies of the future [...] might look/sound/feel entirely different when they glitch + this may come w/an entirely different aesthetic. so the artifacts will change w/time but the glitch “ethic” remains the same.*”

produzem o sentido (Menkman, 2010, documento eletrônico, tradução nossa)<sup>78</sup>.

Assim, quando retirado de seu habitat natural, ao invés de ser apenas uma corrupção indesejável, o *glitch*

tem o potencial de ser uma demonstração poderosa e dinâmica do tecnofetichismo elevado ao extremo [...]. Isso incentiva um nível de experimentação com arte digital que vai além do uso ou do uso indevido de um *software* específico (Moradi, 2004, p. 78, tradução nossa)<sup>79</sup>.

### 3.2. Perspectiva ética

Vive-se uma cultura do *upgrade*, que impõe a busca constante por atualização e a substituição de tecnologias obsoletas por novas tecnologias, supostamente melhores, mais limpas e eficientes (Menkman, 2011), num esforço pela “máxima *performance* e mínimo erro” (Gazana, 2016, p. 59), aspecto problematizado pela artista e pesquisadora Giselle Beiguelman no âmbito do que tem chamado de obsolescência programada, considerando não apenas o sucateamento dos dispositivos tecnológicos, mas ainda ao impedimento operado pelos algoritmos de acesso a sites e a programas antigos (Beiguelman, 2017, 2018).

No que se refere à geração de imagens digitais, observam-se avanços cada vez maiores, tal como o *salto quântico* anunciado no início de 2020, pela empresa *Epic Games*, possibilitado pelo aporte da nova *Unreal Engine 5 (UE5)*<sup>80</sup>. De acordo

---

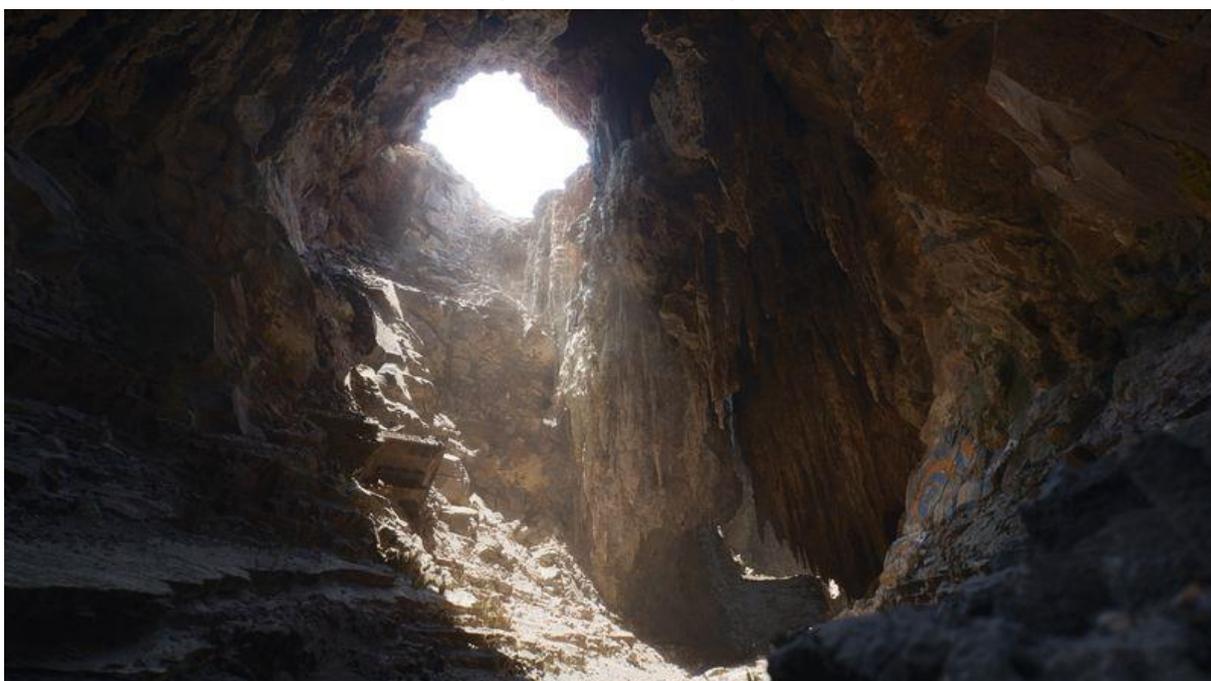
<sup>78</sup> No original: “*the glitch exists as an unstable assemblage in which the materiality is influenced by on the one hand the construction, operation and content of the apparatus (the medium) and on the other hand the work, the writer, and the interpretation by the reader and/or user (the meaning) influence its materiality. Thus, the materiality of the glitch art is not (just) the machine the work appears on, but a constantly changing construct that depend on the interactions between text, social, aesthetical and economic dynamics and of course the point of view from which the different actors make meaning.*”

<sup>79</sup> No original: “*it has the potential to be a powerful and dynamic demonstration of techno-fetishism at its finest [...]. It encourages a level of experimentation with digital art that goes beyond software specific use or misuse.*”

<sup>80</sup> É o motor usado para agilizar o processo de desenvolvimento de games, mas também com aplicações em produções cinematográficas que exigem gráficos extremamente realistas. (Texto

com Kim Libreri, diretor de tecnologia da empresa, as capacidades da UE5 mostram resultados cuja qualidade visual hiper otimizada combina iluminação e detalhes fotorrealistas (Figura 29). Assim, a “arte original com qualidade de filme compreendendo centenas de milhões ou bilhões de polígonos pode ser importada diretamente para a UE5”, já que a “ferramenta lida com fluxos de dados e escala em tempo real sem perda de qualidade” (Statt, 2020, tradução nossa)<sup>81</sup>.

**Figura 29** – Demonstração da *Unreal Engine 5* pela Epic Games



Fonte: © 2020 Vox Media, LLC. Disponível em:

<https://www.theverge.com/2020/5/13/21256079/epic-unreal-engine-5-playstation-5-demo-next-gen-graphics-release-date>

Essa é uma era que se convencionou chamar de pós-digital. Entretanto, não significa que o prefixo “pós” rejeite o digital, trata-se ao invés disso de uma

---

adaptado de <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/07/o-que-e-unreal-engine-entenda-tecnologia-de-graficos-de-jogos-e-consoles.ghtml>).

<sup>81</sup> No original: “film-quality source art comprising hundreds of millions or billions of polygons can be imported directly into Unreal Engine. [...] the tool handles data streams and scaling in real time without a loss in quality.”

hibridização entre “antigas” e “novas” mídias, desprezando o pré-determinismo que eleva o digital em relação ao analógico<sup>82</sup>.

No ano de 2013, ao pesquisar por imagens relativas ao termo “digital” no *Google*, o pesquisador Florian Cramer<sup>83</sup> observou que as imagens resultantes eram predominantemente azuis o que, segundo o autor, remetem à sensação de frieza cultural e à limpeza (Cramer, 2014). Na perspectiva de uma “estética pós-digital”<sup>84</sup>, o *glitch* se inscreve em oposição à essa assepsia que orientava o digital, à essa limpeza digital de alta tecnologia e alta fidelidade. Em outras palavras, o *glitch* se insere no âmbito do pós-digital descrito por Cramer (Cramer, 2014, p. 18, tradução nossa) como “uma perspectiva da tecnologia da informação digital que não se concentra mais na inovação ou melhoria técnica, mas rejeita esse tipo de narrativas tecno-positivista”, sem fazer distinção entre a mídia 'antiga' e 'nova'. Dessa forma, o *glitch* se opõe à cultura do *upgrade*, atuando paradoxalmente na produção de sentidos, por meio de contrastes. Em sua perspectiva subversiva e de descontinuidade, revela e expõe a fragilidade do código-fonte de arquivos digitais, ainda que as tecnologias privilegiem a perfeição e a supressão de erros e falhas (Conceição, 2018). Denuncia assim, que as imagens – mais reais que a própria realidade – consumidas diariamente, são meros simulacros que “escondem e ocultam o cálculo processado no interior dos aparelhos que as produziram” (Flusser, 2008). Os erros, as falhas e os *bugs* estabelecem, portanto, alternativas para expandir o discurso tradicional sobre a tecnologia, desocultando e trazendo à tona ideologias por trás do código em uma visão crítica da mídia digital, incluindo as informações que os algoritmos recolhem a partir dos perfis dos usuários (Flusser, 2008; Luersen; Maschke, 2018; Menkman, 2010).

---

<sup>82</sup> Os conceitos de “analógico” e de “digital” são problematizados no artigo *What is 'post-digital'?*, de (Cramer, 2014).

<sup>83</sup> Florian Cramer (1969) é escritor, fotógrafo, cineasta, teórico, e um leitor de Cultura Visual do Século XXI, atuando na *Willem de Kooning Academy*, Rotterdam, uma escola de arte e design que faz parte da Universidade de Ciências Aplicadas de Rotterdam (Hogeschool Rotterdam).

<sup>84</sup> De acordo com Cramer (2014), o termo “estética pós-digital” foi cunhado em 2000 pelo músico Kim Cascone no contexto da estética *glitch* na música eletrônica contemporânea, em oposição à ideia de “progresso digital”, de “representação perfeita” e ao paradigma da “qualidade técnica”.

Embora existam tendências à atribuição de conotações negativas (disfóricas) às falhas, aos erros e aos acidentes é apenas por meio deles, isto é, na interrupção de uma dada continuidade, por oposições e contrastes, que se pode construir o sentido<sup>85</sup>.

Nessa lógica, erros e acasos são positivamente necessários (eufóricos) por desencadear processos criativos. Encontram-se coisas ao acaso, desde que se intua sobre o que se está procurando, nas palavras de Louis Pasteur: “nos campos de observação a chance favorece apenas a mente preparada”<sup>86</sup>. Assim, fraturas e acidentes contribuem para ampliar as possibilidades de significação e de ressignificação.

Na perspectiva do *glitch*, ao subverter o uso da tecnologia ou de um sistema – não os usando da forma indicada ou tradicionalmente pensada, buscando outras formas de usos ainda não imaginados – adentra-se nos domínios da ética.

Isso se deve ao *moment(um)* inerentemente crítico do *glitch* – um conceito [cunhado por Menkman] para indicar o potencial que qualquer *glitch* tem de modular ou danificar produtivamente as normas da tecnocultura, no momento em que esse potencial é apreendido pela primeira vez (Menkman, 2011, p. 8, tradução nossa)<sup>87</sup>.

Assim, o *glitch* se desenvolve como desvio, em direção contrária à conduta esperada e planejada, desobedecendo às regras pré-definidas e instituídas, trata-se de “fazer as coisas conscientemente da maneira errada” (Briz, 2015 documento eletrônico, tradução nossa)<sup>88</sup>.

---

<sup>85</sup> Esse aspecto será retomado e explicitado no tópico da semiótica discursiva.

<sup>86</sup> No original: “*Dans les champs de l'observation le hasard ne favorise que les esprits préparés.*” (Palestra, Universidade de Lille, 7 de dezembro de 1854).

<sup>87</sup> No original: “*This is because of glitch's inherently critical moment(um) – a concept I use throughout my work to indicate the potential any glitch has to modulate or productively damage the norms of technoculture, in the moment at which this potential is first grasped.*”

<sup>88</sup> No original: “*it's about consciously doing things the wrong way.*”

Nesse contexto, e à semelhança conceitual de obras como: *Inserções em Circuitos Ideológicos: Projeto Coca-Cola*<sup>89</sup> (Figura 30), do artista brasileiro Cildo Meireles, *Vazadores*<sup>90</sup> (Figura 31), uma intervenção do artista brasileiro Rubens Mano e *Fibra óptima*<sup>91</sup> (Figura 32), uma instalação do artista cubano Luis Gárciga, irrompem

<sup>89</sup> Sobre a obra, o artista relata que essa nasce “da necessidade de se criar um sistema de circulação, de troca de informações, que não dependesse de nenhum tipo de controle centralizado. Uma língua. Um sistema que, na essência, se opusesse ao da imprensa, do rádio, da televisão, exemplos típicos de *media* que atingem de fato um público imenso, mas em cujo sistema de circulação está sempre presente um determinado controle e um determinado afinilamento da inserção. Quer dizer, neles a ‘inserção’ é exercida por uma elite que tem acesso aos níveis em que o sistema se desenvolve: sofisticação tecnológica envolvendo alta soma de dinheiro e/ou poder. [...] O trabalho começou com um texto que fiz em abril de 1970 e parte exatamente disso: existem na sociedade determinados mecanismos de circulação (circuitos): esses circuitos veiculam evidentemente a ideologia do produtor, mas ao mesmo tempo são passíveis de receber inserções na sua circulação: e isso ocorre sempre que as pessoas as deflagrem. [...] Do meu ponto de vista, o importante no projeto foi a introdução do conceito de ‘circuito’, isolando-o e fixando-o. E esse conceito que determina a carga dialética do trabalho, uma vez que parasitaria todo e qualquer esforço contido na essência mesma do processo (*media*). Quer dizer, a embalagem veicula sempre uma ideologia. Então, a ideia inicial era a constatação de ‘circuito’ (natural), que existe e sobre o qual é possível fazer um trabalho real. Na verdade, o caráter da ‘inserção’ nesse circuito seria sempre o de contrainformação. Capitalizaria a sofisticação do meio em proveito de uma ampliação da igualdade de acesso à comunicação de massa, vale dizer, em proveito de uma neutralização da propaganda ideológica original (da indústria ou do Estado), que é sempre anestésiante. É uma oposição entre consciência (inserção) e anestesia (circuito), considerando-se consciência como função de arte e anestesia como função de indústria. Porque todo circuito industrial normalmente é amplo, mas é alienante (ado). Por pressuposto, a arte teria uma função social e teria mais meios de ser densamente consciente. Maior densidade de consciência em relação à sociedade da qual emerge. E o papel da indústria é exatamente o contrário disso. Tal qual existe hoje, a força da indústria se baseia no maior coeficiente possível de alienação. Então as anotações sobre o projeto ‘Inserções em circuitos ideológicos’ opunham justamente a arte à indústria” (Inserções em circuitos ideológicos, 2011).

<sup>90</sup> Intervenção presente na 25ª Bienal de São Paulo (2002) que modificava a fachada menor do prédio da Bienal, criando uma forma de acesso secreto, alternativo e gratuito para o público (mais atento e curioso) ao evento.

<sup>91</sup> O trabalho de Luis Gárciga recorre a anúncios publicitários para localizar brasileiros que têm parentes e amigos em Cuba. O artista oferece gratuitamente a possibilidade do envio para Cuba de dispositivos de armazenamento de dados, como discos rígidos, pen drives, reprodutores de *mp3* e de *mp4* ou *iPods*, bem como arquivos de música, filmes, documentos em geral, gravações pessoais em vídeo etc. O artista também localiza em Cuba pessoas que possuem contatos no Brasil e que queiram enviar algo. Ele faz um levantamento dos dispositivos e das informações que desejam receber do Brasil e se responsabiliza pelos trâmites. Os aparatos velhos e em mau funcionamento da parte cubana viajam para compor a instalação na 8ª Bienal do Mercosul. Durante a mostra, os parentes e amigos levam para o armazém equipamentos e informações que serão enviados para Cuba. O trabalho vai se modificando durante o tempo de exposição, através da substituição de um dispositivo por outro e através da incorporação de toda a informação que, invisivelmente, será traficada para Cuba. As regras alfandegárias e o uso limitado e precário da internet na ilha colaboram para que as distâncias entre Cuba e outros países geograficamente próximos seja ainda maior. *Fibra óptima* encontra uma brecha no sistema e trata ironicamente das condições atuais que retardam a entrada da tecnologia e de informações na ilha (Ramos *et al.*, 2011, p. 183).

dois projetos, no âmbito do que pretende ser uma série contínua de projetos criativos, propostos pelos *Repórteres Sem Fronteiras*, ambos destinados a combater a censura em todo o mundo. O primeiro, denominado *The Uncensored Playlist* (A Playlist Sem Censura), disponibiliza informações censuradas por meio da música e através da plataforma *Spotify*, um serviço de *streaming* de música, *podcast* e vídeo disponível em quase todos os países do mundo (Figura 33). Para esse projeto

cinco jornalistas independentes<sup>92</sup>, oriundos de cinco países que sofrem grande censura governamental se uniram ao diretor musical Lucas Mayer para transformar 10 artigos que haviam sido censurados em 10 canções populares sem censura. Essas músicas foram então carregadas em sites de *streaming* de música disponíveis gratuitamente. Permitindo que essas histórias voltassem aos países onde antes eram proibidas (Reporters Without Borders, 2018, tradução nossa)<sup>93</sup>.

**Figura 30** – *Inserções em Circuitos Ideológicos: Projeto Coca-Cola (1970).*



Fonte: Itaú Cultural. Foto: Vicente de Mello. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/cildo-meireles/cildo>.

<sup>92</sup> Os jornalistas: Chang Ping (China), Bui Thanh Hiêu (Vietnã), Galima Bukharbaeva (Uzbequistão), Prachatai (Tailândia) e Basma Abdelaziz (Egito). Disponível em: <https://www.uncensoredplaylist.com/en>.

<sup>93</sup> No original: "five acclaimed independent journalists from five countries suffering from strict government censorship teamed up with Musical Director Lucas Mayer to turn 10 articles that had previously been censored into 10 uncensored pop songs. These songs were then uploaded onto freely available music streaming sites. Allowing these stories to be slipped back into the countries where they had once been forbidden."

**Figura 31** – *Vazadores*, de Rubens Mano, na 25ª Bienal (2002).



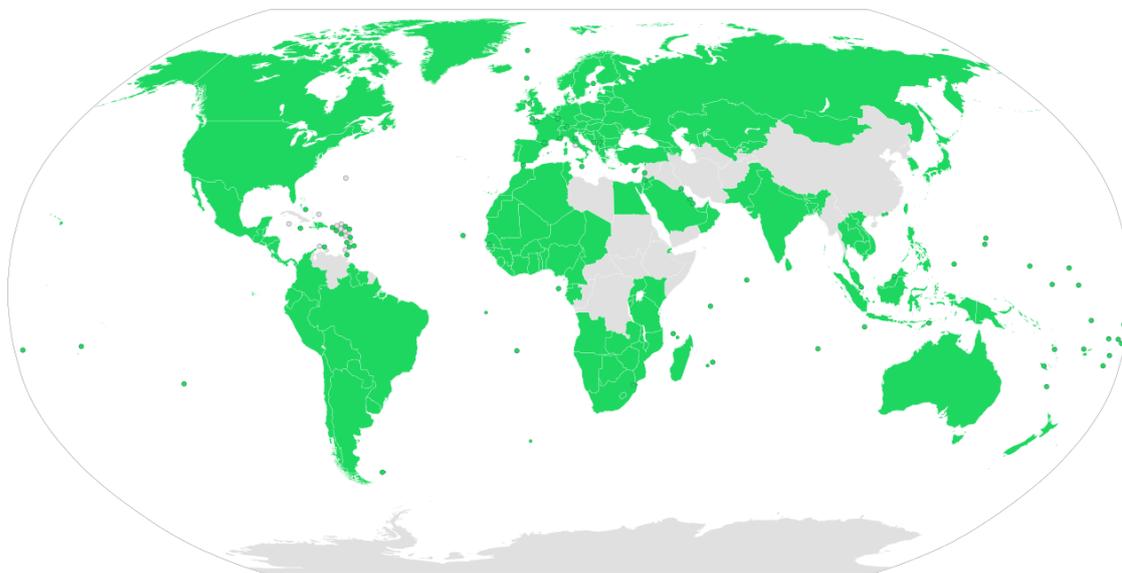
Fonte: Bienal de São Paulo ©Juan Guerra. Disponível em: <http://www.bienal.org.br/post/349>

**Figura 32** – *Fibra óptima* (2011), de Luis García.



Fonte: (Ramos *et al.*, 2011)

**Figura 33** – Disponibilidade do *Spotify* no mundo a partir de 24 de fevereiro de 2021.



Fonte: Wikipedia Commons. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Spotify>.

O segundo, *The Uncensored Library* (A Biblioteca Sem Censura) é um mapa (Figura 34), disponibilizado tanto para *download* quanto para acesso direto via servidor *Minecraft*<sup>94</sup>, que tem por objetivo driblar a censura em países sem liberdade de imprensa.

---

<sup>94</sup> *Minecraft* é um jogo eletrônico *sandbox* (ambiente isolado, controlado e próprio para a realização de testes) de sobrevivência desenvolvido inicialmente por Markus "Notch" Persson [...], cuja propriedade intelectual foi obtida pela Microsoft em 2014. [...] É o jogo eletrônico mais vendido de todos os tempos – cerca de 238 milhões de cópias em multiplataformas até abril de 2021 – com mais de 140 milhões de jogadores ativos mensalmente. [...] aclamado pela crítica e ganhador de vários prêmios vem sendo considerado como um dos melhores e mais influentes jogos eletrônicos de todos os tempos. [...] Também vem sendo usado em ambientes educacionais, especialmente no campo de sistemas da computação. Texto adaptado de: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Minecraft>.

**Figura 34** – *The Uncensored Library*.



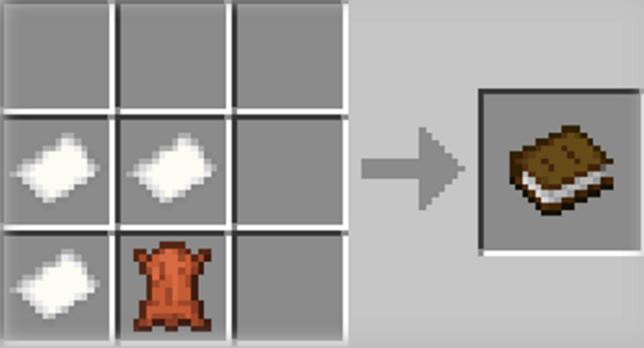
Fonte: © *Minecraft*. Disponível em: [https://www.minecraft-france.fr/wp-content/uploads/2020/03/01\\_Uncensored\\_Library\\_island2-scaled.jpg](https://www.minecraft-france.fr/wp-content/uploads/2020/03/01_Uncensored_Library_island2-scaled.jpg).

A biblioteca, lançada em 12 de março de 2020 – no *Dia Mundial Contra a Censura Cibernética* –, reúne relatórios, artigos e livros censurados em países como: México, Rússia, Vietnã, Arábia Saudita e Egito. A curadoria dos textos, atualmente cerca de 200 livros censurados, foi realizada pelos *Repórteres Sem Fronteira*, com o intuito de assegurar que o conteúdo da biblioteca seja preciso, verdadeiro e sensível. A biblioteca foi construída com mais de 12,5 milhões de blocos do *Minecraft* e seu estilo neoclássico faz uma clara alusão às estruturas autoritárias que o projeto pretende subverter (Maher, 2020; *The Uncensored Library*, 2021).

O projeto original foi concebido em colaboração entre agência de *marketing DDB* e uma filial dos *Repórteres Sem Fronteira*, ambas alemãs, e executado pela empresa de *design Blockworks*, do Reino Unido. Segundo o criativo sênior da *DDB*, Tobias Natterer, a ideia surgiu ao perceber que as pessoas utilizavam o *videogame* de forma aparentemente não convencional, isto é, não apenas para jogar, mas para falar uns com os outros pelo bate-papo do jogo. Assim, os jogos proporcionam tanto experiências decorrentes do ato de jogar em si quanto a possibilidade de encontros virtuais. A escolha por *Minecraft* – aparentemente um jogo infantil e inofensivo – não é aleatória e está estreitamente relacionada com a popularidade, a acessibilidade, sua

onipresença na sociedade contemporânea, a dificuldade de legislar e impor o desligamento do servidor e porque, originalmente, já oferecia aos jogadores o recurso de combinar itens (Figura 35) para a fabricação e escrita de livros (Maher, 2020).

**Figura 35** – Fabricação de livros no *Minecraft*.

INGREDIENTES	RECEITA DA FABRICAÇÃO
Papel + Couro	
Pena + Bolsa de tinta + Livro	

Fonte: Adaptado de <https://minecraft-pt.gamepedia.com/Livro>.

### 3.3. Perspectiva política

Além da perspectiva ética, um *glitch* pode se revelar político quando deixa transparecer que as ferramentas tecnológicas não são neutras, tal como observado na introdução desse trabalho quanto aos algoritmos racistas. Consciente disso ou não,

elas são “sintomáticas da visão de mundo de seu produtor” (Briz, 2015, p. 7, tradução nossa)<sup>95</sup>.

Para exemplificar, o artista *new-media* e educador Nick Briz (2015) compara os formatos dos arquivos de texto que, numa perspectiva utilitarista, são muito semelhantes entre si.

Sendo assim, a extensão *.txt* indica que o arquivo é aberto e que roda em qualquer ambiente ou aplicativo; a extensão *.pdf*, é também um arquivo aberto, mas inclui um recurso que pode impedir que o texto seja copiado; a extensão *.doc*, ao contrário dos anteriores, não possui um formato aberto, o que significa que apenas os *softwares* e aplicativos autorizados podem abrir e editar esses arquivos (franquias de propriedade do conglomerado americano *Microsoft*); a extensão *.wwf*, desenvolvido pela *World Wide Fund for Nature Germany* é semelhante ao *.pdf*, com a diferença de que ele não pode ser impresso, desencorajando assim a impressão desnecessária.

Pela comparação, percebe-se que, embora todos os formatos tenham a mesma finalidade (arquivos de texto), é nos detalhes que a visão de mundo de seus criadores transparece e é revelada. Assim, o uso dessas ferramentas – ou de quaisquer outras – inscreve os usuários, sejam eles conscientes disso ou não, em realidades tecno-políticas e econômicas.

Rosa Menkman (2011) cita o exemplo do (mau) uso intencional de um *blog* desenvolvido pela dupla de artistas holandesa/belga Jodi<sup>96</sup> no qual o código *back-end*<sup>97</sup> corrompido é mostrado na superfície do *site*, estabelecendo relações entre o aspecto visual e o código não-visível do *software*, processo que deturpa “as relações existentes entre funcionalidades específicas da mídia e as experiências estéticas normalmente associadas a elas” (Betancourt, 2013, documento eletrônico, tradução

---

<sup>95</sup> No original: “*symptomatic of their producer’s worldview*”.

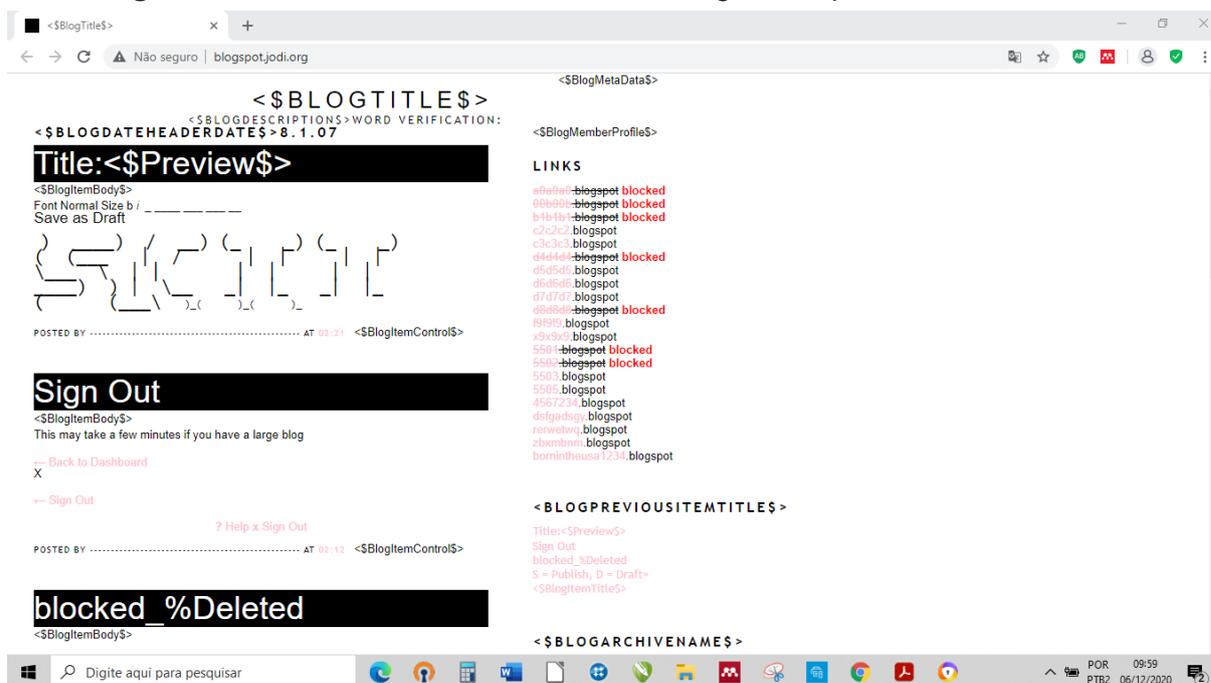
<sup>96</sup> Jodi (*Jo* para Joan Heemskerk e *di* para Dirk Paesmans).

<sup>97</sup> O código *back-end*, não é visível ou disponível para o usuário final, cujas interações se dão no *front-end*, a parte visual/interface gráfica de um *site*. O *back-end* é responsável pelas ‘engrenagens’ de uma aplicação *web* e por processar as informações para que todas as funções do *site* sejam executadas. Adaptado de: <https://www.digitalhouse.com/br/blog/back-end-o-que-e-para-que-serve-e-como-aprender>.

nossa)<sup>98</sup>. Diante desse aspecto aparentemente danificado (Figura 36), a ferramenta *Blogger* bloqueou sete das vinte e duas páginas do *blog*, desconsiderando qualquer intencionalidade por parte dos autores, enfatizando assim o “determinismo de *software*’ ou, no caso do *Blogger*, ‘determinismo de plataforma’” (Menkman, 2011, p. 42). Mesmo sendo uma plataforma de publicação gratuita, depreende-se a partir de como que os usuários

respondem a um sistema integrado (político) e não operam completamente sob sua própria autoridade. Além disso, o sistema é regido pela crença [...] de que o *software* será usado para distribuir apenas o conhecimento convencionalmente formatado. [Do contrário] [...] correm o risco de serem bloqueados ou de ter seus *blogs* completamente excluídos (Menkman, 2011, p. 41, tradução nossa)<sup>99</sup>.

**Figura 36** – <\$BLOGTITLE\$>, 2006-2007. *Blog* corrompido intencionalmente.



Fonte: © Jodi. Disponível em: <http://blogspot.jodi.org>.

<sup>98</sup> No original: “misrepresenting existing relationships between specific media functionalities and the aesthetic experiences normally associated with them”.

<sup>99</sup> No original: “answer to a built-in (political) system and don’t operate completely under their own authority. Moreover, the system is governed by the belief [...] that the software will be used to distribute only conventionally formatted knowledge. [...] risk the possibility of being blocked or having their blogs completely deleted.”

Nesse aspecto, fica evidente que “o uso é gratuito<sup>100</sup> (não livre)” (Beiguelman, 2018), pois está sujeito a regras pré-definidas, impostas e dificilmente negociáveis.

Considerando os estudos sobre comunicação na análise de <\$BLOGTITLE\$>, os *glitches* podem

levar qualquer meio a um estado crítico de hipertrofia, para (posteriormente) criticar sua política inerente. [...] O fluxo não pode ser compreendido sem interrupção, nem funcionar sem falhas. É por isso que os estudos sobre *glitch* são necessários (Menkman, 2011, p. 11, tradução nossa)<sup>101</sup>.

Para compreender o que Menkman chama de “estado crítico de hipertrofia” é necessário realizar uma breve incursão pelas teorias da comunicação. Para tanto, recorre-se aos estudos de John Fiske<sup>102</sup> (1984), nos quais o autor evidencia dois principais ramos sobre os estudos em comunicação, um que ele nomeia como ‘*escola de processos*’, na qual a ênfase se encontra no processo de transferência de uma mensagem do emissor ao receptor, e que praticamente ignora o texto da mensagem; e outro, ‘*escola semiótica*’<sup>103</sup>, cuja ênfase está na produção e troca de sentidos, nessa perspectiva tanto o texto da mensagem quanto o receptor/leitor passam a ter um papel muito mais ativo em relação à escola anterior.

---

<sup>100</sup> Uma ressalva é feita pela própria autora quanto ao fato de que “o pagamento são nossos dados pessoais que [voluntariamente] disponibilizamos para acessá-los.” (Beiguelman, 2018, documento eletrônico)

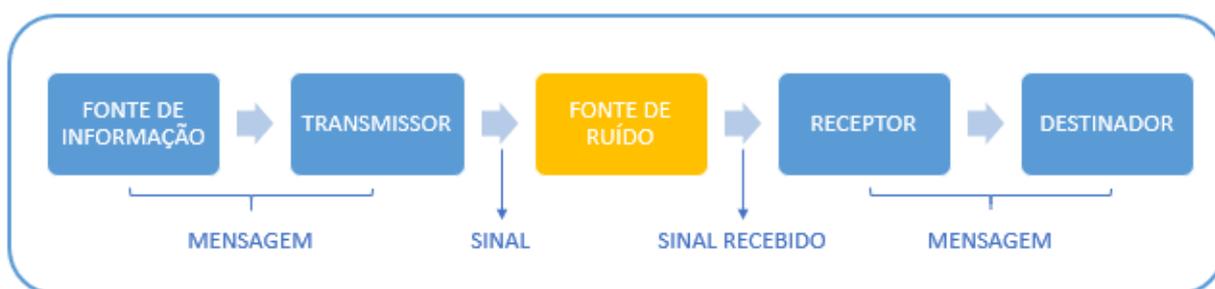
<sup>101</sup> No original: “*Utilize glitches to bring any medium into a critical state of hypertrophy, to (subsequently) criticize its inherent politics. [...] Flow cannot be understood without interruption, nor function without glitching. This is why glitch studies is necessary.*”

<sup>102</sup> Professor Emérito do Departamento de Artes da Comunicação da Universidade de Wisconsin, Estados Unidos. Teórico dos fenômenos televisivos, dos processos de recepção da audiência e da influência do meio na perspectiva dos estudos culturais. Disponível em: <https://www.infoamerica.org/teoria/fiske1.htm>.

<sup>103</sup> No livro “*Introducción al estudio de la comunicación*”, Fiske adota a semiótica pierceana para aportar suas reflexões.

No âmbito da ‘*escola de processos*’, há o mito da transmissão perfeita, que é retomado do livro *The Mathematical Theory of Communication*<sup>104</sup> – publicado em 1949, por Claude Shannon e Warren Weaver – como sendo o início das teorizações acerca do ruído. Para os autores, a informação não muda quando seu contexto muda, isso porque Shannon e Weaver se concentraram na transmissão de informações entre máquinas e não na transmissão de significados entre os seres humanos dispensando, assim, os aspectos semânticos da comunicação. No âmbito dessa teoria, o ruído se apresenta como um fator externo disruptivo, uma variável inexplicável na equação que interfere na qualidade do sinal recebido, obscurecendo sua pureza, tal como representado no esquema da Figura 37 (Fiske, 1984; Menkman, 2011).

**Figura 37** – Modelo de Shannon e Weaver.



Fonte: Adaptado de Fiske 1984, p. 2.

Nesse aspecto – e ainda em relação ao trabalho <\$BLOGTITLE\$> -, o *glitch* surge como um artefato de ruído

intrigante, difícil de definir e encantador; [pois] se revela à percepção como acidente, caos ou laceração e dá um vislumbre da linguagem de máquina normalmente ofuscada. Em vez de criar a ilusão de uma interface transparente e funcional com as informações, o *glitch* captura a máquina se revelando (Menkman, 2011, p. 29-30, tradução nossa)<sup>105</sup>.

<sup>104</sup> Em português: *A teoria matemática da comunicação*.

<sup>105</sup> No original: “most puzzling, difficult to define [...]; it reveals itself to perception as accident, chaos or laceration and gives a glimpse into normally obfuscated machine language. Rather than creating the illusion of a transparent, well-working interface to information, the glitch captures the machine revealing itself.”

Outra contribuição relevante de Fiske (1984) para essa pesquisa se refere aos conceitos de redundância e de entropia. Sendo que a redundância é tudo aquilo que é previsível ou convencional em uma mensagem, já o seu oposto se refere à entropia. Nesse aspecto, uma mensagem com a baixa previsibilidade é entrópica e possui alto conteúdo informacional, enquanto uma mensagem altamente previsível é redundante e tem baixo conteúdo informativo. Assim, o ‘estado crítico de hipertrofia’ sinalizado por Menkman, também implica alto grau de entropia, pois a mensagem decorrente não é convencional, é imprevisível e estranha (não familiar), motivo pelo qual articula alto conteúdo informacional, o que exigirá, em consequência, maior participação do receptor/leitor ao produzir e apreender os efeitos de sentido suscitados pela mensagem. O autor adverte que a redundância não é apenas útil na comunicação, mas vital. Sua dupla função – uma técnica e outra relativa à dimensão social – contribui para o aumento na precisão da decodificação das mensagens, ajudando o receptor/leitor a identificar erros, além de reduzir os problemas suscitados durante a transmissão de mensagens entrópicas<sup>106</sup>.

Desta forma, compreende-se a partir de Rancière (2021, p. 15), que a perspectiva política se relaciona com

a capacidade de certas imagens para produzir desacordos, para criar desentendimentos que fraturam o sensível, que quebram uma relação estabelecida; em suma, tal trabalho é um ato de sabotagem. Uma imaginação política que modifica o sentido do comum. Poderíamos dizer que, diante de uma saturação comunicativa do campo visual, a questão que se apresenta de agora em diante é saber como criar contraimagens, imagens que existem e atuam de maneira contrária ao movimento dominante, desafiando certo consenso. [...] Podemos, então, citar dois imperativos para as imagens: fazer aparecer o que até então não tinha visibilidade, criando uma cena onde ela não existia; ou mudar um modo de aparência, transformando suas modalidades sensíveis.

Para finalizar este tópico, sublinha-se que o *glitch* pode ser capaz de promover uma “interrupção poderosa que desloca um objeto de seu fluxo e discurso comum, em direção às ruínas do significado destruído” (Menkman, 2011, p. 29,

---

<sup>106</sup> Uma mensagem totalmente inesperada terá de ser dito mais de uma vez e de forma diferente (Fiske, 1984, p. 7).

tradução nossa)<sup>107</sup>, proporcionando, assim, uma mudança paradigmática de um discurso homogeneizante para outros capazes de sinalizar e de destacar a diferença e a diversidade. Portanto, entre as discussões contemporâneas, destacam-se as questões envolvendo tanto “o capitalismo digital e sua ideologia produzida na/pela mídia” como o “status do público” (Betancourt, 2013).

---

<sup>107</sup> No original: “*interruption that shifts an object away from its flow and ordinary discourse, towards the ruins of destructed meaning.*”

capítulo IV

*metodologia: configurações e  
estratégias da pesquisa*



#### 4. METODOLOGIA: configurações e estratégias da pesquisa

A pesquisa de natureza qualitativa se constitui, por si só, um campo de investigação com características historicamente localizadas e que, de acordo com Denzin e Lincoln (2006), resultam em sete momentos que se sobrepõem e interoperam no presente: o tradicional (1900-1950), o modernista (1950-1970), o dos gêneros obscuros (1970-1986), o da crise da representação (1986-1990), o pós-moderno (1990-1995), o da investigação pós-experimental (1995-2000) e o futuro (a partir de 2000), momento que tem sido caracterizado pelo diálogo crítico em torno da democracia, raça, gênero, classe, Estado-nação, globalização, liberdade e comunidade. Logo, a “luta hoje é no sentido de relacionar a pesquisa qualitativa às esperanças, às necessidades, aos objetivos e às promessas de uma sociedade democrática livre” (Denzin; Lincoln, 2006, p. 17).

Tal concepção localiza o observador no mundo como aquele que procura compreender ou interpretar os significados que os sujeitos atribuem aos fenômenos observados em seus cenários naturais. Cabe destacar que esse observador-pesquisador não está descolado de sua biografia pessoal, motivo pelo qual “fala a partir de uma perspectiva de classe, de gênero, de raça, de cultura e comunidade étnica” que o leva a “adotar determinadas visões do ‘outro’ que é estudado” (Denzin; Lincoln, 2006, p. 32–33). A abordagem qualitativa considera o duplo da subjetividade na construção do conhecimento: o sujeito participante da pesquisa e o sujeito pesquisador. Sendo assim, o pesquisador é também “parte da realidade investigada e sujeito em desenvolvimento” (Oliveira; Rossato; Araújo, 2018, p. 2–5).

Nessa relação dialógica e colaborativa considera-se que tanto o pesquisador como o sujeito pesquisado possuam vozes ativas e dialoguem entre si e com os seus vários contextos, estando em constante transformação e aprendizagem, no processo de pesquisa (Oliveira; Rossato; Araújo, 2018, p. 5).

Em suma, para dar conta da complexa e intrincada relação entre os sujeitos e os fenômenos observados, quanto à produção de sentidos, a pesquisa qualitativa admite uma multiplicidade de métodos – tanto para a coleta de dados quanto para a leitura e análise desses dados –, o que reflete “uma tentativa de assegurar uma compreensão em profundidade” de suas representações já que “a realidade objetiva

nunca pode ser capturada” (Denzin; Lincoln, 2006, p. 19). Em outras palavras, “realçam o *modo* como a experiência social é criada e adquire significado” (Denzin; Lincoln, 2006, p. 23, grifo nosso), sem esquecer que o ato de interpretar as descobertas dos sujeitos é um ato artístico (no sentido da criação) e político, se concentrando “em determinados aspectos da realidade, [e] desviando-se de outros” (Denzin; Lincoln, 2006, p. 37).

#### **4.1. Participantes**

A pesquisa contou com a formação de um grupo focal para a coleta de dados via interações entre os participantes, a partir da experiência estética e estésica, com produções audiovisuais selecionadas pela pesquisadora. A estratégia teve o objetivo de diversificar o repertório de pontos de vista, de contextos, de argumentação e de contra-argumentação, bem como possibilitar a ampliação e o enriquecimento criativo, crítico e em profundidade sobre as leituras e análises. Tais aspectos decorrem de trocas mútuas entre os participantes que, “de modo geral, ouvem as opiniões dos outros antes de formar as suas próprias e, constantemente, mudam de posição, ou fundamentam melhor sua opinião inicial, quando envolvidos na discussão em grupo” (Backes *et al.*, 2011, p. 439).

O estudo, aprovado e autorizado conforme ANEXO I, envolveu a constituição de dois grupos focais formados durante a realização do estágio docente ocorrido no segundo semestre de 2022. Contou com a participação de 17 estudantes cursando entre o 3º e o 5º semestre de Pedagogia, matriculados nas turmas A e B da disciplina de Educação e Artes Visuais (EDU02061), da Faculdade de Educação da UFRGS, mediante convite e livre adesão (ANEXO II). Os participantes foram majoritariamente do sexo feminino, com idades entre 20 e 39 anos, conforme

apresentado no Quadro 9, todos residentes na região metropolitana de Porto Alegre<sup>108</sup>.

**Quadro 9** – Quantidade de participantes por sexo e faixa etária

	FEMININO	FAIXA ETÁRIA	MASCULINO
12		20-22	1
2		23	0
1		29	0
1		39	0

Fonte: Arquivo pessoal.

Desses, 14 relataram possuir alguma experiência com educação, atuando com a Educação Infantil, Escola de Idiomas e/ou Ensino Fundamental I. Quando questionados sobre o uso de produções audiovisuais em sala de aula, os participantes afirmaram utilizar quase sempre (3); poucas vezes (7); nunca (4) e 3 não informaram. Sobre as possibilidades de usos de produções audiovisuais em sala de aula (Quadro 10) a maioria dos participantes considerou utilizá-las: para ilustrar, mostrar realidades, introduzir temas, iniciar discussões, refletir, compartilhar produções, deixar a aula mais interessante e/ou facilitar a compreensão. Entretanto, desconsiderou utilizá-las para: simular alguma experiência, passar o conteúdo e/ou como alternativa à falta de planejamento.

**Quadro 10** – Considerações acerca do uso de produções audiovisuais em sala de aula

USOS	SIM	NÃO
ILUSTRAR O QUE ESTÁ EXPLICANDO	14	3
MOSTRAR DIFERENTES REALIDADES	12	5
INTRODUZIR O TEMA DA AULA	15	2
INICIAR UMA DISCUSSÃO OU DEBATE	13	4
PROPOR UMA REFLEXÃO SOBRE DETERMINADO ASSUNTO	14	3

<sup>108</sup> Porto Alegre (13), Cachoeirinha (1), Canoas (1), Gravataí (1) e Guaíba (1).

SIMULAR ALGUMA EXPERIÊNCIA	8	9
PASSAR O CONTEÚDO DA AULA	2	15
COMPARTILHAR O TRABALHO REALIZADO PELOS ESTUDANTES	11	6
DEIXAR A AULA MAIS INTERESSANTE	15	2
FACILITAR A COMPREENSÃO DO CONTEÚDO	13	4
QUANDO O PROFESSOR NÃO PREPAROU A AULA	1	16
NENHUMA DAS OPÇÕES ANTERIORES	16	1

Fonte: arquivo pessoal.

Embora o segundo semestre de 2022 tenha sido atípico<sup>109</sup>, ainda em decorrência dos efeitos da pandemia de Covid-19, o grupo focal caracterizou-se como um espaço privilegiado tanto por sua especificidade quanto pela possibilidade de alcance das concepções acerca do tema.

Segundo Backes e outros (2011, p. 439–440), ainda que a estratégia do grupo focal consista “em um processo complexo, considerando sua dinamicidade, dialogicidade e capacidade de análise e síntese reflexivas dos envolvidos”, cabe destacar que, enquanto estratégia metodológica, “não é capaz de condicionar ou influenciar o delineamento dos objetos e objetivos de pesquisa, [pois] não possui autonomia metodológica para reger ou definir a sua própria utilização”. Trata-se antes da experiência teórico-metodológica do pesquisador em articulação com as suas competências intuitivas e criativas que, a partir dos dados coletados, efetuará a

<sup>109</sup> O segundo semestre de 2022 da UFRGS foi realizado entre 17 de novembro de 2022 e 19 de abril de 2023, com recesso escolar entre 26 de dezembro e 15 de janeiro (<https://www.ufrgs.br/prograd/wp-content/uploads/2022/01/Portaria-n%C2%BA-626-28.01.2022.pdf>). A disciplina de Educação e Artes Visuais (EDU02061) foi ofertada para duas turmas (A e B) na modalidade presencial, contando inicialmente com 48 estudantes matriculados e, ao final, 42 concluintes (87,5%). Desse grupo, 11 estudantes reprovaram por excesso de faltas (35,5%).

EDU02061 - EDUCAÇÃO E ARTES VISUAIS			
TURMA	MATRICULADOS	CONCLUINTES	FALTA DE FREQUÊNCIA
A	29	24	8
B	19	18	3
A+B	48	42	11

síntese, ressignificação, elaboração, complexificação ou sofisticação de novos saberes, produtos ou processos.

#### 4.2. Materiais

- Foram utilizadas produções audiovisuais que: a) se desenvolvem numa perspectiva *glitch*; b) contemplaram as esferas éticas, estéticas e/ou política do *glitch*; c) dialogaram com temas da arte educação; e) possuíam duração de até 10 minutos.
- Equipamento multimídia para assistir e analisar as produções;
- Recursos complementares que auxiliaram na análise (textos, imagens e informações acerca das produções analisadas);
- Smartphone para o registro sonoro das interações entre os participantes durante a proposta de leitura e apreensão das produções;
- Computador para ouvir as gravações com as interações e falas dos participantes;
- *Softwares* para transcrição e análise das interações e leituras dos participantes.

#### 4.3. Método

Para a leitura, apreensão e análise das produções audiovisuais foram utilizados diferentes abordagens de forma articulada:

- a) **Metodologia semiótica:** a análise semiótica parte do que se convencionou chamar de percurso gerativo de sentido (PGS) que é constituído por três níveis: o fundamental, o narrativo e discursivo. O nível fundamental organiza

a totalidade do discurso e é onde identificam-se os elementos que dão origem ao quadrado semiótico (QS), uma estrutura com base filosófica e epistemológica que considera que o sentido é estabelecido por contrastes observáveis entre oposições fundamentais, entre contradições e entre contraditórios; o nível narrativo refere-se ao processo de transformação observado entre um estado inicial e outro final, onde o sujeito entra em estado de junção (conjunção/disjunção) com o objeto de valor (Cardoso; Hanashiro; Barros, 2016); e, o nível discursivo, traz as marcas da enunciação no enunciado quanto a actorialização, a espacialização e a temporalização, também, é onde se evidencia a tematização e a figurativização (Bellomo-Souza *et al.*, 2018). Desta forma, o PGS “vai do mais simples ao mais complexo, do mais abstrato ao mais concreto” (Greimas; Courtès, 2008, p. 206), configurando-se como “um modelo que simula a produção e interpretação do significado, do conteúdo” (Fiorin, 2011, p. 44).

A semiótica discursiva circunscreve semióticas com objetivos específicos como a semiótica dos discursos científicos, religiosos ou literários; a semiótica do espaço, de etnossemiótica e de sociossemiótica e, ainda, a semiótica plástica ou visual (Landowski, 2017a).

Desta forma, as análises se desenvolvem a partir de dois objetos: o *empírico*, tomado a partir da escolha de um texto qualquer, do qual emanam os dados que serão teorizados, isto é, identificados e analisados à luz da semiótica, buscando conhecer como se dá a produção e a apreensão de efeitos de sentido, objeto compreendido, portanto, como *teórico*.

No âmbito dessa pesquisa, o objeto empírico – produções audiovisuais que se desenvolvem numa perspectiva *glitch* – retoma e aprofunda o estudo iniciado durante o curso de mestrado sobre os *glitches* e a estética *glitch*. É definido a partir de revisão bibliográfica de publicações (artigos e livros) disponíveis sobretudo, em repositórios digitais; pela identificação de seus desdobramentos não apenas no âmbito das artes visuais, mas da audiovisualidade contemporânea, isto é, das produções visuais e

audiovisuais consumidas cotidianamente; culminando no levantamento e na seleção de produções que contemplem as dimensões éticas, estéticas e/ou políticas. O objeto teórico, por sua vez, refere-se aos efeitos de sentido suscitados e apreendidos a partir da experiência estética e estésica com o objeto empírico através do cruzamento de dados obtidos, tanto da revisão bibliográfica quanto do grupo focal.

Recorre-se assim, em geral, aos aspectos metodológicos introduzidos pela semiótica *standard*, como o percurso gerativo de sentido e, especificamente, tanto à semiótica plástica ou visual – ao se ocupar, no plano da expressão, com a análise dos formantes (cromáticos, eidéticos, topológicos, matéricos, rítmicos e acústicos) – quanto à sociosemiótica, ao possibilitar a identificação e análise de diferentes regimes de interação e sentido.

- b) **Método MELIR**, que consiste inicialmente na identificação e na classificação de um produto (áudio)visual quanto a sua função (informativo, comunicativo, artístico etc.); em seguida interpelá-lo a partir de cinco perguntas-chave: 1) Que canal é utilizado para fazer o produto visual chegar até nós? (TV, jornal, revista, internet etc.); 2) Que suporte, isto é, que estrutura física ou virtual é utilizada? (Telas eletrônicas, papel); 3) Quais são os procedimentos de construção? (pintura, escultura, fotografia, vídeo, impressão digital etc.); 4) Quão acessível e qual a frequência de contato com o produto visual? (TV x museu); 5) Quem é o autor do produto visual? (oculto pelo anunciante/agência, manifesto em suas produções artísticas); o passo seguinte consiste na identificação das mensagens manifestas e latentes, relacionando-as a um medo; e, por fim, decidir de forma controlada e consciente se a mensagem será assimilada ou não como parte do conhecimento.
- c) **Plano de Compreensão das Representações Visuais**, que à semelhança do Método MELIR, consiste em identificar um produto (áudio)visual; realizar uma análise pré-iconográfica e uma iconográfica relacionando-as na busca de um significado geral; conhecer o contexto de produção, circulação e

recepção da produção; e, por fim, relacionar o conteúdo dos elementos narrativos aos visuais para obter o significado final da produção (áudio)visual.

- d) **Método de Ocultamento** que, segundo Chion (1993, p. 143, tradução nossa)<sup>110</sup>,

consiste em ver uma determinada sequência várias vezes, vendo-a ora com som e imagem simultaneamente, ora mascarando a imagem e, ora cortando o som. Assim, tem-se a possibilidade de ouvir o som tal como ele é, e não enquanto a imagem o transforma e mascara; e ver a imagem como ela é, e não como o som a recria.

- e) **Grupo focal** com os participantes da pesquisa a fim de conhecer como significam as produções sugeridas, que efeitos de sentido constroem a partir da interação com as produções e uns com os outros, como percebem o áudio, o vídeo e suas articulações (sincretismo), visando diversificar pontos de vista, complementando as leituras e apreensões suscitadas pelas produções audiovisuais analisadas. Com o objetivo de introduzir e contextualizar a temática *glitch* a partir de suas manifestações audiovisuais, foram apresentadas duas produções audiovisuais analisadas durante o curso de mestrado (o episódio “O Sinal”, da série de animação “O Incrível Mundo de Gumbal” e a videoarte “Cinema Lascado”, de Giselle Beiguelman). Em seguida, foram apresentadas outras duas produções (trechos do “episódio IV: Uma Nova Esperança”, de *Star Wars* e uma peça publicitária “BugKing”, do Burger King), ampliando o debate em direção à análise das perspectivas éticas e políticas, considerando o *glitch* como um fenômeno complexo, cujas dimensões podem ultrapassar suas manifestações audiovisuais. A síntese das percepções e contribuições elaboradas pelo grupo focal, considerando as produções analisadas nesta

---

<sup>110</sup> No original: *Consiste en visionar varias veces una secuencia determinada viéndola unas veces con sonido e imagen simultáneamente, otras veces enmascarando la imagen y, otras, cortando el sonido. Se tiene así la posibilidad de oír el sonido como es, y no como lo transforma y enmascara la imagen; y ver la imagen como es, y no como el sonido la recria.*

etapa da pesquisa, a saber: os dois trechos de *Star Wars* e a peça do *Burguer King*, encontram-se no APÊNDICE (p. 227).

#### 4.4. Procedimentos

- Levantamento de literatura em consonância com os objetivos desta pesquisa.
- Elaboração dos pressupostos teóricos e metodológicos que orientarão e aportarão as reflexões produzidas no âmbito desta pesquisa.
- Revisão crítica da literatura.
- Mapeamento de produções audiovisuais considerando: a) aquelas que se desenvolvem numa perspectiva *glitch*; b) que contemplem as esferas éticas, estéticas e/ou política; c) que dialoguem com temas da arte educação; e) que tenham um tempo de duração máxima de 10 minutos.
- Seleção de produções a partir do mapeamento inicial.
- Descrição e análise das produções selecionadas em consonância com os pressupostos da pesquisa.
- Constituição de um grupo focal com estudantes do curso de Pedagogia da UFRGS.
- Exibição das produções audiovisuais para o grupo focal seguido de debate.
- Registro das leituras, apreensões e interações do grupo focal decorrentes da exibição das produções.
- Transcrição dos registros.
- Análise dos dados obtidos.
- Cruzamentos das análises realizadas pela pesquisadora com os dados obtidos das leituras e interações dos participantes da pesquisa.
- Sugestão de estratégias para a leitura e a apreensão audiovisual - ELAA (a partir da articulação entre os aportes teóricos, leituras, apreensões e interações do grupo focal).
- Discussão dos resultados.
- Redação do texto da tese.

- Defesa da tese.
- Publicação dos resultados.
- Apresentação da pesquisa em eventos nacionais e internacionais para professores e pesquisadores de artes visuais e de áreas de conhecimento correlatas.

#### **4.5. Análise dos dados**

A leitura e apreensão das produções audiovisuais realizadas pela pesquisadora, bem como, as leituras, apreensões e interações dos participantes com essas mesmas produções são descritas e analisadas com base nos pressupostos da semiótica discursiva, do método MELIR e, quando pertinente, do Método de ocultamento. Os dados foram analisados qualitativamente quanto aos efeitos de sentido decorrentes da articulação entre as linguagens visual e sonora nas produções *glitch*; quanto às significações atribuídas a estes textos audiovisuais pela pesquisadora e pelos participantes; e, quanto aos regimes de interação e sentido observados.

Em continuidade à pesquisa desenvolvida no curso de mestrado, as análises consistiram em fragmentar estas produções para a identificação de suas qualidades sensíveis e inteligíveis, desarticulando o visual do sonoro, para depois compreender suas relações na produção e na (re)elaboração de efeitos de sentido do audiovisual, sobretudo, quanto aos impactos da perspectiva *glitch* presente nas produções selecionadas. A análise, dos efeitos de sentido produzidos e elaborados pelos participantes da pesquisa, visa ampliar e complexificar as reflexões envolvendo a leitura e apreensão da audiovisualidade em contextos educativos.

##### *4.5.1. Sugestão de estratégias para a análise audiovisual*

A partir dos diferentes aportes teórico-metodológicos arrolados nesta pesquisa (Acaso, 2006, 2009b; Chion, 1993; Dondis, 1997; Landowski, 2017a; Oliveira, 2004; Roldán, 2012), buscou-se elaborar uma síntese de possíveis indagações como

sugestão estratégica para a leitura e apreensão de efeitos de sentido em produções audiovisuais. No Quadro 11, observa-se o desenho estratégico proposto.

**Quadro 11 – Estratégias para Leitura e Apreensão Audiovisual - ELAA**

Etapa	Tipo	Pergunta	Descrição
1	Leitura	A O que é?	Publicidade, informação, arte, entretenimento, outros.
		B Onde é veiculado?	TV, internet, videogames, metaverso, museu, galeria, rua, estabelecimentos comerciais etc.
		C Qual seu suporte?	Telas eletrônicas (TV, computador, tablet, smartphone etc.), projeções (parede, tela de cinema, tecido, água, corpo, fumaça etc.), dispositivos de realidade virtual/aumentada.
		D Com que frequência?	Única, periódica (diária, semanal, mensal, anual etc.).
		E Quem produziu?	Agência de publicidade, agência de notícias, ONG, partidos políticos, <i>youtuber/influencer</i> , artista (individual, coletivo), não identificável etc.
		F Onde?	Cidade, Estado, país, região etc.
		G Quando?	Data, ano, recente, passado etc.
		H Para quem?	Professores, estudantes, pacientes, gamers, artistas, colecionadores, apreciadores, seguidores, fãs etc.)
		I Para quê?	Vender, informar, entreter, provocar, inquietar, subverter, intimidar, reunir (seguidores, fãs) etc.
2	Apreensão	J O que diz?	NÍVEL FUNDAMENTAL Relações de contraste e de oposição NÍVEL NARRATIVO Transformação entre dois estados sucessivos (manipulação, competência, performance e sanção).
		K Como diz?	NÍVEL DISCURSIVO Revestimento dos elementos narrativos: personagens, objetos e fatos. FORMANTES CROMÁTICOS: cor (multicolorido, monocromático, P&B, luminosidade, saturação, temperatura); FORMANTES EIDÉTICOS: orientação (paisagem, retrato, quadrado etc.), dimensões, textos, gráficos; FORMANTES TOPOLÓGICOS: movimentos de câmera, enquadramento, ponto de vista, profundidade de campo, conexão/continuidade entre as cenas; FORMANTES MATÉRICOS: textura, suporte, projeção, tela; FORMANTES RÍTMICOS: duração, execução (real, lento, acelerado); FORMANTES ACÚSTICOS: músicas, efeitos sonoros, sons, ruídos, silêncios. REGIMES DE INTERAÇÃO E SENTIDOS: programação, manipulação (medos/terrores visuais), acidente (glitch), ajustamento.
		L Quais mensagens manifestas/aparentes e latentes/encobertas?	MANIFESTA/APARENTES: informação explícita que o espectador acredita estar recebendo; LATENTE/ENCOBERTAS: informação implícita que o espectador recebe de verdade, mesmo sem se dar conta.
		M Trata-se de meta ou micronarrativa?	METANARRATIVA: instrumento de poder, apresenta/reforça estereótipos, modelos a seguir ou contra modelos a repudiar (homem, mulher, raça, classe social, religião, cultura hegemônica); MICRONARRATIVA: instrumento contra o poder (produção geralmente artística que nos faz refletir sobre os problemas que assolam o mundo, critica os estereótipos).

Fonte: Síntese inicial elaborada pela autora.

As Estratégias para a Leitura e Apreensão Audiovisual (ELAA) sugeridas, estão organizadas em duas etapas: a primeira, mais geral, reúne perguntas de domínio da leitura audiovisual e; a segunda, visando suscitar inferências e/ou compreensão intelectual, reúne perguntas de domínio da apreensão audiovisual.

A versão das ELAA elaborada pela pesquisadora, foi colocada em prática e analisada junto ao grupo focal, para que pudesse ser modificada e aprimorada quanto ao desenvolvimento de competências e habilidades para a leitura e apreensão crítica do fenômeno<sup>111</sup> *glitch* em produções audiovisuais (não somente em suas manifestações estéticas, mas considerando, também, suas perspectivas éticas e políticas).

#### 4.5.2. Escolha de produções audiovisuais

Buscou-se assim, a partir do contexto empreendido por produções audiovisuais: a) de origem midiática e artística (visando o estabelecimento de contrapontos); b) de curta duração (até 10 minutos); c) que permitam explorar e analisar as perspectivas estéticas, éticas e/ou políticas observadas no fenômeno *glitch*.

A seguir, são apresentadas as produções: *#bugking*, peça publicitária do *Burger King*; dois trechos do “episódio IV: Uma Nova Esperança”, de *Star Wars*; e, *Cinema Lascado: perimetral*, de Giselle Beiguelman, todas analisadas a partir das ELAA apontadas na pesquisa.

---

<sup>111</sup> Heidegger acredita que o fenômeno não se mostra diretamente e, sim, se mantém velado frente ao que se mostra; ao mesmo tempo, mostra-se diretamente de modo a constituir o seu sentido. [...] A partir de uma reflexão Heideggeriana, pode-se compreender que o conceito de fenômeno propõe, como o que se mostra, o ser dos entes, o seu sentido, suas modificações e derivados, pois o mostrar-se não é um mostrar-se qualquer e, muito menos, uma manifestação. Deve-se alertar para a interpretação compreensiva da interligação fenômeno-manifestação, pois: "Apesar da manifestação não ser nunca um mostrar-se no sentido de fenômeno, qualquer manifestação só é possível com base no mostrar-se de alguma coisa, pois manifestar-se é anunciar-ser mediante algo que se mostra". Esse filósofo considera que, "manifestação" pode significar: primeiro, o manifestar-se no sentido de anunciar-se; segundo, o que se anuncia em si mesmo, o que, em seu mostrar, aponta e indica algo que não se mostra. Assim, o fenômeno não é uma manifestação, a manifestação é que depende de um fenômeno (Silva; Lopes; Diniz, 2008).

#### 4.5.2.1. #bugking

Campanha publicitária (Figura 38), da empresa *Burger King Brasil*<sup>112</sup>, ganhadora de cinco troféus<sup>113</sup> *Cannes Lions* (2022). A mídia digital foi veiculada massivamente<sup>114</sup> nas redes sociais e no aplicativo da empresa durante o período compreendido entre os dias 17 de março a 17 de abril de 2022, em âmbito nacional. Foi produzida pela agência David<sup>115</sup>, de São Paulo, com o objetivo de “aproximar o público gamer com a empresa através da divulgação de ‘falhas’ escondidas no aplicativo da marca e em anúncios digitais” (Ribeiro, 2022). A recompensa, para os consumidores que identificavam as falhas inseridas propositalmente nas ofertas e anúncios, podia gerar um desconto de até 40%. Além disso, no mesmo período, a empresa assegurava cupons de descontos para os gamers que publicassem nas redes sociais os *bugs* encontrados em jogos (de qualquer gênero ou desenvolvedora) atribuindo a hashtag<sup>116</sup> "#BugKing".

---

<sup>112</sup> A Burger King está no Brasil desde 2004, mas foi a partir de 2011 que intensificou o investimento em novos restaurantes (cerca de 100 por ano) e em campanhas que causam impacto e geram *buzz*, um tipo de estratégia de marketing que se utiliza de gatilhos mentais e/ou emocionais para “captar a atenção do público-alvo e fazer com que ele fale sobre uma campanha ou produto(Buzz Marketing: entenda o conceito e como se aplica ao seu negócio!, 2021)

<sup>113</sup> Dois de ouro, dois de prata e um de bronze.

<sup>114</sup> Estimativa baseada no número de visualizações da peça publicitária disponibilizada no canal do Youtube (41.419 visualizações, em 17/03/2022) e nas demais mídias (TV, app da empresa, redes sociais e metaverso) cujos dados não se tem acesso.

<sup>115</sup> Em postagem do Instagram, a agência comemora ao ser reconhecida como “A agência ficou entre as brasileiras mais premiada no Cannes Lions 2022, conquistando um total de 8 Leões - 2 Ouros, 3 Pratas e 3 Bronzes. A DAVID ainda foi a agência local com mais diversidade de campanhas premiadas. No total, 4 trabalhos receberam Leões, todos para Burger King: *Burger Glitch, Duet Delivery, Impossible Combo e How to Explain*. Esse é parte do resultado que a nossa rede teve Festival de Cannes - ao todo, 5 escritórios da DAVID conquistaram um total de 34 Leões.” Post disponível em: [https://www.instagram.com/p/CfUmCM\\_vctD](https://www.instagram.com/p/CfUmCM_vctD), Acesso em 2 set. 2022.

<sup>116</sup> Estratégia de *marketing* viral, com custos reduzidos, no qual o próprio público se torna o propagador da mensagem empreendida.

Figura 38 – Campanha #BugKing Youtube

Encontre as  
Ofertas Bugadas no  
app do BK e aproveite  
mega descontos.

20:48

Garha  
35 pts

1 b [bug icon] MEXO Stack'r  
Cheeser 2.0

R\$ 35,90

Pay with Tap

Leitbranz: Cupons válidos somente até 17/04/2022. Consulte os restaurantes participantes no APP do BK. Imagens meramente ilustrativas. Todos os direitos reservados. TM & © 2022 Burger King Corporation.

#BugKing

40.219 visualizações 17 de mar. de 2022 B UGOU 🚫 Agora o BK é #BugKing e vai te mostrar que alguns bugs podem ser deliciosos. Fique de olho no nosso app e aproveite nossos preços bugados! Mostra menos

Fonte: Burger King Brasil ©. Canal Youtube. Disponível em: [https://youtu.be/PdT6\\_UJtm1c](https://youtu.be/PdT6_UJtm1c)

Os dados apontados até aqui correspondem à etapa de **leitura** e demandaram buscas de informações simples que foram obtidas na internet sem muito esforço e sem demandar retorno ao objeto. A partir deste ponto, adentra-se na etapa de **apreensão**, o que exige: um olhar comprometido, assistir ao objeto tantas vezes quanto necessário, desconstruindo-o para uma compreensão mais elaborada das estratégias audiovisuais postas em jogo a partir dos referenciais teórico-metodológicos propostos.

Desta forma, da campanha #BUGKING, selecionou-se a peça veiculada no canal do Youtube. A peça chama atenção por exibir *glitches* (falhas) no processamento de imagens características do universo *gamer*. São apresentados fragmentos de onze cenas simulando trechos de *games* variados com a recorrência de *glitches* em suas manifestações audiovisuais típicas.

Observa-se, assim, “a reiteração, a redundância, a repetição, a recorrência” (Fiorin, 2011, p. 112) de falhas em variados *games*, aspecto que confere coerência e a redução de possíveis ruídos quanto a identificação do que é considerado *bug* neste contexto. Tal fenômeno é descrito no Dicionário de Semiótica (Greimas; Courtès, 2008, p. 275–278) como isotopia, nesse caso, isotopia semântica (ou temática), isto é, variações intratextuais de fenômenos similares – os *bugs* – para reiteração de efeitos sentido (Bogo; Ramalho e Oliveira, 2022).

A seguir, no Quadro 12, são descritos parte dos elementos e dos eventos que surgem/aparecem na peça publicitária em ordem cronológica. Destacando que, a logo do Burger King e referências aos seus produtos estão espalhados por quase todos esses fragmentos, sendo que, na cena do último *game*, a referência é enfatizada pelo personagem que sai do restaurante Burger King com um sanduíche.

**Quadro 12** – Descrição de parte dos elementos/eventos em ordem cronológica

Período	Conteúdo
0:00,0 - 0:04,7	<p><b>Game 1 – Simulação: corrida de carro.</b></p> 

	<p>Tela <i>overlay</i><sup>117</sup> no canto superior direito com transmissão de <i>live</i> do <i>gamer</i> Victor, conhecido como loud_coringa.</p> <p>Na hud<sup>118</sup> aparecem: "The faster X. Mega Stacker" no canto superior esquerdo, mapa do percurso no canto inferior esquerdo e velocímetro no canto inferior direito.</p> <p>Dois carros, um azul do lado esquerdo um pouco mais à frente do carro verde do lado direito.</p> <p>No <i>guardrail</i> direito há o texto "Burger King" e "3RrorBK" (errorBK).</p> <p>Na curva à esquerda o carro verde corta a frente do carro azul ultrapassando-o. Em seguida é atingido na sua trazeira.</p> <p>O carro verde/vermelho, nº 5, atravessa perpendicularmente a pista no eixo vertical e fica preso nessa posição.</p> <p>Um carro com inscrição no para-choques "<i>Home the Whopper</i>" ultrapassa pela esquerda.</p> <p>No <i>guardrail</i> esquerdo há o texto "<i>Fast Cars. Only!</i>"</p>
0:02,6 - 0:05,6	"oxi... bugou aqui véio!"
0:04,7 - 0:48,0	<p>Início da música, gênero <i>Jazz Standard</i>.</p> <p>Identifica-se no texto verbal da canção: "<i>Perfect lightness, Perfect world, Singing away, Singing away, Daydreams in this beautiful world, Everything in harmony, At least feels everlasting, Seems this flawless world, Perfect world</i>". (Leveza perfeita, Mundo perfeito, Cantando, Cantando, Devaneios neste mundo lindo, Tudo em harmonia, Pelo menos parece eterno, Parece este mundo impecável, Mundo perfeito.)</p>
0:04,8 - 0:07,7	<b>Game 2 – Simulação: piloto de helicóptero.</b>

---

<sup>117</sup> *Overlay* é um design visual composto por vários elementos gráficos (quadros, texto, imagens, ícones, transições etc.) inseridos sobre o vídeo de um *streaming* ao vivo. O principal objetivo é criar uma experiência de visualização em tempo real enquanto um *streamer* compartilha um *gameplay* ou uma tela de vídeo. Adaptado de: [https://www.canva.com/pt\\_br/criar/twitch-overlays](https://www.canva.com/pt_br/criar/twitch-overlays).

<sup>118</sup> HUD (*heads-up display*) ou 'tela de alerta', é um componente em jogos digitais que exibe informações importantes sobre o jogo na tela, em frente aos objetos do jogo. Essas informações podem ser de vários tipos, como a vida do jogador, energia, dinheiro, pontos, inventário etc. Disponível em: <https://materialpublic.imd.ufrn.br/curso/disciplina/5/68/5/4>.



Na hud aparecem: helicóptero; "12:50"; "\$099999999" no canto superior direito e mapa do percurso no canto inferior esquerdo.

Helicóptero sobrevoando baixo entre prédios, se choca contra a parede. A hélice que fica estática enquanto o restante fica preso girando através da parede do prédio.

No toldo deste prédio há o texto: "4b4C4BK" (significado não encontrado); na fachada do prédio ao lado há o texto "*Stay clean*". Na fachada do prédio ao final da rua há um texto não identificado.

### Game 3 – Aventura: Faroeste.



0:07,8 - 0:10,0

Na hud aparecem: "Rodeio King" no canto superior esquerdo e "Balas: 1200; Dinheiro: 300\$; Medalhas: 7/10" no canto superior direito.

Cowboy e cavalo. O cavalo para ao jogador mudar a direção para a esquerda e para a direita e o cowboy segue cavalcando como se estivesse sobre o cavalo, mas sem o cavalo.

Textos nas fachadas dos estabelecimentos à esquerda: "*General Store*" e "*Saloon*". À direita: "*Dry go[ods]*".

0:10,0 - 0:10,8	Cavalo reaparece momentaneamente sob o cowboy que segue sozinho.
0:10,8 - 0:15,6	<p><b>Game 4 – Simulação: ciclista.</b></p>  <p>Na hud aparecem: ícone de bicicleta e texto "\$003145689"; "43020"; "00:00:35:02" no canto superior direito e mapa do percurso no canto inferior esquerdo.</p> <p>Braços e pernas do ciclista perdem a referência ao mudar o ponto de vista.</p> <p>Texto na parede: "Look Here. Thank You".</p> <p>Texto no muro: "Private parking".</p>
0:15,7 - 0:18,3	<p><b>Game 5 – Esporte: luta de MMA.</b></p>  <p>Na hud aparecem: "Player 1 Danavan"; "62"; "Player 2 Bugk1ng" na parte superior central.</p> <p>O "Player 2 Bugk1ng" fica impossivelmente contorcido.</p> <p>Logo do Burger King no chão do Ring.</p>
0:18,4 - 0:21,0	<b>Game 6 – Esporte: Futebol.</b>



Na hud aparecem: "Real Burger: 0"; "Supremos: 0"; "22:35"; "+5" no canto superior esquerdo.

Traves da goleira perdem a referência e ficam se movendo aleatoriamente como se tivessem vida.

Propaganda nas laterais do campo: "Fuerza!!!"; "Busqueda"; "ABK"; "Burger King".

#### Game 7 – Simulação: piloto de carro.



0:21,1 - 0:23,8

Na hud aparecem: "\$000145689"; "76040" no canto superior direito e mapa do percurso no canto inferior esquerdo.

Carro branco conversível, placa BK1F4, perde-se na curva à direita e fica preso com o poste no meio do carro. No poste há sinalização luminosa com o texto: "Don't Walk".

O prédio do acidente é um restaurante Burger King.

0:23,9 - 0:26,4

#### Game 8 – Customização de avatar feminino.



Ao rotacionar a posição do avatar, a cabeça perde a referência e gira desproporcionalmente. Em seguida o rosto se desconfigura, como se estivesse derretendo. Zoom para enfatizar a falha ao escolher uma cabeça de 'coelho', com 4 orelhas.

#### Game 9 – Esporte: luta.



0:26,5 - 0:29,7

Na hud aparecem: "Boxeadora" e "Dragão Furioso" na parte superior central. Boxeadora desfere um golpe contra o Dragão Furioso que atravessa o chão, ficando apenas aparente da cintura para cima. Em seguida, desaparece e volta a aparecer como se estivesse vindo do céu, volta a atravessar o solo e ficar com metade do corpo aparente. Placa de sinalização: "Stop" com segunda placa indicativa de direção: "BK4L1tY" (Brutality).

0:30,7 - 0:34,4

#### Game 10 – Esporte: futebol.



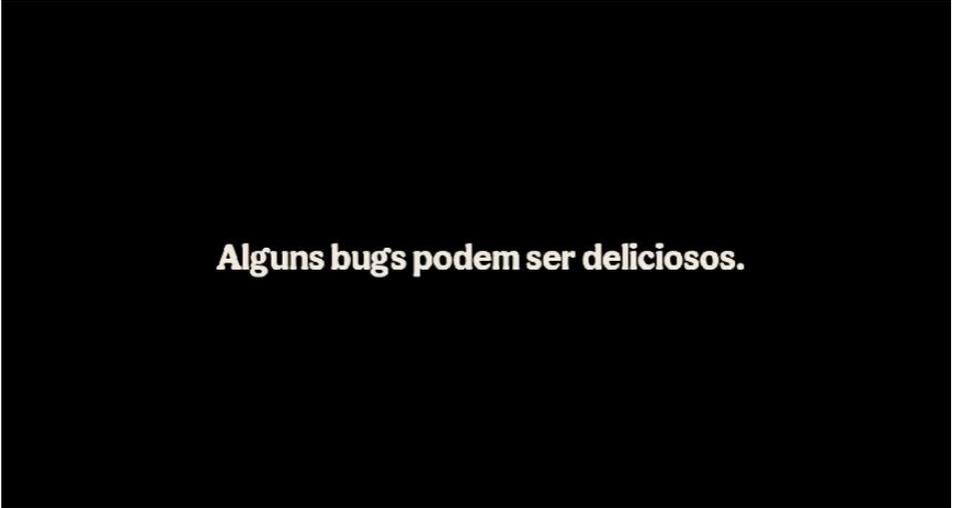
Na hud aparecem: "Tottenhamburger (vermelho) 1 x Mancheddar United (Azul) 3"; "22:37"; "+5" no canto superior esquerdo. Jogador do time vermelho é arremessado junto com a bola. Ao tocar o gramado, parte de seu corpo ultrapassa a linha do cão. Propaganda nas laterais do campo: "Roses"; "Burger King"; "Fuerza!!!"; "Busqueda".

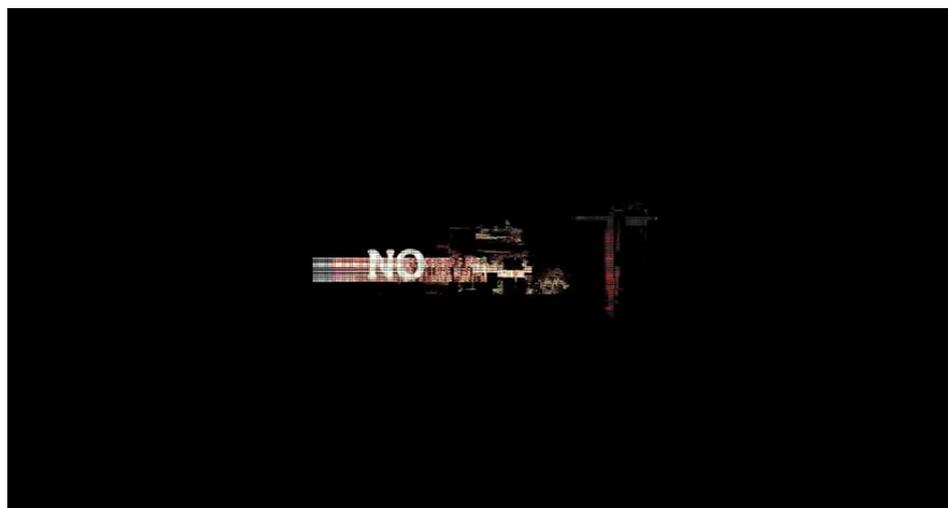
#### Game 11 – Ação: 3ª pessoa.



0:34,5 - 0:37,4

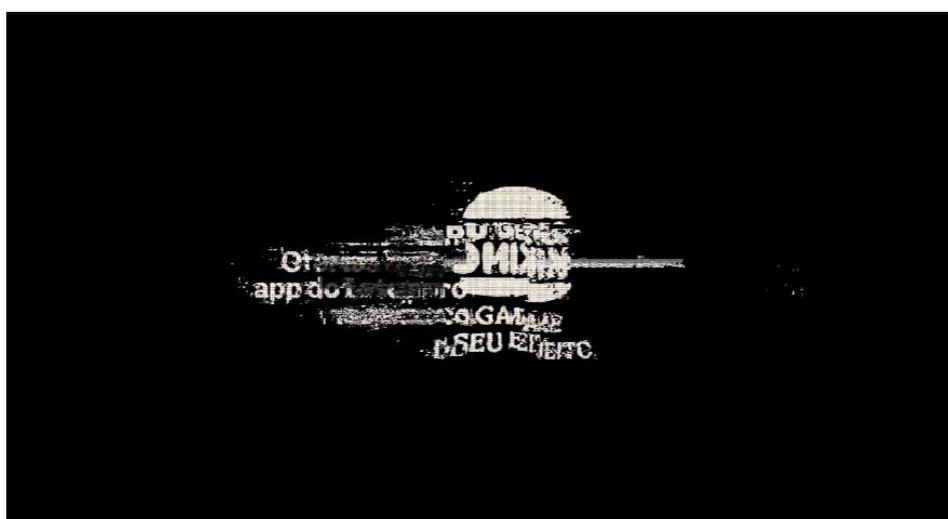
Na hud aparecem: ícone de hamburger com o texto "10:08"; "\$000000099" no canto superior esquerdo e mapa do percurso no canto inferior direito. Avatar saindo de um restaurante Burger King comendo um sanduíche. Na primeira mordida, o sanduíche atravessa metade da cabeça do avatar. Em seguida, movimentos da cabeça e braços perdem a referência. O sanduíche desaparece e reaparece atravessando o rosto do avatar. A boca do avatar se abre exageradamente e faz um giro de 360°.

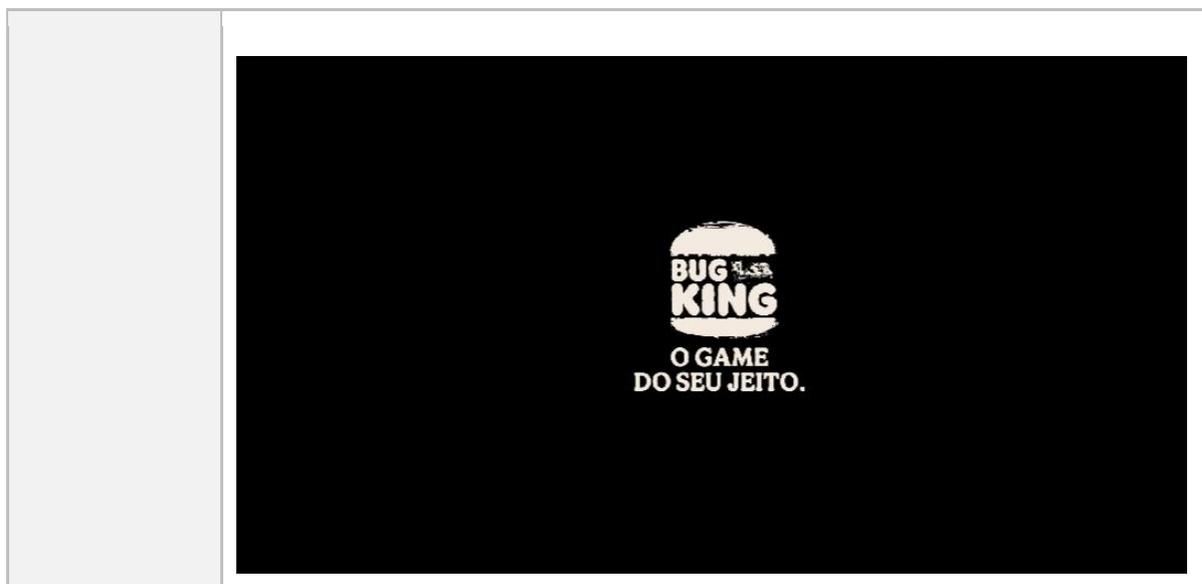
0:37,5 - 0:40,0	<p><b>Tela preta 1:</b> letreiro surgindo em meio a <i>glitches</i> (manifestação audiovisual) até ficar legível "Alguns bugs podem ser deliciosos." Desaparece com <i>glitches</i>.</p>  
0:40,1 - 0:44,2	<p><b>Tela preta 2:</b> <i>glitches</i> (manifestação audiovisual) até revelar a frase "Encontre as ofertas bugadas no app do BK e aproveite mega descontos." Ao lado imagem de celular com ofertas simulando app com sanduiche e ofertas bugadas, nos valores de STEAKER CHEDDAR R\$35,90, e CHICKEN CRISP R\$19,90; 1 COMBO WHOPPER + 1 COMBO CHICKEN DUPLO R\$45,90. Some com <i>glitches</i>.</p>



**Tela preta 3:** surge com *glitches* (manifestação audiovisual). Logo Burger King branco bugado, Lê-se: Bug King, no centro da tela com o slogan: "O game do seu jeito."

0:44,9 - 0:48,0





Fonte: Desenvolvido pela autora com uso do Nvivo – *software* para análise de dados qualitativos.

A narratividade consiste na transformação entre dois estados sucessivos e diferentes – um inicial e outro final. Na sequência narrativa canônica complexa estão presentes quatro fases: manipulação, competência, performance e sanção. Essa estrutura é, em geral, invariável.

Na publicidade do BugKing, a **manipulação**<sup>119</sup> se dá por: a) *tentação*: via promessa de recompensa na forma de descontos; b) *provocação*: mediante desafio de identificar e localizar os códigos escondidos e os *bugs* nas ofertas (app); c) *sedução*: possibilidade de destaque/vantagem alcançados por meio da astúcia e da competência em ‘minerar’<sup>120</sup> descontos na rede/nuvem; d) *intimidação*: se não encontrar o código/*bug*, perde a oportunidade de ser recompensado.

---

<sup>119</sup> Trata-se de um *fazer-fazer*, ou seja, se dá quando um sujeito age sobre o outro levando-o a *querer-fazer* e/ou *dever-fazer* algo.

<sup>120</sup> À semelhança do processo de extração de minérios das minas, consiste em encontrar e validar dados explorados e obtidos na internet.

A **competência** parte da aceitação do contrato: o destinador-manipulador (peça publicitária BK) impele o destinatário-manipulado (consumidor alvo) a aceitar uma ou mais formas de manipulação anunciadas. Tem-se, assim, a transformação da competência modal do destinatário-sujeito que se vê obrigado (*não poder não fazer*) a *dever-fazer* algo (localizar códigos e ofertas bugadas para ser recompensado) via provocação e intimidação e *querer-fazer* algo (ser recompensado por minerar códigos e ofertas bugadas) via sedução e tentação. Para tanto, o destinatário-sujeito precisa *saber-fazer* algo (identificar códigos e ofertas bugadas) para *poder-fazer* algo (requerer os descontos anunciados).

Anteriormente à sua junção, sujeito (consumidor alvo) e objeto de valor (descontos) se encontram em posição virtual. Se ao final, culminou em disjunção entre sujeito e objeto de valor (consumidor alvo não obteve os descontos anunciados), houve apenas atualização. Entretanto, se sujeito e objeto de valor entram em conjunção (consumidor alvo obteve os descontos anunciados), diz-se que houve realização. Portanto, a **performance** é a realização da competência cognitiva (ligada à decisão) e/ou pragmática (ligada à execução).

Se o sujeito performativo entra em conjunção com o objeto de valor, de acordo com suas obrigações contratuais, recebe uma **sanção pragmática**, isto é, uma retribuição positiva na forma de recompensa (obtem os descontos anunciados) e/ou uma **sanção cognitiva** na forma de reconhecimento (consumidor campeão, notável, extraordinário etc.).

O **nível discursivo** recobre a narratividade é, portanto, variável no que concerne à figurativização (sistema de representação que tem correspondência ao mundo real) e à tematização (categorias que organizam e ordenam os elementos do mundo natural). É o nível no qual se analisa como os elementos/eventos estão organizados para que produzam determinado efeito de sentido.

Na publicidade do BK, um dos primeiros aspectos percebidos – no âmbito dos **formantes acústicos** – é que, além dos sons peculiares de cada *game* e dos ruídos indicativos de *glitch*, há um fundo musical contínuo que interliga todos os fragmentos de cenas dos *games* incluindo as telas pretas finais. Tanto o texto verbal da canção, em língua inglesa, quanto o gênero musical (*jazz standard*) estabelecem

uma relação de oposição e de contraste ao *glitch*, ao *bug* e à falha, já que o texto da canção faz referência a um “mundo perfeito, em harmonia e impecável”. Entretanto, o início da canção não coincide com o início da peça. Em seus quatro segundos iniciais, os sons e ruídos se referem apenas e tão somente aos do jogo de corrida, até o momento em que ocorre o primeiro *glitch*, enfatizado pela fala do *gamer*: “oxi... bugou aqui véio!”. Neste instante, desfaz-se o simulacro de *live streaming*<sup>121</sup>, interrompido pelo início da canção, que irá, a partir de então, ‘costurar’ todos os fragmentos seguintes.

Quanto aos **formantes eidéticos**, pode-se observar que a orientação em formato paisagem e a disposição de elementos gráficos e textuais em camada acima de todos os outros elementos da cena do *game* (*hud/overlay*) que conferem, reforçam e reportam à estética característica do universo dos *games*. Os movimentos, os ângulos, os enquadramentos e a profundidade de campo, que simulam os de uma câmera, considerando para tanto, os **formantes topológicos**, cumprem, igualmente, essa mesma função.

Com relação aos **formantes rítmicos**, a peça capta a atenção pela rápida profusão de *glitches* manifestos em diferentes fragmentos de *games*. Nos quarenta e oito (48) segundos de duração da peça, são apresentadas cenas distintas de onze *games*, acrescidas de outras três telas pretas ao final.

A **mensagem aparente** fica destacada nas últimas tela pretas sob o texto: “Alguns *bugs* (falhas) podem ser deliciosos. Encontre as Ofertas Bugadas no app do BK e aproveite mega descontos. Bug King, O game do seu jeito”. Enquanto a canção fala de um mundo maravilhoso, perfeito e em harmonia, vão aparecendo simultaneamente os *bugs* em diferentes *games* enfatizando que, à semelhança do universo *gamer*, as falhas fazem parte do dia a dia. O que a peça publicitária sugere é que a experiência disfórica do encontro acidental com a falha pode ser apreendida

---

<sup>121</sup> Tipo de transmissão ao vivo, independentemente da plataforma e conteúdo, com possibilidade de interação com o público em tempo real. Apesar de bastante variados, os conteúdos ao vivo mais produzidos e procurados são os de jogos *online*, *e-sports* e videogames.

como eufórica mediante a possibilidade desse encontro gerar recompensas na forma de descontos.

No universo *gamer*, fazer uso de *glitches* (*bugs*, falhas) para obtenção de vantagens e benefícios indevidos – trapacear – pode acarretar suspensão ou mesmo expulsão (banimento) do usuário de determinada comunidade. Na peça publicitária, os *glitches* subvertem essa **perspectiva ética**, própria dos *games*, ao incentivar e estimular o uso dos *bugs* para obtenção de vantagens na vida real, na forma de descontos. A campanha ainda, ao se destinar ao público-*gamer*, esbarra na **perspectiva política**, uma vez que beneficia determinado perfil-consumidor – detentor de competências modais e cognitivas imprescindíveis à obtenção dos descontos anunciados – caracterizando certa vantagem em relação aos demais consumidores não familiarizados com os *glitches* do universo *gamer*.

No âmbito da abordagem sociossemiótica, para que a peça publicitária do BK opere uma transformação no consumidor-alvo, é necessário que ele esteja ‘programado’, isto é, que esteja circunscrito num papel temático *gamer*, permitindo antecipar certos comportamentos. Sendo assim, o percurso narrativo da peça publicitária repete, por isotopia, a narrativa dos *games*: estar diante de um desafio (manipulação), ter habilidade para enfrentar o desafio (performance), vencer o desafio (competência), ser recompensado ao final (sanção).

É, portanto, uma dinâmica comum ao público-*gamer*, alvo da campanha do BK que, pela rápida identificação, dificilmente irá escapar ou desviar, ou seja, a **mensagem encoberta** é que o consumidor-*gamer* não tem outra alternativa a não ser aproveitar as ofertas, porque ele não pode “deixar de querer executar o que se planeja a seu respeito” (Landowski, 2014, p. 32). Isso se dá porque “seu ponto de vista em relação à situação considerada, [...] a ordem geral de suas preferências, seu sistema de valores, e, mais amplamente ainda, os princípios orientadores de seus juízos, o tipo de racionalidade que o guia” (Landowski, 2014, p. 29) podem ser, de alguma forma, deduzidos e generalizados a partir do algoritmo de comportamento, estereotipado, do universo *gamer*.

Analisada sob a perspectiva da mensagem aparente, a peça do BK pode assumir características de uma **micronarrativa**, isto é, aborda problemas ligados às

falhas do universo *gamer*, ressignificando-os positivamente. Entretanto, sob o ponto de vista da mensagem encoberta, observa-se a forte manipulação do público-alvo a partir da exploração do papel temático, isto é, do estereótipo do *gamer*, para ampliar não apenas a comercialização dos produtos BK, mas ainda promover o engajamento na campanha via *marketing* viral nas redes sociais, configurando-se como um instrumento de poder, uma **metanarrativa**.

#### 4.5.2.2. *Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança (1977)*

O filme cinematográfico de ficção científica da franquia *Star Wars* mescla arte e entretenimento. Cronologicamente concebido como o 4º episódio, foi o primeiro da série a ser exibido em maio de 1977, nos Estados Unidos e em janeiro de 1978, no Brasil, sob o título de Guerra nas Estrelas. Embora o subtítulo ‘Episódio IV: Uma Nova Esperança’ não existisse originalmente, passou a ser acrescentado em 1981, após o lançamento de ‘O Império Contra-ataca’ (1980). O episódio IV foi relançado<sup>122</sup> em 1997, 2004 e 2011 apresentando algumas alterações significativas.

Dirigido, executado e roteirizado por George Lucas com produção de Gary Kurtz, o filme foi o ganhador sete prêmios Oscar<sup>123</sup> e revolucionou a forma de fazer cinema. Na época foi a maior bilheteria de todos os tempos e hoje ocupa a “97ª maior bilheteria da história, [mas] quando ajustada pela inflação é a segunda maior bilheteria na América do Norte e a terceira maior bilheteria no mundo” (*Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança*, 2022).

A trama do episódio IV se desenvolve quando forças rebeldes, contrárias ao totalitarismo do Imperador Darth Vader, conseguem diagramas com informações

---

<sup>122</sup> Essas versões contêm cenas modificadas, diálogo alterado, sequências reeditadas, trilhas sonoras remixadas e cenas acrescentadas, gerando controvérsia pela deturpação da obra original (*Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança*, 2022).

<sup>123</sup> Melhor Direção de Arte, Melhor Figurino, Melhores Efeitos Especiais, Melhor Montagem, Melhor Trilha Sonora, Melhor Som e um Oscar Especial, dado a Ben Burtt, pelo seu trabalho com efeitos sonoros.

sobre a Estrela da Morte – uma arma bélica capaz de destruir planetas inteiros – evidenciando, conseqüentemente, seus pontos fracos. Antes de ser capturada por Darth Vader, a senadora e princesa Leia consegue salvar essas informações na memória de uma unidade droide R2-D2 que, junto com seu parceiro C-3PO, tem a missão de localizar Obi-Wan Kenobi, um velho Jedi que está vivendo como um eremita no planeta Tatooine. Após escaparem do Imperador, R2-D2 e C-3PO acabam capturados e aprisionados por um mercador em Tatooine que os vende a Owen Lars e seu sobrinho, Luke Skywalker. Ao limpar R2-D2, Luke se depara com a mensagem de Leia. R2-D2 foge para cumprir sua missão de encontrar Obi-Wan, Luke e C-3PO vão a sua procura e os três são atacados pelo Povo da Areia. Obi-Wan aparece para salvá-los, assiste a mensagem e decide ajudar. Inicialmente Luke não quer ir à Alderaan, mas descobre que seus tios foram assassinados por Stormtroopers do Império e decide ir com Obi-Wan. Han Solo, piloto da Millennium Falcon – antigo cargueiro corelliano, modificado para ser a nave mais veloz da galáxia – e Chewbacca, o copiloto, são os encarregados de levar Obi-Wan, Luke e os droides para Alderaan. No caminho, Luke recebe o treinamento Jedi por Obi-Wan. Leia é torturada para que revele a localização da base rebelde, sem êxito o Império decide demonstrar o poder da Estrela da Morte explodindo o Planeta Alderaan. Com base nos planos escondidos em R2-D2 os rebeldes decidem resgatar a princesa Leia e atacar a Estrela da Morte. Durante a explosão, Darth Vader escapa. Ao final, Luke, Solo e Chewbacca são condecorados pela princesa Leia.

No **nível fundamental**, considerando o contexto geral, podem ser observadas oposições entre bem e mal, oprimidos e opressor, escravidão e liberdade, Aliança Rebelde e Império, natureza e tecnologia.

Para a análise que segue, considerou-se apenas duas cenas nas quais a mensagem holográfica de Leia é, num primeiro momento, encontrada corrompida ( Figura 39) e logo após transmitida integralmente a Obi-Wan Kenobi (Figura 40).

Figura 39 – Cena 1: Luke encontra uma mensagem corrompida

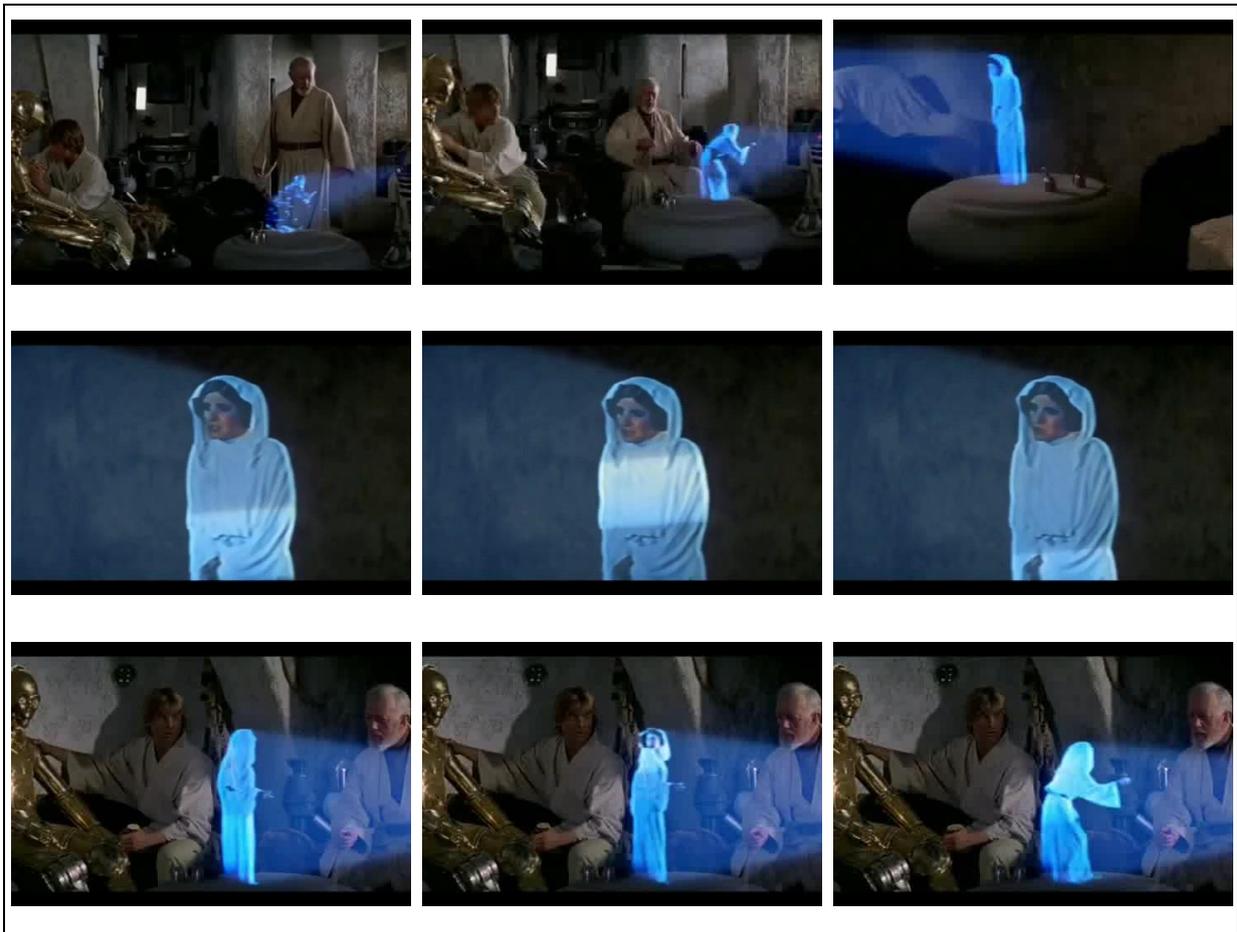






Fonte: [https://drive.google.com/file/d/1DugNPOjZHfDVYEVSPxMS2WcZeGrfZRT2/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1DugNPOjZHfDVYEVSPxMS2WcZeGrfZRT2/view?usp=share_link)

**Figura 40** – Cena 2: Mensagem holográfica completa de Leia para Obi-Wan





Fonte: [https://drive.google.com/file/d/1CTbHi4SWbfdjIFr4uzG1CWK2Vop1CUQq/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1CTbHi4SWbfdjIFr4uzG1CWK2Vop1CUQq/view?usp=share_link)

Nesses fragmentos, com a duração de 95 e 51 segundos respectivamente, observa-se, ainda, a oposição entre a linguagem inteligível, muito próxima da humana, de C-3PO e a linguagem eletrônico-sonora artificial, quase indecifrável<sup>124</sup>, de R2-D2.

No âmbito do **nível narrativo**, o primeiro fragmento selecionado se refere ao momento em que Luke está limpando a unidade R2-D2 e acidentalmente aciona uma parte corrompida e aleatória da mensagem holográfica que Leia gravara para Obi-Wan. Embora o ocorrido não tenha sido intencional, mas transcorrido no âmbito do **regime de acidente**, ao entrar em contato com a mensagem, Luke se torna o destinatário acidental e, conseqüentemente, passa a ser orientado pelo **regime da manipulação** mediante: a) *sedução*: a beleza de Leia desperta o interesse de Luke e, ainda, a mensagem corrompida na forma de *looping* intensifica a necessidade de salvar a princesa em perigo; e b) *tentação*: desejo de saber mais sobre Leia, de ter acesso à mensagem completa e de entregá-la ao destinatário original. Ao passo que na segunda cena a estratégia de **manipulação** é manifesta por meio de: a) *sedução*: Leia destaca que, no passado, Obi-Wan serviu a seu pai como general; b) *intimidação*: Leia confessa ter falhado em sua missão, que está desesperada e que Obi-Wan é sua

---

<sup>124</sup> A linguagem de R2-D2 não pode ser considerada ininteligível porque seu “desenho melódico” – decorrente das inflexões, modulações e variações tonais – é análogo ao da linguagem humana quanto às funções emotivas e expressivas da língua, produzindo, portanto, distintos efeitos de sentido. Tal aspecto pode ser percebido numa compilação de cenas disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1E0dOU8cOgNfLFE7K9VCPvCG1Wixg7K1G/view?usp=sharing>.

única esperança; e, c) *tentação*: Leia ressalta que seu pai saberá como retribuir a ajuda de Obi-Wan.

Na análise dos dois fragmentos do filme, a **performance** diz respeito: a) no primeiro momento, à tentativa frustrada de executar a mensagem por completo que, ao não se realizar, não há **competência** nem **sanção**, visto que o objeto de valor não se encontra em conjunção com o sujeito e; b) no segundo momento, a mensagem é entregue destinatário original e executada na íntegra. Assim, os objetos de valor entram em conjunção com os sujeitos. A **competência** é observada quando Luke entrega a mensagem ao destinatário e consegue acessá-la na íntegra e, ainda, quando Obi-Wan recebe a mensagem a ele destinada. A **sanção**, que não aparece nos fragmentos selecionados, corresponde à promessa de recompensa à Obi-Wan e ao treinamento Jedi que Luke receberá de Obi-Wan durante sua ida a Alderaan.

No **nível discursivo**, destaca-se que, embora a história se passe no futuro, houve a preocupação para que a tecnologia apresentada não fosse apenas aquela estereotipada e asséptica, mas que a extrapolasse ao contemplar, também, aspectos de sua obsolescência.

A ideia de holografia<sup>125</sup> surge no contexto da ficção científica como uma tecnologia ultra avançada capaz de reproduzir imagens tridimensionais virtuais – que podem ser vistas a olho nu, sem a necessidade de nenhum equipamento – projetadas por meio de feixes luminosos que conservam características do objeto original, como

---

<sup>125</sup> O nome Holografia vem do grego holos (todo, inteiro) e graphos (sinal, escrita), pois é um método de registro "integral" da informação com relevo e profundidade. Foi concebida teoricamente em 1948 pelo húngaro Dennis Gabor, vencedor do Prêmio Nobel de Física em 1971, e somente aplicada de forma prática após a invenção do LASER nos anos 60. Além de servir como forma de registro de imagens ela também é utilizada pela Física como uma sofisticada técnica para análise de materiais e armazenamento de dados. A holografia não deve ser considerada simplesmente como mais uma forma de visualização de imagens em três dimensões, mas sim como um processo de se codificar uma informação visual e depois (através do laser) decodificá-la, recriando "integralmente" esta mesma informação (Holografia, 2022).

relevo e profundidade mesmo que o observador se movimente ao redor da projeção alternando o ponto de vista, fenômeno conhecido como paralaxe<sup>126</sup> (Kovacs, 2021).

Na primeira cena selecionada, podem ser identificados cinco pontos de vista relativos à holografia quanto a: 1) perspectiva do espectador; 2) perspectiva de Luke sentado; 3) perspectiva aproximada de Luke; 4) perspectiva de C-3PO e 5) perspectiva de Luke em pé. Na segunda cena selecionada, há quatro pontos de vista explorados acerca da projeção holográfica: 1) perspectiva do espectador; 2) perspectiva de Obi-Wan; 3) perspectiva aproximada de Obi-Wan e 4) perspectiva aproximada do espectador. Ainda assim, o efeito de paralaxe, isto é, a representação do deslocamento em torno do objeto holográfico alterando o ângulo de observação e consequentemente assegurando e enfatizando a peculiaridade da projeção tridimensional parece pouco explorada (Figura 41).

**Figura 41** – Exploração do efeito de paralaxe em relação à projeção holográfica



<sup>126</sup> Diferença de posição/forma/tamanho aparente de um objeto quando visto de ângulos diferentes.



Fontes: [https://drive.google.com/file/d/1DugNPOjZHfDVYEVSPxMS2WcZeGfZRT2/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1DugNPOjZHfDVYEVSPxMS2WcZeGfZRT2/view?usp=share_link) e [https://drive.google.com/file/d/1CTbHi4SWbfdjiFr4uzG1CWK2Vop1CUQq/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1CTbHi4SWbfdjiFr4uzG1CWK2Vop1CUQq/view?usp=share_link)

Quanto aos **formantes cromáticos**, observa-se que as cenas são predominantemente concebidas a partir da exploração de tons terrosos, acinzentados e escuros do ambiente, favorecendo o contraste em relação à projeção holográfica – representada como uma luminescência azulada comumente associada à tecnologia – fazendo com que essa se destaque do restante da cena.

Os **formantes topológicos**, à serviço da narratividade, auxiliam na produção dos efeitos de sentido ao alternar o enquadramento enfatizando ações das personagens em primeiro e médio plano, contextualizando essas ações em plano geral e conjunto e apresentando a mensagem holográfica em plano geral, conjunto, detalhe e close (Figura 42 e Figura 43). Percebe-se a movimentação da câmera quando Luke e Obi-Wan se movem pelo cenário e sutilmente para ajustar o enquadramento quando as personagens aparecem em primeiro plano. Os pontos de vista se alternam entre o do espectador, o de Luke e o de Obi-Wan.

**Figura 42 – Cena 1: tipos de enquadramentos e pontos de vista**





Fonte: [https://drive.google.com/file/d/1DugNPOjZHfDVYEVSPxMS2WcZeGrfZRT2/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1DugNPOjZHfDVYEVSPxMS2WcZeGrfZRT2/view?usp=share_link)

**Figura 43** – Cena 2: tipos de enquadramentos e pontos de vista





Fonte: [https://drive.google.com/file/d/1CTbHi4SWbfdjIFr4uzG1CWX2Vop1CUQq/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1CTbHi4SWbfdjIFr4uzG1CWX2Vop1CUQq/view?usp=share_link)

Quanto aos **formantes acústicos**, nas duas cenas se sobressaem os bipes e sons eletrônicos característicos de R2-D2, uma linguagem incompreensível, mas que, ainda assim, consegue transmitir sentimentos. Isso porque os sons foram gravados e sintetizados<sup>127</sup> por Ben Burtt (designer de som de Star Wars) a partir da imitação da voz de um bebê, da inflexão do tom e de vocalizações, resultando em traços sutilmente humanizados, simpáticos e ingênuos que ajudam a compor a personalidade do droide. Em geral, a tradução/interpretação da linguagem de R2-D2 é mediada por C-3PO, “um ‘droide de protocolo’ (intérprete e relações-sociais) fluente em 6 milhões de meios de comunicação” (C-3PO, 2020). Entretanto, embora a linguagem de R2-D2 não seja a linguagem humana, os efeitos de sentido decorrentes de sua manifestação sonora podem denotar surpresa, medo, alegria, frustração ou mesmo mensagens mais complexas, como solicitações de ajuda, alertas e respostas a perguntas.

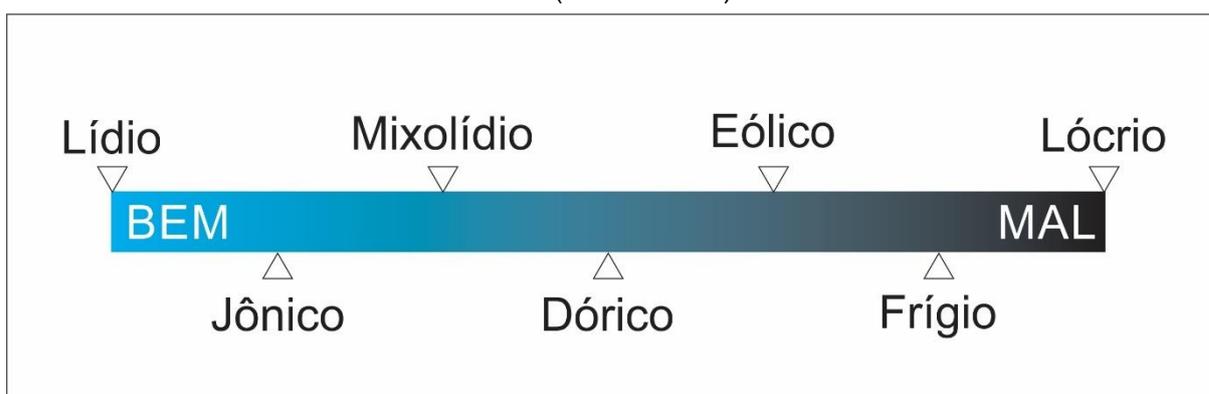
Ao fundo e de forma sutil surge o tema de Leia. Um dos muitos temas compostos por John Williams para a trilha sonora de Star Wars os quais se repetem sempre que uma personagem, ideia ou assunto são encenados, podendo apresentar

---

<sup>127</sup> Para a criação do som característico do R2, Burtt utilizou um único sistema de sintetizador modular para fazer o trabalho: o ARP 2600 (Alper, 2021, tradução nossa).

variações tonais ou modais<sup>128</sup> (Figura 44), aspecto que os tornam mais luminosos ou mais escuros, de acordo com a inclinação para o bem ou para o mal (Altozano, 2017), por exemplo.

**Figura 44** – Sete modos gregos e suas inclinações para o bem (luminosidade) ou para o mal (obscuridade)



Fonte: Adaptado de [https://youtu.be/VEVIAF\\_2tUM](https://youtu.be/VEVIAF_2tUM)

Além disso, a escolha dos instrumentos e a forma como são articulados com as cenas visuais pode ajudar a destacar certos elementos da história e a aumentar a tensão ou a ansiedade durante momentos críticos, tornando-se uma parte integral da narrativa. Desta forma, tanto o uso de uma orquestra completa pode criar uma sensação épica e grandiosa, como o uso de instrumentos isolados pode transmitir uma sensação mais introspectiva e pessoal.

Para compreender o tema de Leia é preciso considerar que ela é uma jovem senadora que se une à luta da Aliança Rebelde contra o Império. Portanto, ainda que precise de ajuda, ela subverte o estereótipo da donzela em perigo por ser

---

<sup>128</sup> Originários da Grécia antiga, cada povo tinha uma forma peculiar de organizar os sons resultando em sete modelos diferentes para a escala maior natural: Jônico, Dórico, Frígio, Lídio, Mixolídio, Eólico e Lócrio (<https://www.descomplicandoamusica.com/modos-gregos>).

inteligente, forte e autoconfiante. O tema remete à uma melodia de conto de fadas<sup>129</sup>, num cromatismo que leva a crer inicialmente, inclusive, na possibilidade de Leia e Luke virem a se converter num par romântico (Leitmotifs: Luke Skywalker and Princess Leia, [s. d.]; Rowat, 2017).

Para a composição desse tema, John Williams capta a essência da personagem, convertendo-a numa melodia suave, delicada, romântica e ao mesmo tempo enigmática. Na análise da partitura (Figura 45) é possível observar tanto seu aspecto heroico e confiante – marcado pelo salto ascendente de 6ª – quanto sua vulnerabilidade e o anseio, numa contradição inerente à personagem, sinalizada por uma 3ª descendente (Rowat, 2017).

Quanto ao tom, o tema de Leia é definido em ré maior o que, segundo Rowat (2017), trata-se de uma chave que é associada a superdotados e negociadores. Nas duas cenas, durante a transmissão holográfica, a melodia é executada ao som de um oboé solo enfatizando, na primeira cena, o ar de mistério e de deslumbramento de Luke que ainda não sabe que a princesa é sua irmã e, na segunda cena, a acentuando a reação silenciosa de Obi-Wan à mensagem de Leia (Rowat, 2017). Nesta forma suave, reflete a urgência da situação, ao mesmo tempo em que transmite a sensação de esperança e determinação.

Nas duas cenas em análise, o início e o final da transmissão da mensagem holográfica são marcados pela manifestação audiovisual característica do *glitch*, com ruídos e chuviscos como o de uma transmissão de TV mal sintonizada ou decorrente de uma tecnologia defasada/obsoleta.

---

<sup>129</sup> Segundo Williams, é a associação cultural da escala utilizada com obras de inspiração oriental – como *Scheherazade* de Rimsky Korsakov – articulado à mudança de semitom entre os acordes que intensifica o som exótico da melodia conferindo, portanto, ao 'Tema de Leia' a qualidade de conto de fadas (Leitmotifs: Luke Skywalker and Princess Leia, [s. d.]).

Figura 45 – Tema de Leia

The musical score for the 'Leia A' theme is presented in three systems. The first system, in 4/4 time, features a melodic line with a 'Passionate leap (major 6th)', a 'Lyrical retreat, Open conclusion' with a 'run-up' cell, and a 'Higher repeat'. The bass line shows an 'Internal semitone shift'. The second system continues the melodic line with a 'Wider leap (octave)', a 'Minor descent', a 'Harmonic shift', and a 'Major resolution'. The third system is labeled 'Transition to dominant'.

Fonte: Disponível em: <https://musicofstarwars.files.wordpress.com/2019/09/leia.jpg?w=660>

O *glitch* aparece na primeira cena como – de acordo com C-3PO – “só um enguiçozinho”, ou seja, uma avaria ou pequeno defeito sem importância caracterizado pela repetição cíclica de um trecho da mensagem, recurso que acaba realçando o pedido de socorro. Ao não reproduzir a mensagem da forma correta, esperada e em sua totalidade, foge ao programado e pode, portanto, ser situada no âmbito do **regime do acidente**. A este fato, corrobora a intencionalidade anteriormente citada de não

reportar a máquina/tecnologia como algo estereotipadamente asséptico e livre de falhas, mas numa perspectiva narrativa muito além de um futuro próximo imaginado, uma que já previa inclusive a sua própria obsolescência tecnológica. O *glitch* também se faz presente quando a função original de R2-D2 – manutenção e a navegação de aeronaves – é subvertida por Leia ao esconder dados, gravar e salvar uma mensagem holográfica em sua unidade de memória garantido, assim, que pedido de ajuda chegue a Obi-Wan e que a Estrela da Morte seja destruída.

Enquanto a **mensagem aparente** se refere a um pedido de ajuda em âmbito intergaláctico marcado pela luta da Rebelião para libertar planetas e povos oprimidos pelo Império, num embate entre o bem e o mal<sup>130</sup> a **mensagem encoberta** está no discurso de manipulação exercida de diferentes formas (tentação, sedução e intimidação) marcadamente por meio da projeção virtual holográfica, um apelo audiovisual que simula a presença real, com poder de persuasão e convencimento maior em relação a um texto verbal ou sonoro. Tanto que é, inicialmente, a beleza de Leia que comove Luke a encontrar o destinatário da mensagem para então tentar descobrir mais informações sobre a destinatária da mensagem.

#### 4.5.2.3. *Cinema Lascado: perimetral (2016)*

*Cinema Lascado: perimetral* (Figura 46), da artista Giselle Beiguelman, integra uma videoinstalação que explora imagens do extinto elevador da Perimetral, no Rio de Janeiro, construída na década de 1950. O resultado é um vídeo de 3'10", exibido em *looping*, na Caixa Cultural de São Paulo, entre os dias 16 de julho e 25 de setembro de 2016.

---

<sup>130</sup> Ainda que se perceba pontualmente ao longo deste episódio e, posteriormente, nos episódios mais recentes com ênfase maior na quebra da polarização entre os dois conceitos admitindo que os limites entre as duas forças não são tão claros e simples, e ainda, não apenas a passagem de um estado a outro, mas, inclusive, a co-presença dos dois simultaneamente.

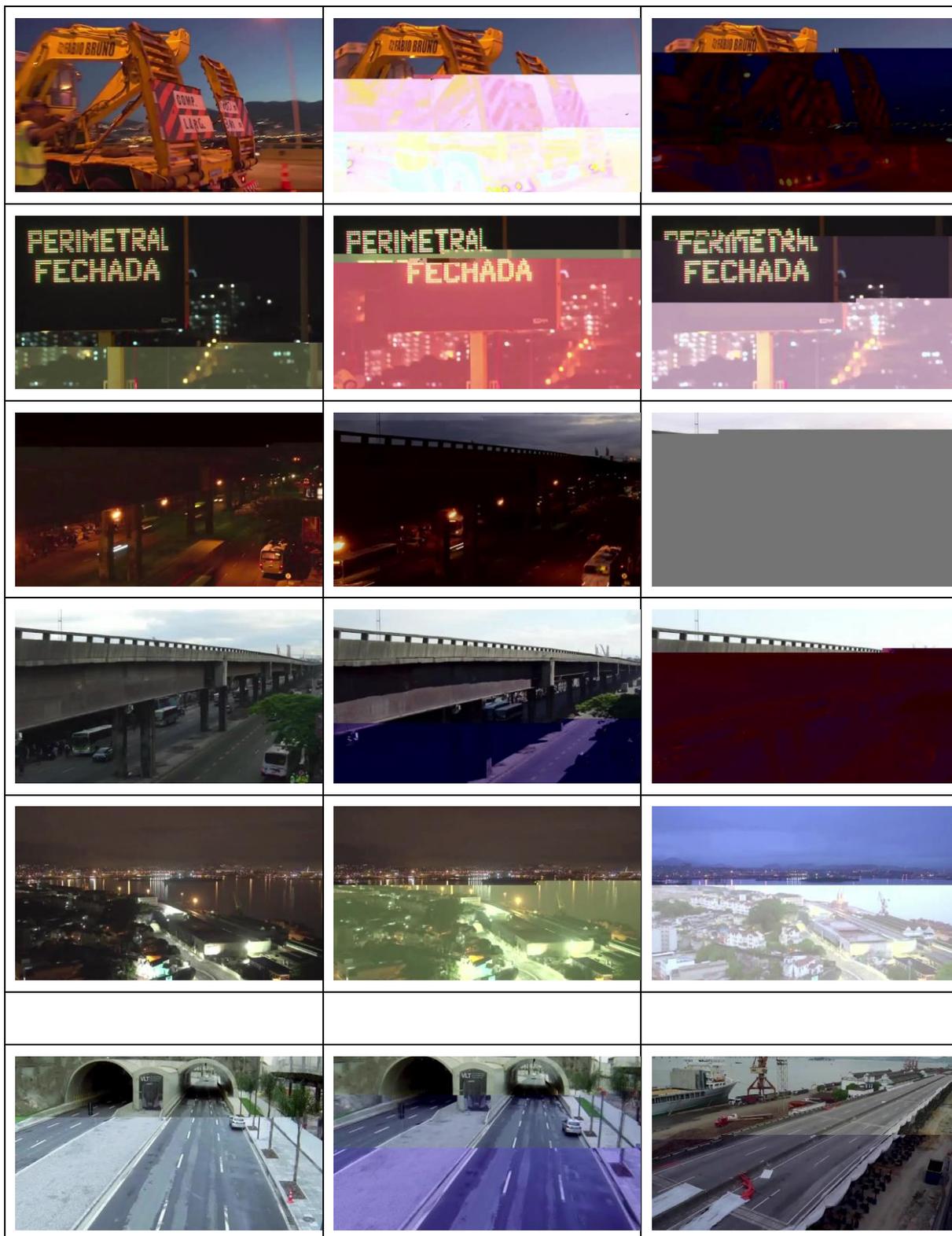
**Figura 46** – Cinema Lascado: perimetral

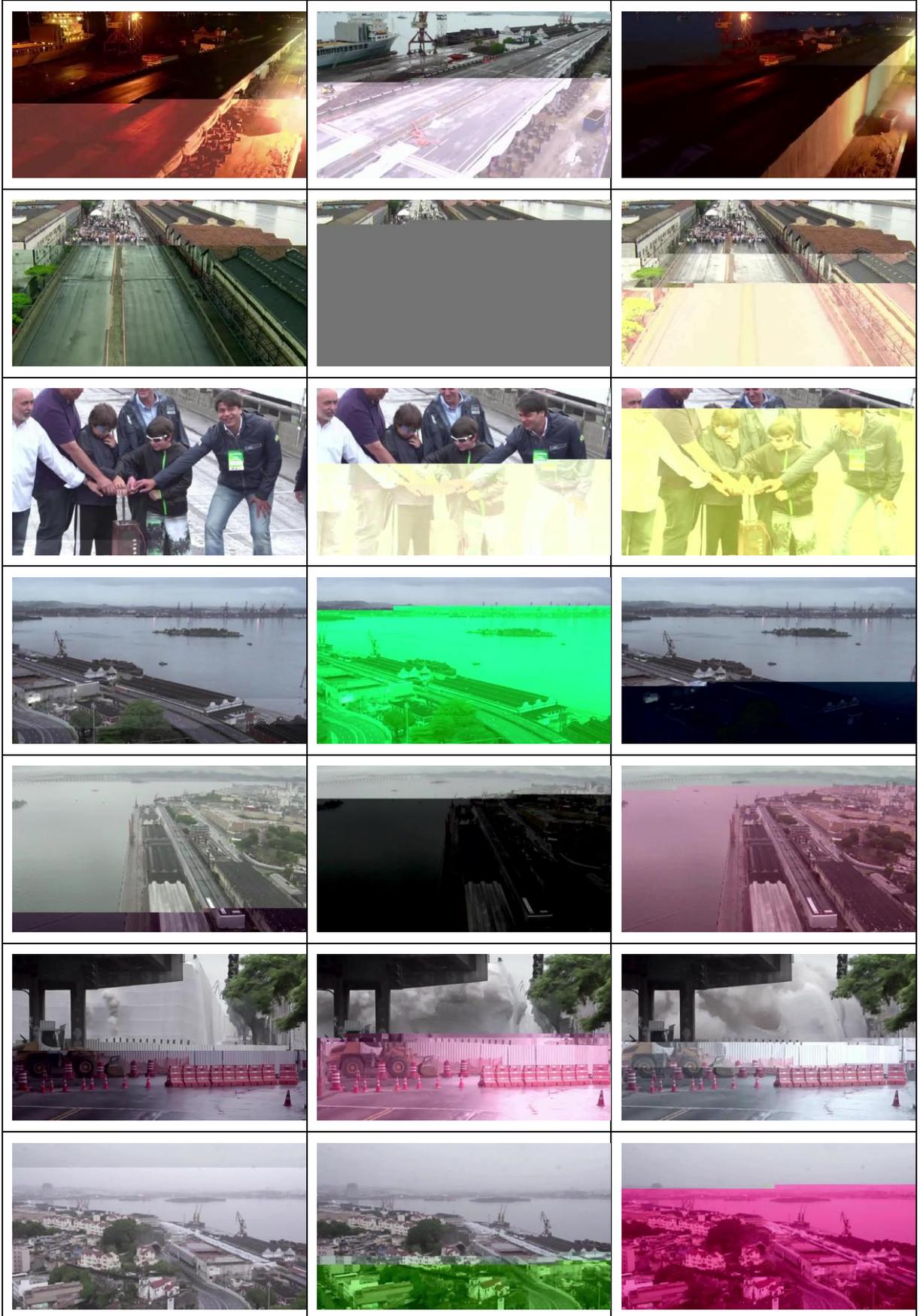


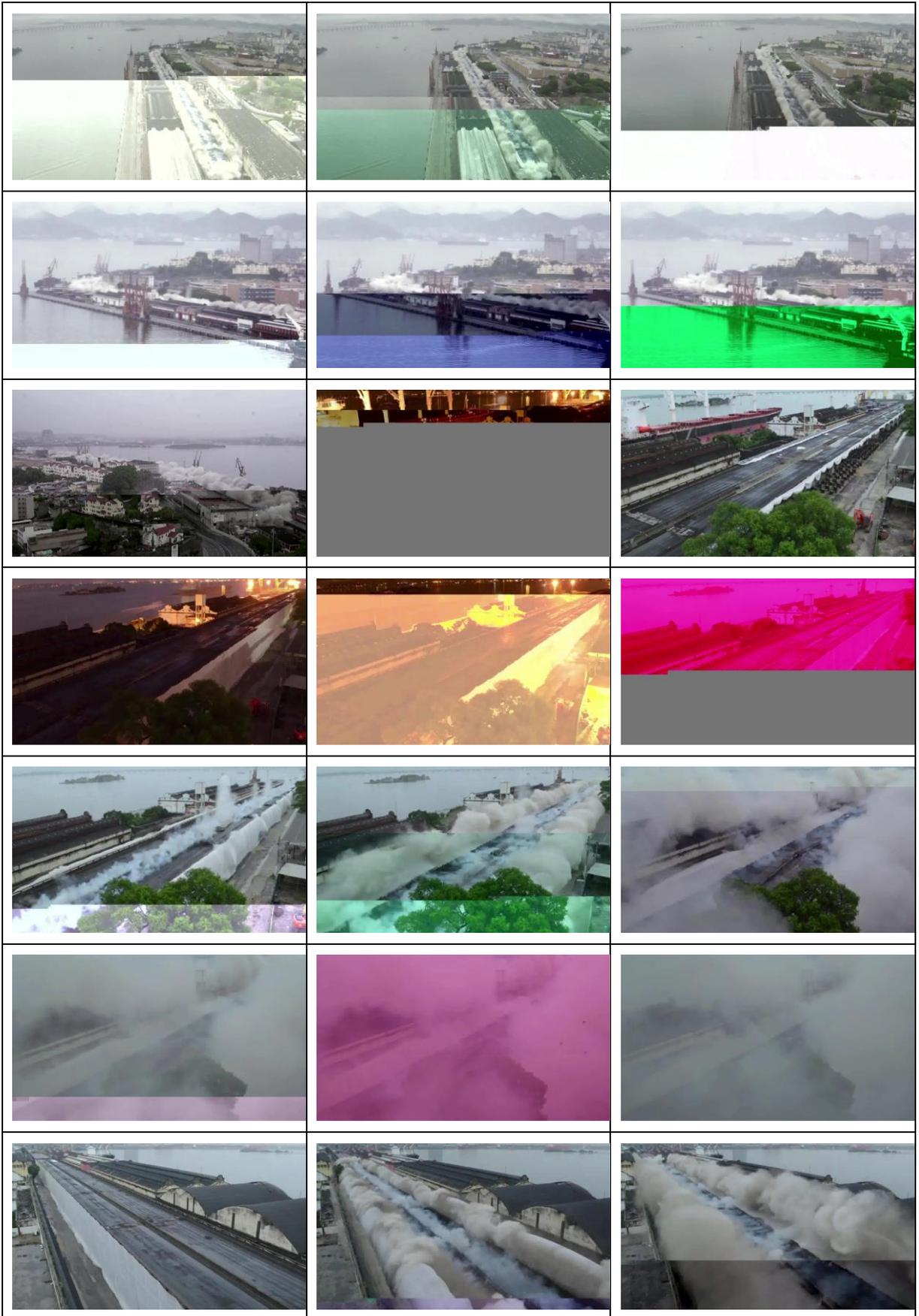
Fonte: Giselle Beiguelman. Disponível em: <https://vimeo.com/181356443>

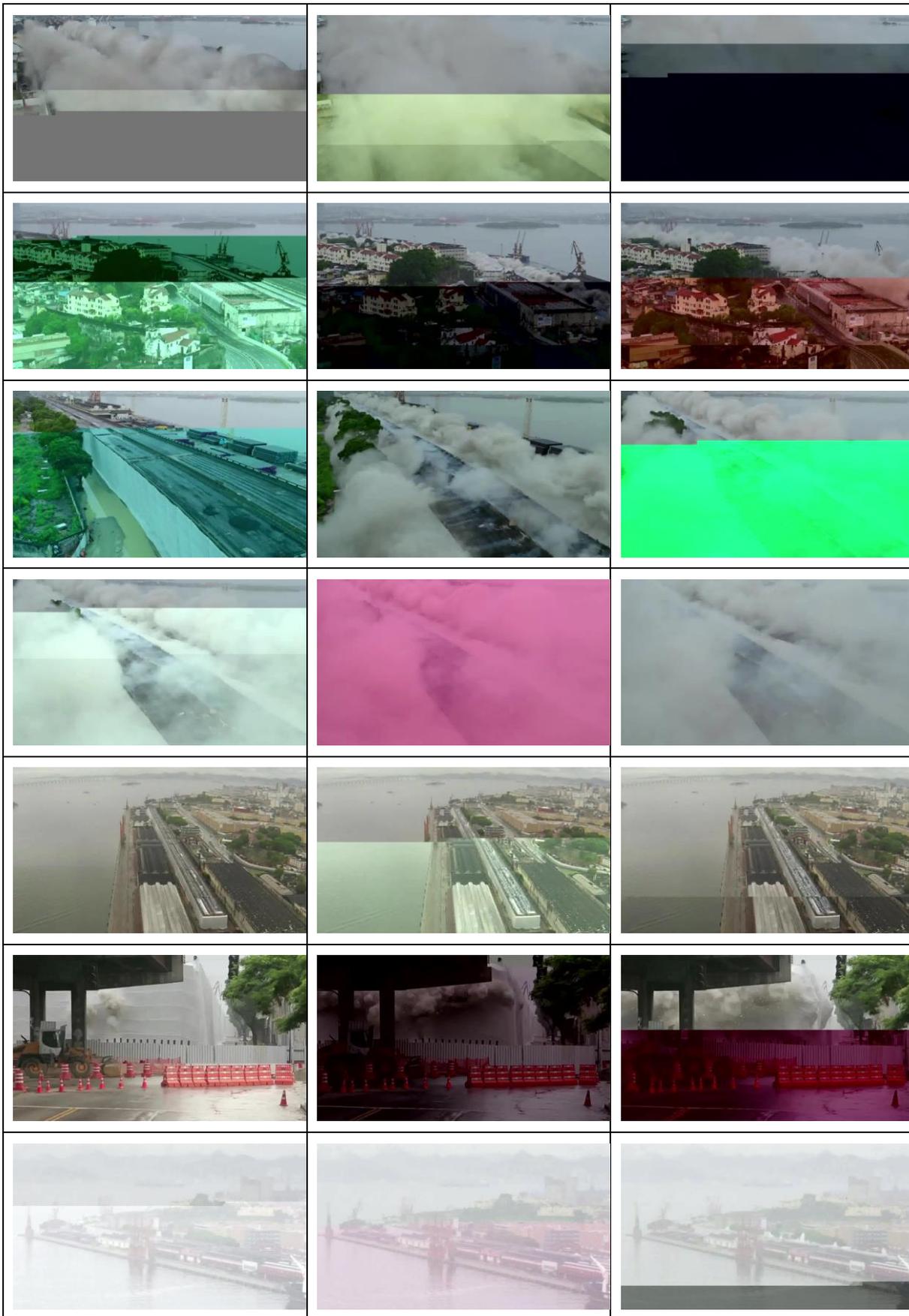
No **nível fundamental**, observam-se as relações de contraste e oposição decorrentes da utilização de *softwares* obsoletos para editar vídeos gravados em HD. Desta forma, Beiguelman “explora as estéticas das ruínas tecnológicas e do ruído do processamento maquínico (*glitch*), criando obras que transitam entre o *hi* e o *low-tec*, o acidente e o projeto, a intensidade da cor e a pretensa assepsia dos meios digitais” (ArchDaily, 2016). Em *Cinema Lascado: perimetral*, observam-se ainda relações entre: passado x futuro, velho x novo, conservação x revitalização, esquecimento x memórias, desvalorização (*filtragem*) x valorização (*gentrificação*), perene x efêmero,

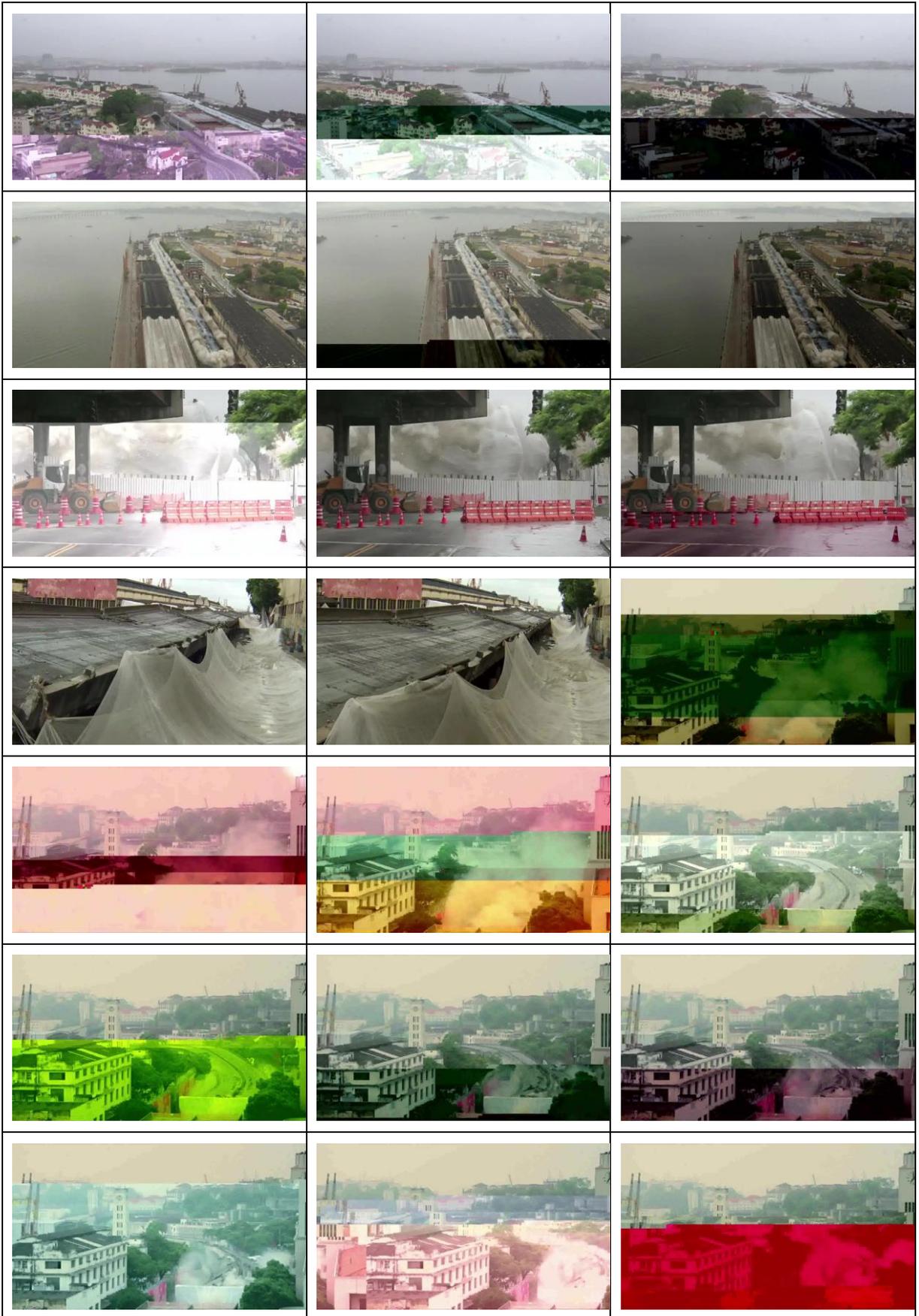
O **nível narrativo** se dá por meio das imagens, obtidas num período de cinco anos (2010 a 2015), que registram transformações ocorridas antes, durante e depois da implosão da via (Figura 47), enfatizando a reurbanização da praça Mauá e zona portuária, projeto que precedeu o início da XXXI Olimpíada – a Rio 2016.

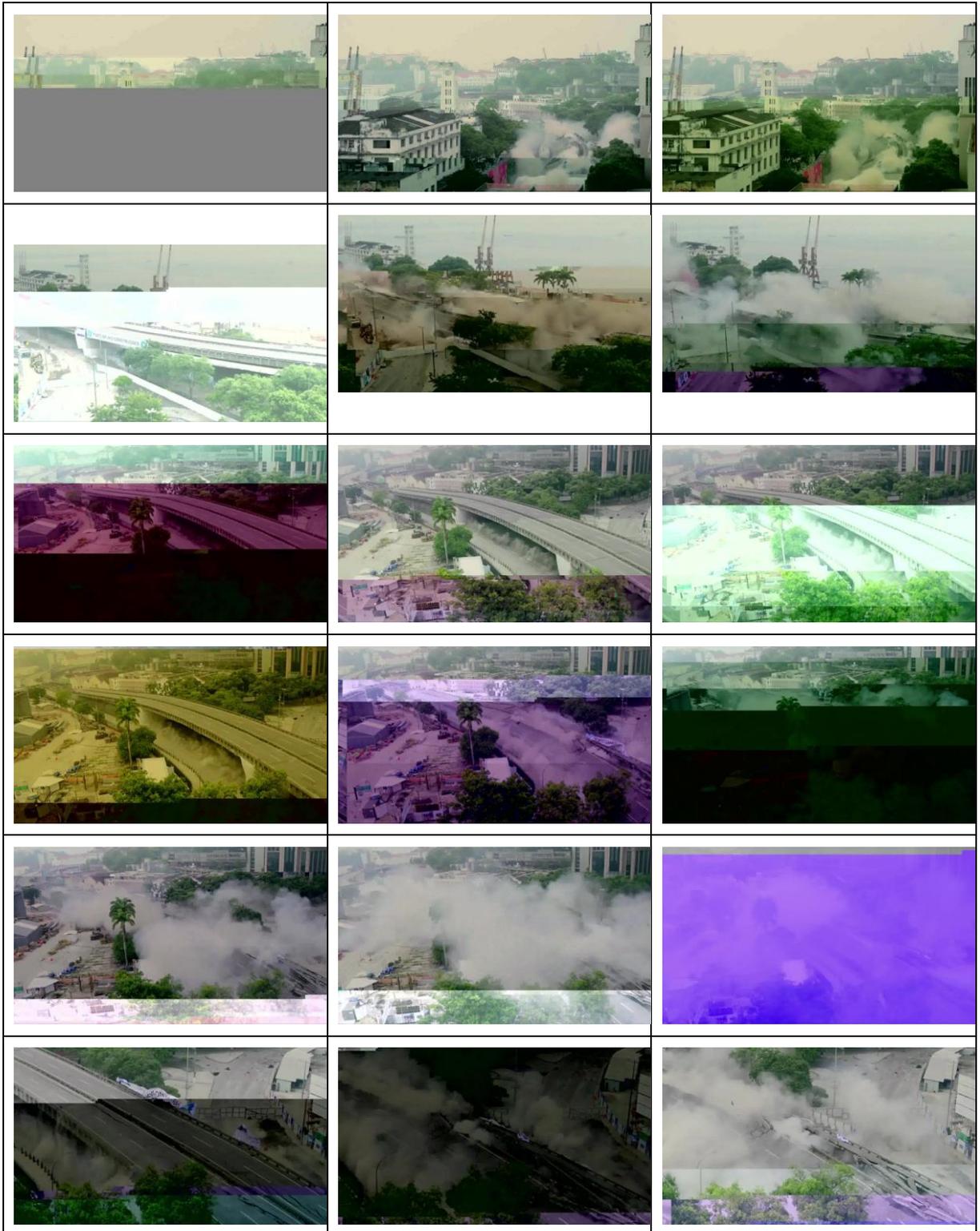
Figura 47 – Cinema Lascado: *glitches* quadro a quadro

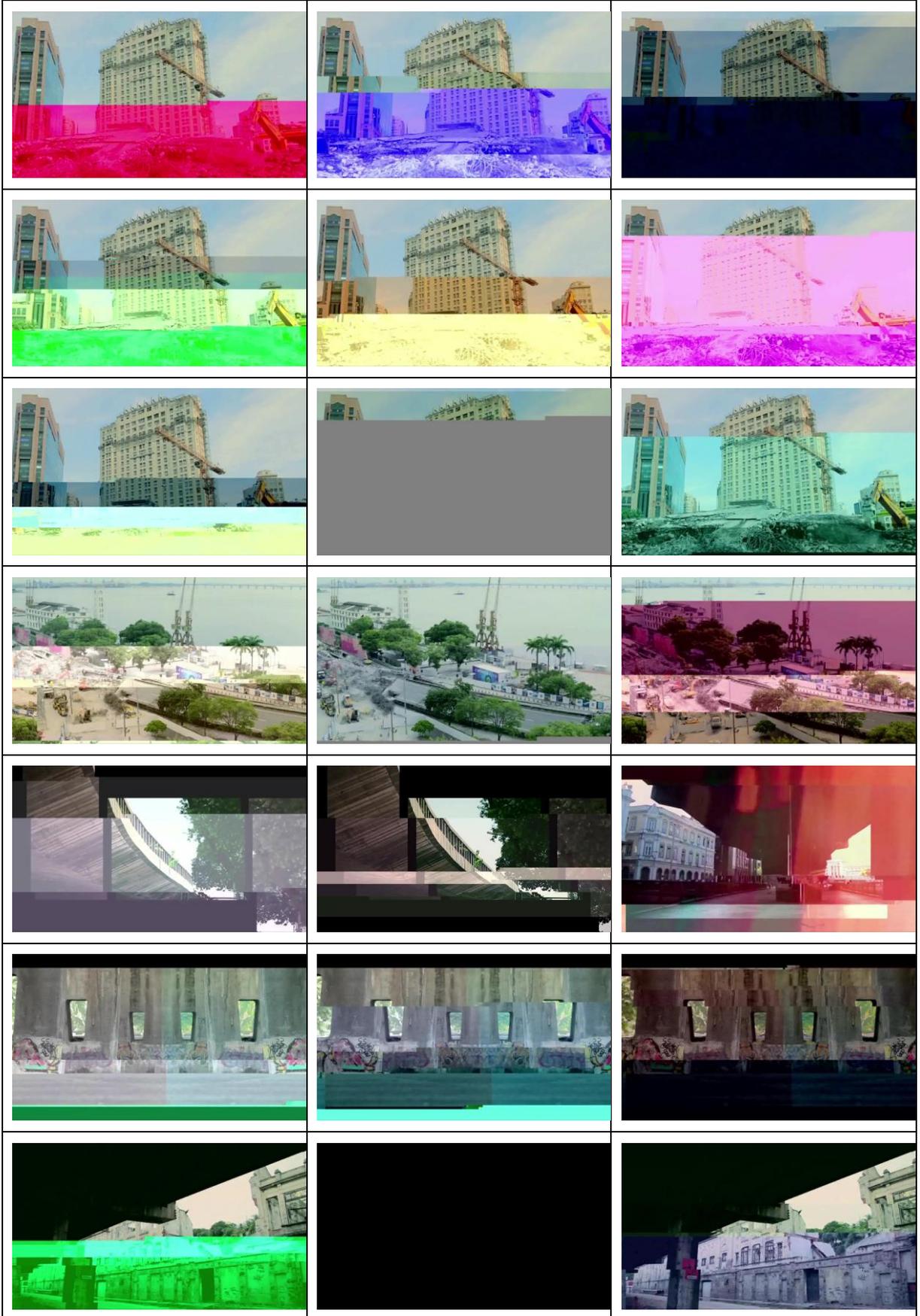


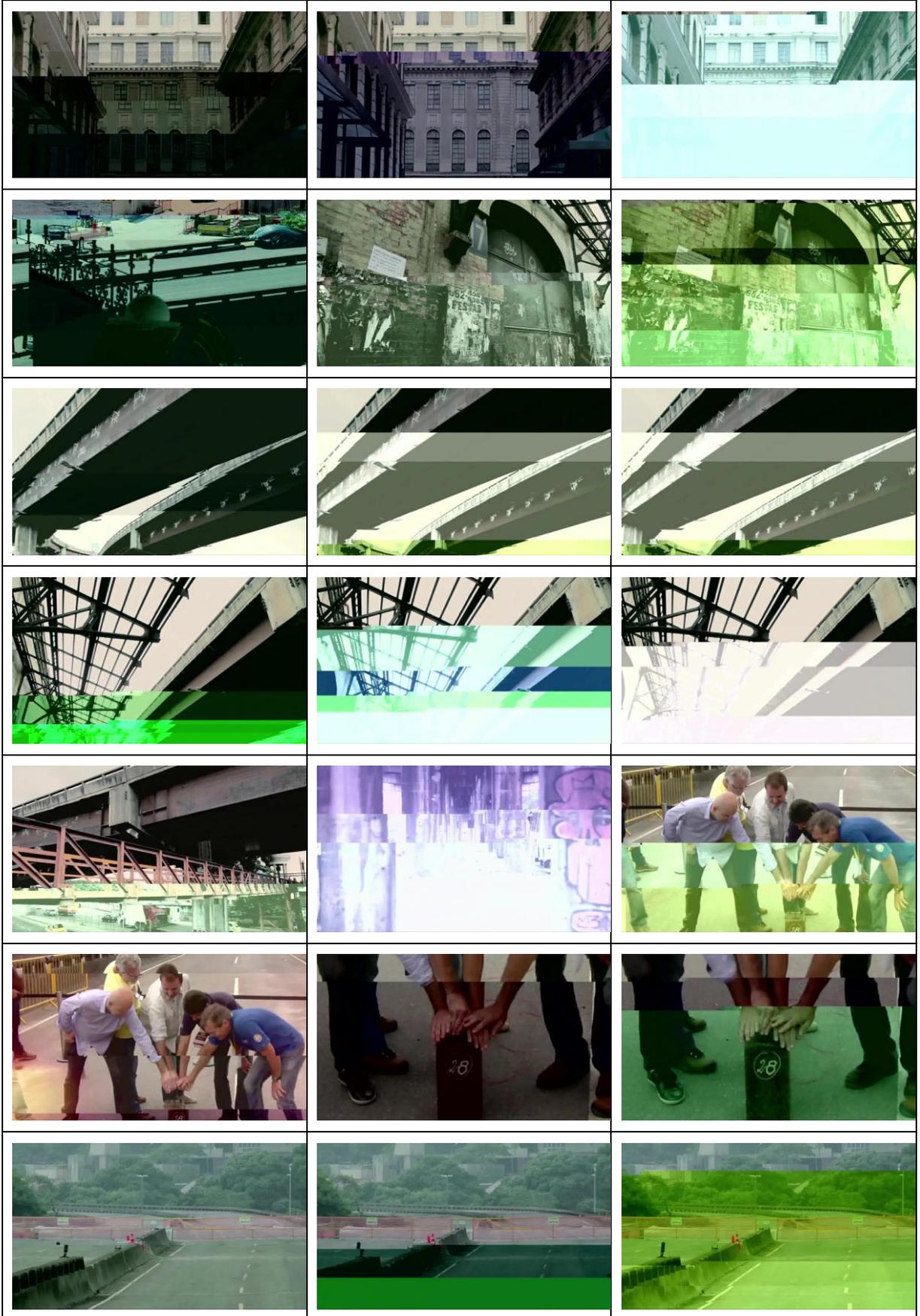


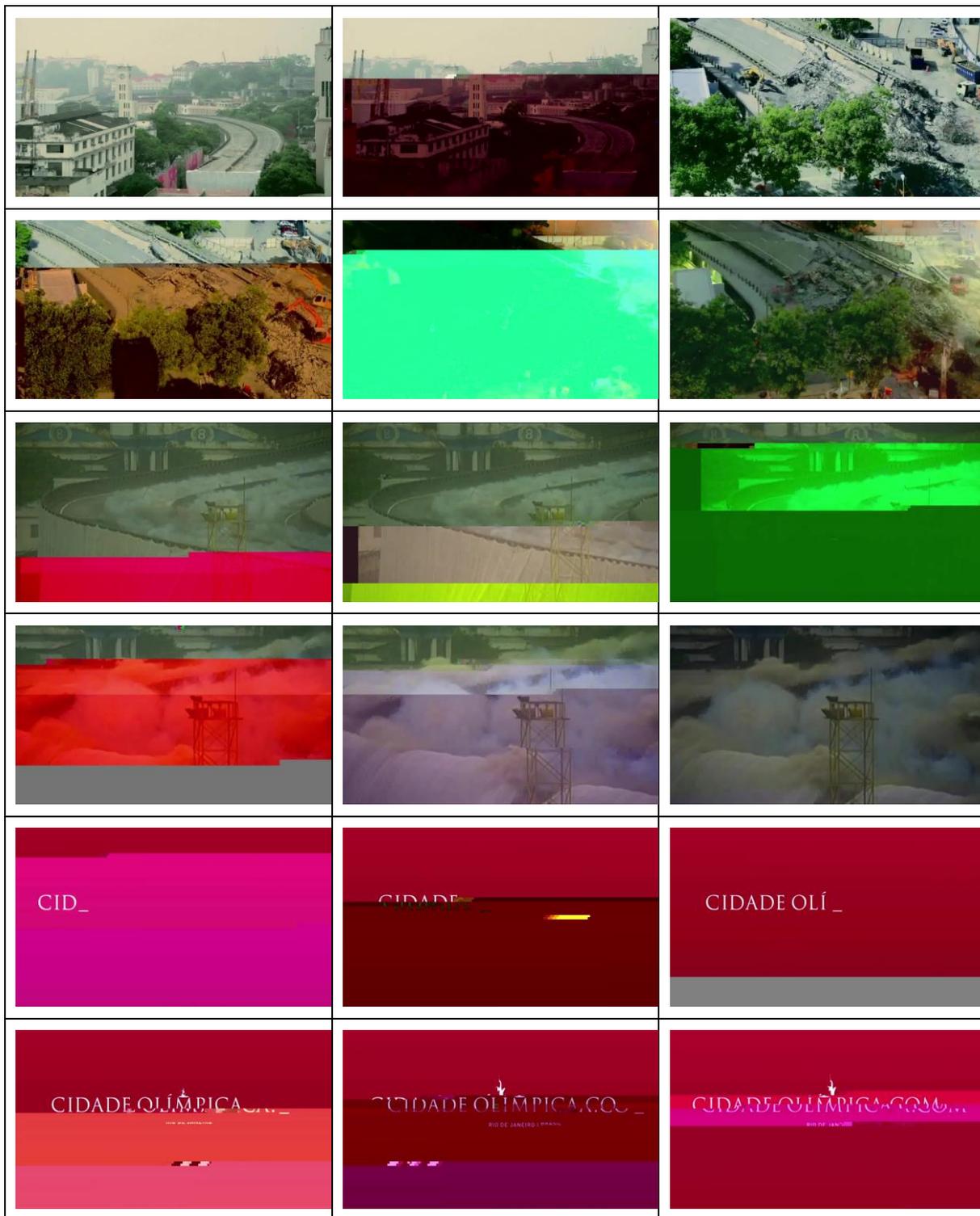












Fonte: Giselle Beiguelman. Disponível em: <https://vimeo.com/181356443>

Considerando a sequência narrativa canônica, a fase de **manipulação** se caracteriza pela: a) provocação: visualmente *glitches* desafiam e desacomodam as certezas; b) tentação: tentar significar algo que se apresenta novo; c) sedução: curiosidade despertada pelas máquinas, aviso luminoso, sons de explosão rompendo o silêncio, desintegração da via urbana; d) provocação: revitalização de área urbana, promessa de futuro, o novo é melhor do que o velho.

Ao aceitar o contrato de manipulação, a **competência** se refere ao fato do leitor não se ver noutra situação, isto é, sente que *deve-fazer* algo para elaborar efeitos de sentido. Diante disso, ainda em âmbito virtual, passa a *querer-fazer* sentido, percebe que *pode-fazer* sentido. Desta forma, o *saber-fazer* sentido pode ou não se instaurar.

A **performance** confirma (mediante a realização) ou não (quando há apenas a atualização) a competência do leitor para elaborar e atribuir novos sentidos ao que lhe é ofertado, audiovisualmente, pela videoinstalação. A medida em que vão sendo estabelecidas relações entre o que o leitor vê/escuta e sua 'bagagem cultural' são, também, elaborados novos efeitos de sentido.

Na **sanção**, em forma de recompensa ou de frustração, ocorre quando o leitor consegue, ou não, estabelecer relações/pontos de ancoragem necessários para a elaboração de novos efeitos de sentido a partir da videoinstalação.

No **nível discursivo**, os *glitches* se sobressaem intensificando os efeitos audiovisuais, aspectos observáveis quando se analisam os formantes: a) **cromáticos**: os *glitches* seccionam as imagens criando zonas cromáticas aleatórias e dinâmicas. Essas, por sua vez, subvertem e fazem oscilar as zonas de interesse no interior da imagem à medida em que o nível de saturação, temperaturas e luminosidades são alternados; b) **eidéticos**: a orientação do vídeo é em formato paisagem, sendo a medida horizontal maior do que a vertical. Esse aspecto é reforçado pelos *glitches* que se manifestam fatiando as imagens na mesma orientação, consequentemente aparentam ser mais alongadas. Além disso, podem ser observados textos em diferentes suportes (Figura 48): *nos veículos*, como o nome da empresa 'Fabio Bruno' e informações sobre comprimento e largura; *no letreiro luminoso*, que alerta para a via fechada; *nos uniformes*, indicando a cidade (Rio); *no crachá*, identificando o convidado

que usa um casaco com a bandeira do Brasil numa das mangas e provavelmente outra bandeira, não identificável, na outra manga; *numa faixa*, fixada na via e assinalando se tratar de uma obra de “Fabio Bruno Construções”; *num painel*, que destaca que ‘...o amanhã é hoje’; nas pichações e grafites, geralmente indecifráveis; *na fachada do prédio*, sinalizando ‘instituto brasileiro’; *no detonador*, numerado como 28; *na sinalização*, avisando ‘afaste-se’; *no relógio do prédio*, que marca ‘sete horas’; *no lambe colado numa parede*, que anuncia “implantes cabelo: cabeça toda R\$80,00 – meia cabeça R\$70,00”; *nos armazéns*, indicados com o número 8; e *a tela final*, que situa a obra: ‘Cidade Olímpica.com, Rio de Janeiro, Brasil’; c) **topológicos**: a montagem explora a combinação de imagens estáticas e dinâmicas, utilizando diversos enquadramentos e perspectivas da perimetral antes, durante e depois de sua implosão. A técnica adotada remete ao *stopmotion*, resultando numa breve interrupção da fluidez tradicionalmente associada aos vídeos. Os *glitches* corroboram a fragmentação; d) **rítmicos**: nos 3’10” de duração, a execução é lenta, num quadro a quadro que explora o momento da implosão repetida (redundância) por diferentes ângulos (originalidade), ou seja, explora, por isotopia, variações intratextuais do mesmo fenômeno que garantem a permanência de um efeito de sentido ao longo do discurso (Bogo; Ramalho e Oliveira, 2022), aspecto que confere intensidade e dramaticidade ao evento; e) **matéricos**: por serem imagens urbanas trazem, por si só, inúmeros elementos e várias camadas de informações que, associadas aos *glitches* e sua projeção sobre a parede do espaço expositivo, proporciona uma textura visual complexa. A isotopia também está presente na relação que se estabelece entre a obsolescência urbanística (desintegração da via) e a obsolescência tecnológica (desintegração dos sons e imagens); f) **acústicos**: a videoinstalação inicia em silêncio e permanece assim por 48”. Apenas quando as imagens remetem ao momento da implosão é que o ruído aniquila o silêncio. O estrondo da explosão, por vezes seguido de sons de sirenes/buzinas, articulado às imagens de destruição da via sob diferentes perspectivas é reproduzido aproximadamente<sup>131</sup> 28 vezes. Soam como tiros

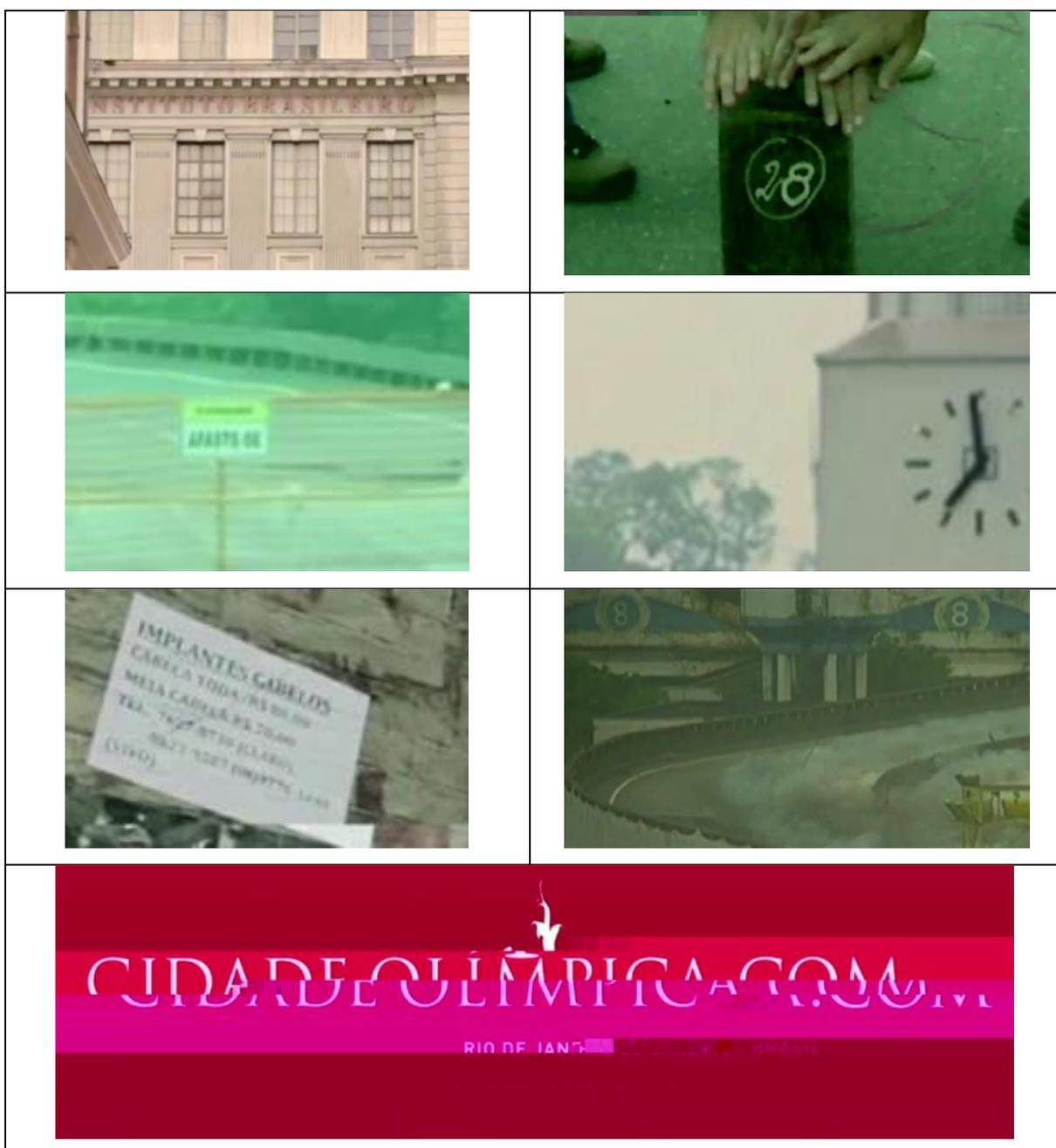
---

<sup>131</sup> Não foi possível estabelecer com exatidão o número de repetições do estrondo devido ao eco e aos próprios *glitches* que se sobrepõem.

desferidos com o intuito de garantir a morte da velha estrutura (passado) que ameaça e impede que um novo amanhã (futuro) possa se instaurar. Ao final, sons comemorativos e aplausos reverenciam a 'cidade olímpica' vindoura.

**Figura 48** – Elementos textuais (detalhes)





Fonte: Giselle Beiguelman. Disponível em: <https://vimeo.com/181356443>

Por um lado, a **mensagem aparente** que chega aos cidadãos é aquela **metanarrativa** estereotipada, que reforça e impõe a necessidade do novo e do futuro asséptico sobre tudo o que lembra o velho, feio e obsoleto para abrigar uma utópica ‘cidade olímpica’, mais limpa, atual e que, após o evento, viria a se converter em legado. Por outro lado, entre as possíveis **mensagens latentes/encobertas**,

aninham-se intenções turísticas<sup>132</sup> e imobiliárias de gentrificação<sup>133</sup>, de apagamento de memórias urbanas, políticas higienistas e de segregação social (Antocheviz; Reis; Limberger, 2017; Nascimento, 2019).

Desta forma, as **micronarrativas** que se desenvolvem no campo das artes, suscitadas pela videoinstalação *Cinema Lascado: perimetral*, sugerem que as imagens têm o poder de fazer pensar. Sendo assim,

a videoinstalação interroga: o que essas imagens nos dizem de nossas cicatrizes urbanas e de nossas ambivalências nos processos de modernização e metropolização? O que nos contam de nossa vocação para esquecer e nossa vontade de eternamente lembrar? O que fica entre a gentrificação e a deterioração? A estética do ruído e o que mais? (Cinema Lascado: Perimetral, 2016).

Passados sete anos desde 2016, nem tudo o que foi planejado e prometido foi concluído (Loureiro; Coelho; Rodrigues, 2021). Assim, os ruídos sugeridos pelos *glitches* já anunciavam as falhas, observadas hoje, entre o todo planejado e o que foi efetivamente executado e entregue.

Entre as **perspectivas éticas**, que podem estar associadas aos *glitches*, estão as que se desenvolvem a partir da metáfora da degradação, como: as ruínas do patrimônio histórico e cultural da comunidade local; o impacto sobre o bem-estar das comunidades afetadas (estresse, incerteza, pressão, senso de comunidade etc.); e as que se ligam à metáfora da obsolescência, como: a destruição arquitetônica (ultrapassada) e o deslocamento da população de baixa-renda (vulnerável) dando lugar a um empreendimento de luxo.

---

<sup>132</sup> Segundo Luchiari (1998, p. 17), “as cidades turísticas representam uma nova e extraordinária forma de urbanização, porque elas são organizadas não para a produção, como foram as cidades industriais, mas para o consumo de bens, serviços e paisagens.”

<sup>133</sup> Segundo Nascimento (2019), o termo “gentrificação”, cunhado por Ruth Glass em 1964, refere-se ao fenômeno de mudança no perfil socioeconômico dos residentes em áreas urbanas que estão passando por processos de reestruturação, anteriormente estigmatizadas. Através do investimento renovado nessas localidades, o objetivo final é aumentar a circulação de capital nas comunidades afetadas, embora muitas vezes isso ocorra a custos sociais elevados.

Suscitada pelos *glitches*, a **perspectiva política** está intrinsecamente vinculada às dinâmicas de poder. Inicialmente, Beiguelman cria as condições para que o *glitch* ocorra de forma aleatória, resultando na renúncia ao controle. Posteriormente, ela assume a curadoria dos resultados, seguindo critérios que ela mesma estabelece, o que representa uma retomada do controle. De forma semelhante, em certa medida, os interesses da comunidade afetada foram considerados, refletindo uma concessão de poder. No entanto, a decisão final é tomada pela esfera política responsável pelo desenvolvimento urbano, zoneamento e alocação de recursos públicos e privados, o que reinstaura o domínio sobre o processo.

Tanto a perspectiva ética quanto a política suscitam reflexões relacionadas aos mecanismos de participação cidadã e à capacidade das comunidades locais de exercer, ou não, influência sobre os processos de planejamento e desenvolvimento urbano.

#### **4.6. Resultados**

Da pesquisa envolvendo o *glitch* em suas manifestações audiovisuais, suas perspectivas estéticas, éticas e políticas em articulação com o campo das artes visuais, da arte/educação e da semiótica discursiva, foram produzidos, paralelamente ao desenvolvimento dessa tese, três artigos científicos: “*De Gumball à Glitch Art: imagens para pensar imagens*” (Conceição, 2020); “*Games e Animações: audiovisualidades contemporâneas e suas demandas no contexto da arte/educação*” (Dorneles; Conceição, 2022) “*Audiovisualidades em contextos educativos: explorando o glitch e a apreensão de efeitos de sentido em #bugking*” (Conceição; Pillar, 2023); três capítulos de livro: “*Leitura e apreensão da visualidade: um desafio contemporâneo*” (Conceição; Pillar, 2020); “*A relação games/aprendizagem a partir das críticas à gamificação: um percurso pela revisão bibliográfica e a arte/educação como um glitch possível*” (Dorneles; Conceição; Pillar, 2022), “*Games e Animações: audiovisualidades contemporâneas e suas demandas no contexto da arte/educação*”

(Dorneles; Conceição, 2022, 2023). Da articulação envolvendo aspectos da (áudio)visualidade contemporânea, das artes visuais e da semiótica discursiva, dois capítulos de livro: “*As possibilidades dos usos do cinema nas pesquisas científicas*” (Rocha; Conceição, 2020) e “*Pixação: imagens para (des)alocar o olhar*” (Conceição; Herbstrith, 2021).

Assim, a síntese, fundamentada nos referenciais teóricos envolvendo a leitura de visualidades e audiovisualidades explorados nessas publicações, nomeada *Estratégias para a Leitura e Apreensão Audiovisual (ELAA)*<sup>134</sup>, elaborada em forma de perguntas-chave, fornece diferentes possibilidades de entrada para a realização da leitura e apreensão de produções audiovisuais. Essas, por sua vez, aportam diferentes níveis de complexidade e podem ser personalizadas de acordo com os interesses e necessidades de distintos públicos-alvo: da educação infantil à formação docente.

Desta forma, considera-se que a ELAA pode ter impacto na produção de efeitos de sentido, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências para a leitura e apreensão crítica de conteúdos audiovisuais presentes no cotidiano, sejam eles provenientes de peças publicitárias, de entretenimento ou da arte. Destaca-se o recorte efetuado, envolvendo produções que exploram o fenômeno *glitch* e suas manifestações estéticas, éticas e políticas.

A partir da análise das produções selecionadas foi possível observar a recorrência de isotopias. Se de um lado, o *glitch* gera ruídos na comunicação, prejudicando-a a ponto de até mesmo a esvaziar de sentido, de outro lado, é por meio de isotopias, isto é, por meio da repetição de um dado número de elementos/eventos, que são asseguradas a permanência e a transformação dos elementos de significação ao longo do discurso, necessárias para a transmissão de uma informação desejada (NOGUEIRA, 2007).

---

<sup>134</sup> Apresentada no *Quadro 11*, páginas 106 e 107.

A constituição do grupo focal se mostrou relevante enquanto espaço privilegiado de debate acerca dos resultados da pesquisa, até então encontrados. Sobretudo, devido às possibilidades de desdobramento de múltiplos pontos de vista, ampliando-as para a compreensão dos processos envolvidos na produção de efeitos de sentidos a favor da alfabetização e do letramento audiovisual, com vistas não só à formação, mas ainda, quanto aos impactos em futuras práticas docentes.

Os resultados desta pesquisa – apresentados e divulgados através de artigos científicos, capítulos de livros e participações em eventos nacionais e internacionais de artes visuais e educação, finalizando com a elaboração desta tese – estão intrinsecamente relacionados à leitura e à apreensão crítica de produções audiovisuais. Tais resultados fornecem subsídios para a ampliação do campo de conhecimento em arte/educação, trazendo contribuições para a reflexão e para a prática docente, seja no âmbito da formação inicial (licenciaturas) ou continuada (especializações e pós-graduações) a respeito de produções audiovisuais.

Ao articular o ensino de artes visuais e a semiótica discursiva, o trabalho estimula a exploração e o desenvolvimento de novos estudos alinhados às necessidades e interesses de estudantes e professores, partindo de demandas reais contemporâneas relacionadas às estratégias (competências e habilidades) para a leitura e apreensão crítica de audiovisualidades.



capítulo V

*discussões: enfrentar o caos para  
organizar a busca de sentidos*

## 5. DISCUSSÕES: enfrentar o caos para organizar a busca de sentidos

### 5.1. Acerca dos furtos com a semiótica: o *glitch* enquanto serendipidade<sup>135</sup> na produção de efeitos de sentido

Segundo Landowski (2014, p. 31), uma das principais vocações da abordagem semiótica é

elucidar a significação moral, as implicações políticas, o potencial estético, em uma palavra, o valor existencial [...] das práticas de construção de sentido que implementamos, conscientemente ou não, por escolhas ou apenas por hábito, para responder à diversidade das situações que vivemos e dos encontros que experienciamos dia após dia.

O título desse tópico faz referência ao texto *Furtos com arte* (Calvino, 2015) no qual Calvino conversa com o artista Tulio Pericoli a respeito dos processos de tradução envolvendo a ideia de propriedade, de imitação, de cópia enquanto recursos criativos naturais. No mesmo texto, Pericoli refere o prazer de “penetrar num sistema alheio [...] de redescobrir um percurso e tornar a percorrê-lo sozinho”(Calvino, 2015), aspecto sintetizado por Calvino quanto se refere ao

[...] prazer de entrar num trabalho interpessoal, em algo que nos dá quase o sentimento de um processo natural, do qual participaram várias gerações, e que nos permite sair daquela luta individual da criatividade que tem suas satisfações, mas que também é muito estressante. Participar de uma criação coletiva, como alguma coisa iniciada antes de nós e que presumivelmente vai continuar depois, nos dá a impressão de uma força que passa através de nós (Calvino, 2015, p. 74) .

Sendo assim, o aporte teórico e metodológico da semiótica discursiva é utilizado furtivamente com o intuito de arejar e ampliar as reflexões que surgem a partir do ensino de arte sem, contudo, a pretensão de ser semioticista. Interessa, aqui, “[...] a experiência de um sentido que procede diretamente do nosso encontro com as

---

<sup>135</sup> A faculdade ou o ato de descobrir coisas agradáveis por acaso (Serendipidade, 2023).

qualidades sensíveis imanentes nas coisas presentes” (Landowski, 2017b, p. 12, tradução nossa)<sup>136</sup>.

Estabelece-se, em seguida no subtítulo, a relação entre *glitch* e serendipidade, isto é,

enquanto a serendipidade tende a ser baseada em um paradigma de satisfação e realização estética, o *glitch* funciona como uma figura de virada e como um sentimento mais 'misturado', no qual uma valência negativa – a decepção com um suposto erro – pode ser transformada em uma valência positiva, ou seja, a resignificação desse erro como um elemento perturbador e cativante (Meissner *et al.*, 2023, p. 59, tradução nossa).

O serendipismo associado ao *glitch* se encontra, portanto, na possibilidade de ser simultaneamente “percebido como provocador, estranho, belo” (Meissner *et al.*, 2023, p. 52, tradução nossa), ou seja, como “perturbações estéticas não convencionais e ao mesmo tempo atraentes” (Meissner *et al.*, 2023, p. 52, tradução nossa)<sup>137</sup> uma vez que “a ideia do *glitch* [...] tende a se referir à ideia de que um erro na verdade não se encaixa nos padrões de busca e expectativa existentes, mas que os perturba e os modifica fundamentalmente antes que possa ser afirmado e normalizado” (Meissner *et al.*, 2023, p. 59, tradução nossa)<sup>138</sup>.

Quanto à produção de efeitos de sentido, para Landowski, o exercício da compreensão incorpora também a experiência sensível de um mundo vivido, que está intrinsecamente ligada ao ato de sentir. Assim, a compreensão e o sentir se entrelaçam, tornando-se modos complementares de captar sentido. Para o autor,

o ato de ‘compreender’, entendido como a captação de significações discursivamente articuladas, não exclui, mas incorpora a experiência sensível de um mundo vivido no momento mesmo em que faz sentido, e que,

---

<sup>136</sup> No original: [...] a experiencia de un sentido que procede directamente de nuestro encuentro con las cualidades sensibles inmanentes a las cosas presentes.

<sup>137</sup> No original: [...] unbeabsichtigte und zugleich reizvolle ästhetische Irritationen [...]

<sup>138</sup> No original: Die Idee des Glitches [...] tendenziell auf die Vorstellung eines Fehlers, der tatsächlich nicht in bestehende Such- und Erwartungsmuster hineinpasst, sondern diese erst einmal grundlegend irritiert und modifiziert, bevor er affirmiert und normalisiert werden kann.

inversamente, o 'sentir' já constitui em si mesmo um primeiro modo de captação de sentido, de tal sorte que na maneira mesma como experimentamos, incluindo fisicamente, nossa presença ante o mundo, já está projetada uma forma de compreensão (Landowski, 2017b, p. 16, tradução nossa)<sup>139</sup>.

Dessa forma, ao considerar não apenas a perspectiva da pesquisadora, mas também as contribuições observadas a partir de um grupo focal, constituído por estudantes de pedagogia, sublinha-se a importância de contemplar a diversidade de pontos de vista dos sujeitos implicados nas experiências vividas, destacando que o processo de compreensão não se limita apenas à captação de significações discursivas articuladas. Assim, reitera-se que o ato de

compreender não consiste em descobrir um sentido já completamente pronto, mas, pelo contrário, em o constituir a partir dos dados manifestos (de ordem textual ou outras), com frequência em o negociar, e sempre em o construir. (Landowski, 2017b, p. 28, tradução nossa)<sup>140</sup>.

De acordo com Landowski (2017b), esse sentido a ser construído pode abarcar duas classes de manifestações: uma que se apresenta como produto final, autossuficiente e fechado em si mesmo (filmes, quadros, novelas etc.) que chamamos de textos; e outra que se dá em processo, portanto, aberta, dinâmica que só se deixa captar em ato (interações, crises, greves etc.), à qual chamamos de práticas. A esse respeito, o autor enfatiza que

o sentido e o valor do Outro não estão nunca fixados de antemão [...]. Somente em ato, na interação com o outro [...] o valor significante desse outro

---

<sup>139</sup> No original: *el acto de "comprender", entendido como la captación de significaciones discursivamente articuladas, no excluye sino que incorpora la experiencia sensible de un mundo vivido en el momento mismo en que hace sentido, y que, inversamente, el "sentir" constituye ya en sí mismo un primer modo de captación del sentido, de tal suerte que en la manera misma como experimentamos, incluso físicamente, nuestra presencia ante el mundo, está ya diseñada una forma de comprensión.*

<sup>140</sup> No original: *comprender no consiste en descubrir un sentido ya hecho por completo, sino, por el contrario, en constituirlo a partir de los datos manifiestos (de orden textual u otros), con frecuencia en negociarlo, y siempre en construirlo.*

e o sentido mesmo da relação com esse outro [...] se definirão ou se descobrirão dinamicamente (Landowski, 2017b, p. 43, tradução nossa)<sup>141</sup>.

Assim,

a interação não se reduz a execução de programas cujo sentido tenha sido fixado de antemão, mas leva [...] a descobrir o valor e o sentido [...] como efeitos que não ‘existiam’ antes além de potência. Por esse ponto de vista, a interação é verdadeiramente criadora de sentido (Landowski, 2017b, p. 44, tradução nossa)<sup>142</sup>.

Considerando que este

sentido – o sentido sensível, estésico, ressentido, *experimentado* – só pode nascer de um encontro em que o sujeito se encontre todo *posto à prova*, quase ante o desafio de viver a presença sensível do outro, do mundo, do objeto (e em última instância de seu próprio corpo) como *fazendo sentido*: é necessário que o sujeito encontre, em relação com a configuração sensível que o mundo o oferece, uma maneira de *ajustar-se* de tal modo que possa emergir, para ele, sentido e valor (Landowski, 2017b, p. 18, tradução nossa)<sup>143</sup>.

A interação sensível se caracteriza, portanto, pela “realização mútua e coordenada, que pressupõe a autonomia de um com relação ao outro” (Landowski, 2017b, p. 19, tradução nossa)<sup>144</sup>. Já o contágio é a “matriz de um conjunto de paixões

---

<sup>141</sup> No original: *el sentido y el valor del Otro no están nunca fijados de antemano [...]. Solamente en acto, en la interacción con el otro [...] el valor significativo de ese otro y el sentido mismo de la relación con ese otro [...] se definirán o se descubrirán dinámicamente.*

<sup>142</sup> No original: *La interacción no se reduce a la ejecución de programas cuyo sentido ha sido fijado de antemano, sino que lleva [...] a descubrir el valor y el sentido [...] como efectos que no “existían” antes más que en potencia. Desde ese punto de vista, la interacción es verdaderamente creadora de sentido.*

<sup>143</sup> No original: *el sentido – el sentido sensible, estésico, resentido, experimentado – solo puede nacer de un encuentro en el que el sujeto se halle ante todo puesto a prueba, casi ante el desafío de vivir la presencia sensible del otro, del mundo, del objeto (y en última instancia de su propio cuerpo) como haciendo sentido: es necesario que el sujeto encuentre, en relación con la configuración sensible que el mundo le ofrece, una manera de ajustarse de tal modo que pueda emerger, para él, sentido y valor.*

<sup>144</sup> No original: *realización mutua y coordinada, que presupone la autonomía de uno con relación al otro.*

interativas e estéticas” (Landowski, 2017b, p. 20-21, tradução nossa)<sup>145</sup>, pois opera interindividual ou coletivamente. Desta forma,

a experiência sensível do encontro entre o sujeito e objeto adquire a forma de uma irrupção súbita, inexplicada e inexplicável – acidental – do sentido e do valor sobre um fundo de cotidianidade marcada pela monotonia e vivida com indiferença, se não com tédio (Landowski, 2017b, p. 54, tradução nossa)<sup>146</sup>

É assim que “o acidente estético introduz no fluxo de uma continuidade postulada como imutável e necessária, uma súbita descontinuidade, tão imprevisível como efêmera” (Landowski, 2017b, p. 54, tradução nossa)<sup>147</sup>. Entretanto, para ser apreendido reivindica “a ideia de um *fazer estético* inscrito na duração e marcado por um certo voluntarismo (Landowski, 2017b, p. 61, tradução nossa)<sup>148</sup>.

A duração, nesse caso, liga-se aos conceitos de fratura e escapatória, enquanto o voluntarismo está relacionado à ideia de permanecer ‘à espera do inesperado’, como uma predisposição/abertura à recepção do acidente. Além disso, a espera do inesperado, embora aparentemente contraditório, estabelece uma relação de *complementaridade criativa* entre projeto e acaso, uma vez que “só se acha aquilo que se procura” (Simon, 2010).

Portanto, a experiência estética não precisa ser necessariamente uma graça providencial, oriunda de circunstâncias excepcionais e fortuitas, mas pode se manifestar no dia a dia por iniciativa do sujeito e de um trabalho de construção que depende só dele. Trata-se de perceber – não hierárquica, mas de forma indissociável – o inteligível e o sensível, por meio da observação dos comportamentos humanos

<sup>145</sup> No original: *matriz de un conjunto de pasiones interactivas y estéticas*.

<sup>146</sup> No original: *la experiencia sensible del encuentro entre sujeto y objeto adquiere la forma de una irrupción súbita, inexplicada e inexplicable –accidental– del sentido y del valor sobre un fondo de cotidianidad marcada por la monotonía y vivida con indiferencia, si no con tedio*.

<sup>147</sup> No original: *El accidente estético introduce en el flujo de una continuidad postulada como inmutable y necesaria, una súbita discontinuidad, tan imprevisible como efímera*.

<sup>148</sup> No original: *la idea de un hacer estético inscrito en la duración y marcado por un cierto voluntarismo*.

vivididos ou de seus simulacros. Dessa forma, tanto a disponibilidade para sentir como a disponibilidade para compreender levariam a um maior controle da competência latente que cada sujeito possui para sentir em torno de si a presença do sentido e compreender o que pode ser significado através dessa presença sensível (Landowski, 2017b).

A primeira parte [do livro] *Da Imperfeição* trata no fundo das formas possíveis de *não-sentido* [...], complementares entre si: a primeira procede da *pura continuidade* – é a suposta uniformidade [...] do cotidiano, capaz de ‘dessemantizar’ todas as coisas, enquanto a outra, sua contrária, nasce da *descontinuidade radical* – de uma dispersão que impede que o sentido ‘coagule’. [Mas] [...], a segunda parte do livro aponta para o reestabelecimento de um mundo que faz sentido, e sugere para isso um duplo processo de negação criadora que culmina na produção, por um lado, de formas do *não contínuo* que permitam a aparição de efeitos de sentido ‘modulados’, e por outro, de articulações *não descontínuas*, potencialmente geradoras de ‘harmonias’ significantes (Landowski, 2017b, p. 63, tradução nossa)<sup>149</sup>.

É compreensível que, em meio a um caos semântico instaurado por uma sequência de descontinuidades, “o sujeito, milagrosamente privado de todo controle sobre seu entorno e sobre si mesmo, unicamente possa guardar [...] de sua ‘deslumbrante’ aventura, um pouquinho de ‘nostalgia’” (Landowski, 2017b, p. 62, tradução nossa)<sup>150</sup>.

No esquema apresentado na Figura 49 – Esquema de interpretação do não-sentido, a partir de Landowski (2017b, p. 66), é possível identificar o que Greimas chama de ‘fazer estético’ do sujeito, ao “explorar a negação do descontínuo: superação do aleatório e do caótico (passo 3 e 4)” processando encadeamentos que

---

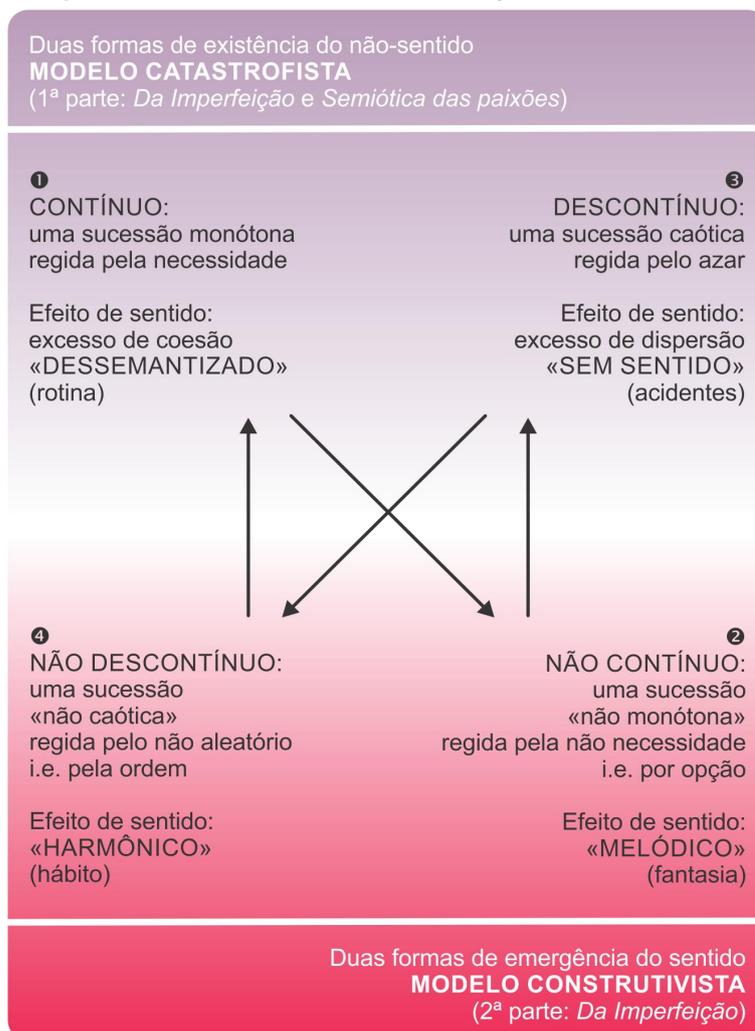
<sup>149</sup> [...] la primera parte de *De la imperfección* trata en el fondo de las formas posibles del *no-sentido* [...], complementarias entre sí: la primera procede de la *pura continuidad* – es la supuesta uniformidad [...] de lo cotidiano, capaz de “dessemantizar” todas las cosas –, mientras que la otra, su contraria, nace de la *discontinuidad radical* – de una dispersión que impide que el sentido “cuaje”. [...] la segunda parte del libro apunta al restablecimiento de un mundo que hace sentido, y sugiere para eso un doble proceso de negación creadora que desemboca en la producción, por un lado, de formas de lo *no continuo* que permitan la aparición de efectos de sentido “modulados”, y por otro, de articulaciones *no discontinuas*, potencialmente generadoras de “armonías” significantes.

<sup>150</sup> No original: *el sujeto, milagrosamente privado de todo control sobre su entorno y sobre sí mismo, únicamente pueda guardar [...] de su “deslumbrante” aventura, un poquito de “nostalgia”*.

tornem “possível *organizar a busca do sentido*”, sem esperar que a revelação seja dada por graça ou acidentalmente.

Desta forma, a escolha de produções audiovisuais envolvendo a perspectiva *glitch* não é aleatória pois, assim como “a pintura faz ver que ela traz a própria problematização dos modos de ela ser pintada: o *trompe-l’œil* e a anamorfose”, por exemplo, o *glitch* também constitui um metatexto, isto é, uma imagem que carrega “em si uma reflexão sobre os modos de processar a sua própria construção” (Oliveira, 2004, p. 19). São, portanto, imagens que fazem pensar imagens.

**Figura 49** – Esquema de interpretação do não-sentido



Fonte: adaptado de Landowski, 2017b, p. 64, tradução nossa.

Seguindo essa linha de pensamento, de acordo com Solewski (2020), a partir da análise de alguns trabalhos ou práticas artísticas ao longo da História da Arte, identifica-se que o erro

intensifica nossa experiência, provoca reflexão racional, verifica afirmações científicas, incluindo os conceitos de filósofos e sociólogos, mina os sistemas político e econômico e, finalmente, nos conscientiza de ordens diferentes daquelas consideradas racionais. [...] o erro como assunto ou método está particularmente próximo da cognição metafísica, uma vez que desafiar certezas significa fazer perguntas universais [...] sobre a experiência da beleza [...], sobre ordem, espaço e tempo, e, portanto, sobre categorias cognitivas básicas que para os seres humanos são necessárias, mas difíceis de definir, ou opressivas, e, finalmente, relativas. [...] Às vezes, erros ou falhas que resultam em feiura ou mesmo no mal são usados na arte para provocar reflexão sobre um sistema dominante e opressivo – político ou filosófico – bem como para ajudar a perturbar e destruir tal sistema [...] (Solewski, 2020, p. 53, tradução nossa)<sup>151</sup>.

Dessa forma, o erro, a falha ou o *glitch* desempenham um papel crucial no desenvolvimento cognitivo ao desestabilizar pressuposições, incentivar a reflexão crítica e promover novos aprendizados.

Ao confrontar discrepâncias entre expectativas e realidade, o *glitch* expõe crenças, padrões e convenções que, analisados sob diferentes perspectivas, podem desencadear novos processos de pensamento. O *glitch* é, portanto, um convite a novas suposições e soluções não usuais em direção à expansão dos limites cognitivos através de descobertas e *insights* inesperados. Assim, observa-se que

através das imagens e comportamentos distorcidos das saídas das máquinas, o espectador é lançado em um domínio mais arriscado de imagem e não-imagem, significado e não-significado, verdade e interpretação. A

---

<sup>151</sup> No original: [...] *that error intensifies our experience, provokes rational reflection, verifies scientific claims, including the concepts of philosophers and sociologists, undermines the political and economic systems and, finally, makes us aware of orders other than those considered rational. [...] error as subject matter or method is particularly close to metaphysical cognition, since challenging certainties means asking universal questions [...] regarding the experience of beauty seen from various perspectives, questions about order, space and time, and thus about basic cognitive categories that for human beings are either necessary but difficult to define, or oppressive, and finally relative. [...] Sometimes errors are just mistakes, results of a bad decision. Sometimes errors, mistakes, or failures resulting in ugliness or even evil are used in art to provoke reflection on a dominating and oppressive system – maybe political or philosophical – as well as to help disturb and destroy such a system [...]*

máquina já não se comporta da maneira como deveria. Sua interface corrompida, sons estranhos e padrões de comportamento quebrados introduzem tensão nas intenções do usuário; uma imagem (ou som) surpreendente deve ser de alguma forma negociada em meio a uma relação normalmente mais entediante de interações entre humanos e computadores. Embora, inicialmente, o espectador reaja com choque e perceba a experiência como uma perda, o *glitch* não pode ser subjugado como um estado sólido de percepção. Assim como a compreensão de um *glitch* muda quando ele é nomeado, a noção de transparência ou equilíbrio sistêmico supostamente danificada pelo próprio glitch também muda. A 'experiência' original de ruptura é deslocada além de seu *moment(um)* sublime e desaparece em um domínio de novas condições. O *glitch* tornou-se um novo modo; e seu encontro anteriormente estranho agora é registrado como uma experiência efêmera e pessoal de uma máquina (Menkman, 2011, p. 31, tradução nossa)<sup>152</sup>

Em suas dimensões éticas, estéticas e políticas, o *glitch* suscita a identificação do belo<sup>153</sup> em lugares inesperados, levando a percepção de nuances, imperfeições e inadequações que perturbam e desestabilizam sistemas dominantes ou estruturas de poder, sejam eles artísticos, políticos, econômicos ou filosóficos. Tem, assim, um potencial disruptivo para abalar e transformar paradigmas estabelecidos, levando a repensar a realidade ou mesmo reconstruí-la.

No ambiente educativo, o *glitch* compreendido como ruptura, torna-se uma brecha possível capaz de ressemantizar o espaço-tempo escolar, já que pode fomentar a compreensão e a avaliação crítica do contexto e dos processos envolvidos.

---

<sup>152</sup> *Through the distorted images and behaviors of machinic outputs, the viewer is thrown into a more risky realm of image and non-image, meaning and non-meaning, truth and interpretation. The machine no longer behaves in the way the technology was supposed to. Its glitching interface, strange sounds and broken behavioral patterns introduce tension into user intentions; an astonishing image (or sound) must be somehow negotiated amidst a normally much more boring masquerade of human computer relations. Though at first the viewer reacts with shock and perceives the experience as a loss, the glitch cannot be subdued as a solid state of perception. Just as the understanding of a glitch changes once it is named, so does the notion of transparency or systemic equilibrium supposedly damaged by the glitch itself. The 'original' experience of rupture is moved beyond its sublime moment(um) and vanishes into a realm of new conditions. The glitch has become a new mode; and its previous uncanny encounter has come to register as an ephemeral, personal experience of a machine.*

<sup>153</sup> O belo é considerado aqui para além da sua perspectiva filosófica clássica – frequentemente associada à proporção, harmonia e equilíbrio –, como uma manifestação do significado mais profundo da existência (estética do significado), ou como uma experiência individual e situacional, resultante da interação única entre o sujeito que observa e o objeto observado (estética do subjetivismo).

### Partindo da constatação de que

a educação reage de modo mais cauteloso em relação a essa nova realidade [integração entre ética e estética]. Sua inevitável atração pela unidade e pelo universal, em detrimento da pluralidade, relaciona-se com a tradição educativa que, desde o esclarecimento grego até o esclarecimento moderno, se autocompreendeu como uma dedução de fundamentos filosóficos, sejam provenientes de Deus, da razão ou da natureza. Sob os auspícios da tradição, a educação torna-se praticamente uma ética aplicada, tendo como base os — “grandes relatos” emancipatórios (Hermann, 2005).

### Sendo assim, é preciso ponderar que

há uma malha discursiva pulsando e sustentando as ações da escola e dos sujeitos que interagem em seu espaço. Nessa malha, os lugares-comuns têm lugar confortável e repelem a dúvida, a polêmica, o desconcerto que pode desestabilizar crenças e regras. Pois é justamente aí, na brecha e na ruptura, que se pode intervir semioticamente: acolhendo o sentido que escapa e incorporando o corpo que adormece nas carteiras duras e aborrecidas da sala de aula (Teixeira, 2008, p. 337).

A partir dos dois últimos trechos citados, sublinha-se que, em contextos escolares, tende-se mais às generalizações que às diversidades e que os lugares-comuns tiram de foco tudo o que pode causar dissenso ou desconforto. Conseqüentemente, as narrativas homogeneizantes acabam se perpetuando e suprimindo a possibilidade de que outras possam se manifestar.

O *glitch*, portanto, ao trazer à tona as dimensões críticas para a leitura e apreensão audiovisual, tem o potencial para promover aberturas e de catalisar oportunidades significativas. Isso ocorre porque, ao explorar as imperfeições de forma criativa em seus aspectos sociais, culturais e tecnológicos, abre-se espaço para a expressão de ideias de maneira única. Tal abordagem pode ser especialmente relevante para estudantes, de qualquer área, motivando-os a descobrir sua voz criativa e a abraçar suas singularidades. Entretanto,

essas ‘aberturas’ dependem de um público ‘preparado’ para tal encontro e engajado em uma obra já inserida em um contexto (como o da ‘arte’) onde esse significado crítico possa se desenvolver. A ‘funcionalidade’ de um contexto crítico não resulta necessariamente em uma interpretação crítica; nem todas as interpretações desenvolvidas a partir de tal espaço serão necessariamente ‘críticas’. A escolha de produzir uma interpretação crítica engajada é feita pelo público: há sempre o potencial para qualquer trabalho ser engajado como distração (produto de entretenimento), assim como sempre há o potencial para uma resposta crítica até mesmo à narrativa de

entretenimento mais banal (Betancourt, 2013, documento eletrônico, tradução nossa)<sup>154</sup>

No contexto escolar, cabe, então, ao professor o trabalho de mediação, mensurando e tensionando as capacidades críticas dos estudantes para que ocorra a ampliação e a complexificação das estruturas cognitivas de forma significativa, isto é, de maneira adequada ao contexto, às necessidades e à possibilidade do novo aprendizado ser elaborado e praticado em situações reais pelos estudantes.

O *glitch*, enquanto acidente é, frequentemente, apreendido em seus aspectos negativos (disfóricos), seja pelo estranhamento ou pelo desconforto. Contudo, é preciso considerar que não há produção de sentido sem sua relação de oposição<sup>155</sup> ou de contraste diante do não-sentido, do absurdo, do *nonsense*. Conforme Michael Betancourt (Betancourt, 2013, documento eletrônico, tradução nossa)<sup>156</sup>,

todos os *glitches* são produtos da criação digital autônoma (produção semiótica) de uma dada obra cujas características físicas levam a identificação dela como sendo 'defeituosa' pelo público humano que a interpreta. A hipotética reprodução perfeita é reificada como 'norma' na reprodução digital, tornando a identificação de um *glitch* como uma 'falha' possível apenas porque um intérprete humano a identificou como divergente das imperfeições antecipadas da obra imanente e da forma ideal.

---

<sup>154</sup> No original: “However, these “openings” depend on an audience ‘primed’ for such an encounter, and engaged with a work already placed within a context (such as that of ‘art’) where this critical meaning can develop. The ‘functionality’ of a critical context does not necessarily result in a critical interpretation; not all interpretations developing from within such a space will necessarily be ‘critical.’ The choice to produce an engaged, critical interpretation is made by the audience: there is always the potential for any work to be engaged as distraction (entertainment product), just as there is always the potential for a critical response to even the most banal narrative entertainment.”

<sup>155</sup> Segundo Tatit (1994, p. 15), “a foria é um *continuum* dinâmico cujo estatuto só se define, paradoxalmente, a partir da interrupção do seu fluxo, quando o sujeito reelabora suas continuidades e descontinuidades em forma de valores dominantes e recessivos.”

<sup>156</sup> No original: “All *glitches* are a product of the autonomous digital creation (semiotic production) of a given work whose physical characteristics lead to an identification of it as being “glitched” by the interpreting human audience encountering it. The hypothetical perfect reproduction is reified as ‘norm’ in digital reproduction, making the identification of a *glitch* as a ‘failure’ possible only because a human interpreter has identified it as at variance from both the anticipated imperfections of the immanent work and the ideal form.”

A forma considerada ideal nada mais é do que uma metanarrativa que se impõe como verdade absoluta, atemporal e universalizante, um padrão que revela os dados mais abrangentes de uma dada amostra desconsiderando os aspectos menos relevantes.

De acordo com Hermann (2005, p. 38), o filósofo alemão Welsch<sup>157</sup> descreve que:

nossa percepção não precisa apenas de animação e estímulo, mas também de descanso, de zonas de repouso. Isso nos levaria a condenar ao fracasso a tendência de embelezamento que impera na estetização superficial. Onde tudo é belo, nada mais é belo e a estetização vira *anestetização*. Defende, assim, contra a hiperestetização da cultura, uma cultura do *ponto cego*. Sugere tomar em consideração a relação dupla de aprovação e desqualificação, pela qual ver algo *significa* sempre deixar de ver outra coisa. Não há ver sem ponto cego. A sensibilidade desenvolvida tira as consequências disso, fazendo valer uma perspectiva social da estetização: uma cultura estetizada seria sensível para as diferenças e as desqualificações do cotidiano.

É nesse viés que se insere o artista que explora a *glitch art*, que tenta

de alguma forma, demonstrar algo que é instável e intransponível por natureza. Seus compromissos são com uma utopia não convencional de aleatoriedade, acaso e desintegrações idílicas que são *potencialmente* críticas. [...] Em suma, as práticas da *glitch art* são investidas em processos de não conformidade, re-formações ambíguas (Menkman, 2011, p. 35, tradução nossa)<sup>158</sup>

Para concluir esse tópico, Welsch citado por Hermann (2005) ressalta a importância de reconhecer o equilíbrio necessário entre estímulo e repouso da percepção, sublinhando que a hiperestetização superficial pode levar à anestetização.

---

<sup>157</sup> Wolfgang Welsch (1946) desenvolveu novas ideias sobre estética, pós-modernismo, razão, a sociedade transcultural e a relação entre o homem e o mundo.

<sup>158</sup> No original: *The artist tries to somehow demonstrably grasp something that is by nature unstable and ungraspable. Their commitments are to an unconventional utopia of randomness, chance and idyllic disintegrations that are potentially critical. [...] In short, glitch art practices are invested in processes of nonconforming, ambiguous re-formations.*

Sendo assim, convoca a considerar e a reconhecer que a sensibilidade pode se manifestar na apreciação das diferenças e desqualificações presentes no cotidiano.

Nesse contexto, a *glitch art* emerge como forma de expressão que desafia as normas éticas, estéticas e políticas convencionais. Os artistas exploram o não convencional por meio do aleatório, do acaso e das desintegrações que podem vir a se tornar potencialmente críticas. Suas poéticas e poësis se fundam em processos de não conformidade e de ressignificações.

Assim, a *glitch art*, ao considerar as imperfeições e as falhas, promove uma apreensão única da estética e da cultura, suscitando um olhar para além das aparências superficiais e a perceber a riqueza das diferenças que o cotidiano nos oferece. Sublinha, ainda, a capacidade que a arte tem em transcender os limites e a explorar novas perspectivas, desafiando a apreensão convencional e consensual do ético, do estético e do político.

Em última análise, a *glitch art* leva a questionar e reimaginar nossa relação com a cultura contemporânea, pois

não é no nível das ideias e dos conceitos que a tecnologia tem seus efeitos: são as relações dos sentidos e dos modelos de percepção que ela muda pouco a pouco e sem encontrar a mínima resistência. Só o artista pode enfrentar impunemente a tecnologia porque ele é um especialista em notar as trocas de percepção sensorial (McLuhan *apud* Domingues, 2003).

Neste aspecto, reforçam-se as justificativas quanto ao uso das produções audiovisuais artísticas em contextos escolares, bem como na formação docente básica e continuada.

## 5.2. Acerca da automação das escolhas estéticas culturais e das implicações éticas e políticas na produção de efeitos de sentido

De acordo com Lev Manovich (2019, p. 5, tradução nossa)<sup>159</sup>, a IA ainda não tem permissão para decidir um *design* do início ao fim. Isso porque

existem pelo menos três pontos neste processo em que um autor humano faz escolhas explícitas e controla o que o computador faria. Primeiro, um ser humano projeta a arquitetura de rede e também um algoritmo usado para treinar uma rede (ou seleciona entre as existentes). Segundo, o ser humano cria o conjunto de treinamento. Terceiro, o ser humano seleciona quais, em sua opinião, são os artefatos mais bem-sucedidos dentre muitos outros gerados pela rede.

Entretanto, ela já pode ser considerada totalmente confiável para escolher quando e onde exibir anúncios específicos, bem como decidir quem os deve ver. Essa ação pode tanto limitar quanto diversificar a experiência estética, dependendo do propósito do sistema de recomendação. O desenvolvimento e a promoção do uso da IA pode e deve atuar como uma ferramenta auxiliar, mas sem suprimir, substituir ou eliminar o discernimento humano.

Como salientado na introdução, os sistemas de recomendação podem contribuir para a perpetuação de *biases*<sup>160</sup>, já que as IA são treinadas com base em grandes conjuntos de dados e esses dados podem revelar e reforçar preconceitos existentes. Além disso, não há suficiente transparência para saber como as

---

<sup>159</sup> No original: “*There are at least three points in this process where a human author makes explicit choices and controls what computer would do. First, a human designs network architecture and also an algorithm used to train a network (or selects from the existing ones). Second, the human creates the training set. Third, the human selects what in her/his views are most successful artifacts from many more the network generates.*”

<sup>160</sup> Biases (ou viéses em português), referem-se a distorções sistemáticas e preconceitos que podem afetar a tomada de decisões, interpretação de informações e julgamento. Essas distorções ocorrem por influências inconscientes (afinidade, beleza, Halo, Horns), culturais (étnico, racial), cognitivas (confirmação, disponibilidade, ancoragem, enquadramento, retrospectivo) ou sociais (gênero, etário) que podem levar a conclusões imprecisas ou injustas. Adaptado de: <https://www.berkeleywellbeing.com/bias.html>.

informações pessoais são coletadas, convertidas em dados e como esses dados são processados e interpretados pela IA.

Desta forma, alguns *app* processarão recomendações fechadas e invariáveis, do tipo que permite “ver mais do mesmo”, como o *Pinterest* (Jing *et al.*, 2015), outros, recomendações abertas e variáveis do tipo que permite a “descoberta de conteúdo”, como o *YouTube* (Zhou; Khemmarat; Gao, 2010).

Segundo Manovich (2018, p. 18, tradução nossa)<sup>161</sup>, “ao invés de reduzir os dados culturais a categorias familiares, o *machine learning* [aprendizado de máquina] não supervisionado pode expor as limitações de tais categorias e sugerir novas maneiras de ver a cultura”. O autor questiona, ainda, acerca das “diferentes maneiras pelas quais a variabilidade estética pode ser definida e medida”, considerando essa “última questão produtiva em si mesma, uma vez que pode proporcionar novas formas de pensar a estética na era digital.”

Um outro aspecto, também sublinhado por Manovitch (2019, p. 8, tradução nossa)<sup>162</sup>, diz respeito ao que é considerado “IA” alertando que não se trata de um método, mas da quantidade e do tipo de controle humano exercido sobre o processo algorítmico. Trazendo para o contexto da criação artística: “se os computadores puderem ser programados para criar arte realmente nova, não a reconheceremos como arte, ou não a compreenderemos”.

Com relação aos aspectos envolvendo a autonomia, ao se abster do processo de decisão e de escolhas estéticas, limita-se a capacidade das pessoas de expressar suas preferências e de tomar decisões pessoais, o que pode levar à

---

<sup>161</sup> No original: *And what are de different ways in which aesthetic variability can be defined and measured? I see the last question productive in itself, since it may open new ways of thinking about aesthetics in the digital era.*

<sup>162</sup> O original: “[...] if computers can be programed to create really novel art, we will not recognize it as art, or not will understand it.”

dependência excessiva da automação, restringindo a capacidade de fazer escolhas próprias, diminuição da criatividade e da originalidade.

Se de um lado, o aprendizado de máquina não supervisionado oferece oportunidades reais para a descoberta de novos padrões estéticos e tendências culturais<sup>163</sup>, por outro lado, apresenta novos desafios éticos, especialmente relacionados à *biases*, contextos<sup>164</sup> e autoria. Isso porque a interação entre a criatividade humana e a IA é um campo em constante desenvolvimento o que, por consequência, exige a permanente elaboração de reflexão crítica e cuidadosa regulamentação.

No âmbito desse debate, entre neurotecnologia e inteligência artificial, surge o termo *nerurodireitos*, como uma nova categoria jurídica que visa assegurar

a privacidade dos dados neurais das pessoas, a autodeterminação e o senso de identidade dos indivíduos, e a regulamentação do uso da neurotecnologia para evitar expansão artificial das capacidades humanas, a fim de proteger a atividade cerebral, a integridade física e a dignidade humana (Silva, 2022).

A tese que sustenta as discussões éticas acerca desse novo marco regulatório tem origem no artigo “*Four ethical priorities for neurotechnologies and AI*” (Yuste *et al.*, 2017), que recomenda cinco novos direitos humanos:

- direito à privacidade mental, referente aos dados cerebrais das pessoas;
- direito à identidade e à autonomia pessoal;
- direito ao livre arbítrio e à autodeterminação;

---

<sup>163</sup> Ao analisar grandes conjuntos de dados culturais, como obras de arte, música, literatura e mídias sociais, para identificar tendências culturais emergentes, os algoritmos são capazes de detectar padrões e conexões que podem não ser óbvios para os observadores humanos, fornecendo *insights* sobre como a cultura e a estética se transformam e se adaptam. Tais resultados podem contribuir para a personalização da experiência de usuários nas plataformas de *streaming*, redes sociais e comércio eletrônico, por exemplo.

<sup>164</sup> Algoritmos não supervisionados muitas vezes carecem de compreensão contextual, o que pode levar a interpretações inadequadas, mal-entendidos e apropriações culturais equivocadas.

- direito ao acesso equitativo ao aprimoramento cognitivo (para evitar a produção de desigualdades), e;
- direito à proteção contra biases em algoritmos ou processos automatizados de tomada de decisão.

Tais direitos visam ampliar as determinações da *Declaração de Helsinki* (1964) e o *Relatório de Belmont* (1979), marcos que, a partir de então, passam a ser considerados insuficientes quanto às diretrizes éticas de pesquisas envolvendo seres humanos.

No Brasil, a Emenda Constitucional nº 115/2022 incluiu o direito à proteção de dados pessoais como uma garantia fundamental. No entanto, originalmente, os dados neurais não estavam cobertos por essa legislação. Desta forma, o projeto de lei nº 522/2022, em andamento para modificar a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), e inspirada no projeto de lei chileno, visa incluir "dato neural" e outras definições relacionadas<sup>165</sup>. Entretanto, a questão levantada é se a inclusão da definição de '*dato neural*' na LGPD será suficiente para proteger esses direitos.

Inicia-se um processo acelerado de modificação da realidade. Antes, engenheiros programavam algoritmos. Daqui a pouco tempo, a tecnologia permitirá que os algoritmos programem as pessoas. As barreiras precisarão ser jurídicas e éticas. Empresas poderão fazer algoritmos voltados não apenas a extrair dados do cérebro, mas voltados a aumentar a capacidade cognitiva do indivíduo. Será impossível simplesmente impedir as pessoas de querer um aparelho que as deixe mais inteligentes, mas, por outro lado, deve haver algum tipo de regulamentação que impeça a criação de verdadeiras castas. É preciso de alguma forma garantir que o progresso científico beneficie a população de maneira geral, não vindo a exacerbar as assimetrias e desigualdades sociais já existentes (Gaguim, 2022).

---

<sup>165</sup> De acordo com Gaguim (2022), "os dados neurais não se confundem com dados biométricos pois não constituem órgãos ou tecidos corporais. Dados neurais são uma propriedade que independe do meio e podem ser materializados pelo cérebro ou em material inorgânico, configurando uma característica semântica, ou de linguagem, com o cérebro. Nesse sentido, essas informações constituem dados pertencentes unicamente ao domínio do cérebro. Os mecanismos de operação dos neurônios transmitem sinais recheados de informações sobre o estado neurocognitivo da pessoa. Por isso, pelo fato de os dados neurais constituírem parte da mente das pessoas, o titular deve ter direito de proteção não apenas a sua privacidade, mas também a sua integridade psicológica."

A IA tem proporcionado inovações nas produções audiovisuais, desta forma, faz-se necessário equilibrar os avanços com reflexões estéticas, éticas e políticas num diálogo contínuo, articulado e crítico entre especialistas em IA, profissionais da indústria audiovisual e defensores dos direitos humanos para assegurar um futuro responsável para essa integração.

Adentra-se, assim, na perspectiva ética. Márcia Tiburi (2020) situa a ética como a capacidade reflexiva sobre o que somos (dimensão ontológica) e o que fazemos (ação). Não se trata de pensar sobre regras ou imposições morais (deontologia), mas acerca dessas estruturas. Para que haja ética é preciso que haja o pensamento reflexivo que critica, analisa, problematiza, o que o torna, portanto, indesejável no âmbito das estruturas ideológicas. A crise do pensamento hoje, é uma crise do pensamento reflexivo forjado pela estrutura do sistema de opressão<sup>166</sup> e, na falta desse, instaura-se conseqüentemente uma crise ética. A ética nunca é dada, precisa ser construída a partir de algumas instâncias e implica na reflexão acerca dos processos de subjetivação: *como me torno quem sou?* (instância individual, ontogenia), *o que estamos fazendo uns com os outros?* (instância coletiva) e *como viver uns com os outros, conviver?* (instância da transcendência/alteridade).

Desta forma, no contexto educativo, “o sujeito ético, aspiração do projeto pedagógico moderno, se constitui numa pluralidade de experiências e numa abertura ao mundo e ao outro para os quais a experiência estética, enquanto um horizonte aberto, assume um sentido eminentemente formativo” (Hermann, 2005, p. 75).

Para Schiller, “a emergência da estética aponta que as forças da imaginação, da sensibilidade e das emoções teriam maior efetividade para o agir do que a formulação de princípios abstratos e do que qualquer fundamentação teórica da moral” (Hermann, 2005, p. 13).

---

<sup>166</sup> Oferta de experiências e demandas diversas no cotidiano que impedem o desenvolvimento de um pensamento reflexivo, analítico, crítico, desconstrutivo, capaz de abalar as estruturas do poder e da violência instauradas no mundo (Hermann, 2005).

Contudo, retomando Tiburi, é preciso desenvolver a capacidade reflexiva, uma vez que “os juízos estéticos não são desinteressados, como queria Kant, e cada vez mais a arte atende a interesses múltiplos, desde espetacularização, diversão, autocelebração e busca desenfreada de lucro” (Hermann, 2005, p. 29).

Desta forma, os *glitches* explorados intencionalmente, têm o potencial de questionar as noções estéticas tradicionais, os grandes relatos, as micro e metanarrativas etc. Ao interromper o fluxo considerado normal, previsível e amplamente aceito, o *glitch* promove uma nova relação com o texto audiovisual e suas redes de efeitos de sentido, ressignificando-os.

Quando se exploram os erros, as falhas e os *glitches* de forma antiética, isto é, enquanto comportamentos subversivos (que não são considerados certos/errados ou bons/maus, mas disruptivos), os paradigmas estabelecidos podem ser abalados, estimulando uma reavaliação das estruturas que sustentam crenças e práticas. Isso, por sua vez, cria oportunidade de aprendizado, crescimento e inovação, aspecto fundamental para o avanço do conhecimento humano, especialmente quando se trata de estruturas consolidadas de poder.

A perspectiva ética é, portanto, um processo de reflexão crítica acerca de como determinadas ações – relacionadas à manipulação, engano, estereótipos, representação de gênero, apelo emocional, discursos de ódio, disseminação de informações falsas, manipulação da opinião pública e de dados neurais etc. – podem influenciar a percepção, a cognição e o comportamento das pessoas e a construção de suas identidades. Na sua ausência, verifica-se uma crescente crise do pensamento, forjada, sobretudo, pelas estruturas de poder e de opressão. A capacidade reflexiva, desenvolvida a partir da subversão de normas impostas/aceitas, bem como pelas imperfeições decorrentes de falhas, atua, portanto, como um catalisador para a construção da ética, seja a nível individual, coletivo e na relação com o outro.

Cabe destacar que tanto a estética quanto a ética têm implicações políticas substanciais e podem estar associadas, por exemplo, a questões relativas à necessidade de regulamentação de políticas públicas, sobretudo, quanto ao enfrentamento ao racismo, sexismo, etarismo, entre outros preconceitos, incluindo a

luta contra a desinformação e estruturas de poder e opressão, para que essas práticas deixem de ser perpetuadas na sociedade e para garantir justiça social, equidade e respeito aos direitos humanos.

Neste aspecto, fomentar o desenvolvimento de habilidades/competências éticas e políticas, cruciais para a resolução de conflitos, a prevenção da corrupção e abuso de poder, pode contribuir para a coexistência pacífica em uma sociedade diversa.

### **5.3. Tipologias *glitch*: para além de suas manifestações (áudio)visuais**

Com relação as tipologias *Glitch*, a literatura tem reportado – desde as primeiras classificações cunhadas por Moradi (2004) – apenas duas: o *Pure Glitch* e o *Glitch-alike* e suas variantes<sup>167</sup>, todas mantendo uma relação de oposição entre um *glitch* real e outro produzido.

No entanto, reconhecendo que as falhas, sejam elas acidentais ou provocadas, não se limitam a manifestações visuais ou sonoras, propõem-se duas novas categorias a partir de apropriações e transposições efetuadas do campo da ecologia, considerando o comportamento do *glitch* quando em interações harmônicas (quando não causam prejuízos aos envolvidos e podem ser classificadas como positivas ou eufóricas) ou desarmônicas (quando causam algum prejuízo para um dos envolvidos, portanto, negativas ou disfóricas) no âmbito de um dado sistema. E, a partir dessas, três tipologias: o *Glitch-comensal*, o *Glitch-parasita* e o *Glitch-predador* (Figura 50 – Proposição de novas tipologias *glitch*).

---

<sup>167</sup> Conforme apresentado no subcapítulo 1.1 *Glitch*, nas páginas 83 e 84.

**Figura 50** – Proposição de novas tipologias *glitch*



Fonte: elaborado pela autora.

### 5.3.1. *Glitch-comensal*

Em projetos como: *Inserções em Circuitos ideológicos* (1970), de Cildo Meireles; *Fibra óptima* (2011), de Luis Gárciga; *The Uncensored Playlist* (2018) e *The Uncensored Library* (2020), dos Repórteres sem Fronteira, o *glitch* de cunho ético e/ou político é manifesto quando – ao se apropriar de circuitos existentes enquanto abrigo ou suporte sem, contudo, prejudicá-los ou necessariamente beneficiá-los, à semelhança da interação interespecífica definida pela ecologia como inquilinato – resulta na subversão do próprio sistema (hospedeiro) que passa a promover e a fomentar a (re)introdução e a (re)distribuição de informações contra hegemônicas (inquilinas).

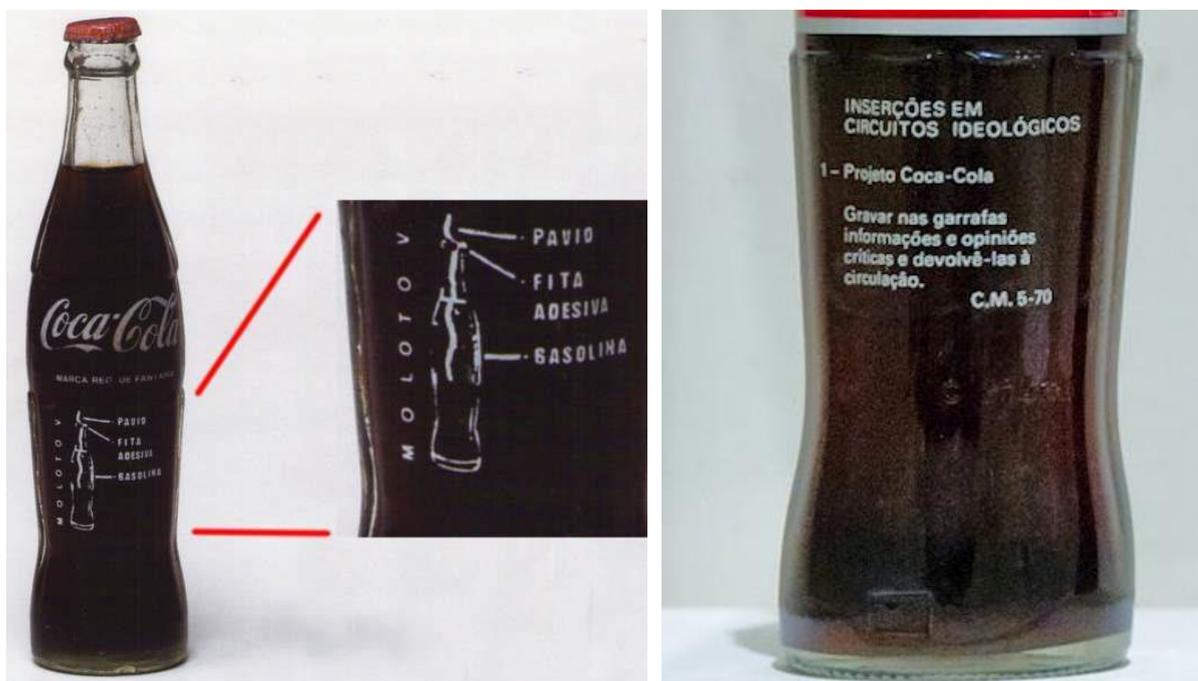
Assim, na obra de Cildo Meireles, as garrafas retornáveis de Coca-Cola recebiam uma impressão branca similar à existente que, quando vazias e reintroduzidas ao circuito original, não denunciavam imediatamente seu caráter subversivo até serem novamente envazadas e redistribuídas, fazendo com que informações críticas e/ou contrainformações circulassem livremente entre os consumidores sem o crivo da censura imposta durante o período da ditadura (Figura 51 e Figura 52).

**Figura 51** – Inserções em Circuitos ideológicos: projeto Coca-Cola (1970), de Cildo Meireles.



Fonte: Poro. Disponível em: <https://poro.redezero.org/biblioteca/textos-referencias/insercoes-em-circuitos-ideologicos-cildo-meireles/>

**Figura 52** – Detalhes das impressões nas garrafas retornáveis do Projeto Coca-Cola, de Cildo Meireles.



Fontes: (à esquerda) SPW. Disponível em: <https://sxpolitics.org/ptbr/corpos-e-palavras-performatizando-em-tempos-sombrios/8973>; (à direita) Poro. Disponível em: <https://poro.redezero.org/biblioteca/textos-referencias/insercoes-em-circuitos-ideologicos-cildo-meireles>

Com apoio da 8ª Bienal do Mercosul, a obra *Fibra Ótima* (2010), de Luis Gárciga, fez circular notícias clandestinas entre Cuba e Brasil ao se apropriar do próprio circuito artístico (Ramos *et al.*, 2011). Seus bichos, construídos a partir de diferentes dispositivos de armazenamento de dados, ganharam pés e formas ao serem enfaixados com um material plástico (Figura 53), passando a funcionar como verdadeiros *cavalos de troia* ao transportarem, num primeiro momento, informações trazidas de Cuba ao Brasil para que, posteriormente, após a substituição desses dispositivos, pudessem ser reintroduzidos ao país de origem, sem qualquer restrição aduaneira, agora contendo informações provenientes de diferentes cidades: Porto Alegre, Pelotas, São Paulo e Barcelona (Fibra Ótima, 2011). Isso porque tais objetos

**Figura 53** – Dispositivos de armazenamento de dados transformados em bichos por Luis Gárciga.



Fonte: Frame do vídeo *Fibra Ótima*, 2011.

deixaram de ser classificados como dispositivos de armazenamento para serem ressignificados quando transformados em objetos artísticos. Aqui a metáfora adotada faz referência ao tráfico, onde as informações são os entorpecentes, os bichos se assemelham esteticamente às drogas embrulhadas em fita plástica e o artista atua

como “mula”<sup>168</sup> ao transportar essas substâncias ilícitas. Seguindo essa mesma lógica, porém não mais em um circuito analógico, as propostas dos *Repórteres sem Fronteiras*, desenvolvem-se ao se apropriarem de sistemas digitais já existentes e disponibilizados via internet. Desta forma, plataformas como o *Spotify* e o servidor de jogos do *Minecraft* foram escolhidas por suas características iniciais, em especial, por sua pervasividade<sup>169</sup> e capacidade de abrigar projetos como *The Uncensored Playlist* (2018) e *The Uncensored Library* (2020), respectivamente, para burlar a censura de determinados países contribuindo, assim, com a liberdade de imprensa ao fomentar a distribuição e disseminação de informações jornalísticas. Mais uma vez, as informações, antes proibidas, passam a circular clandestinamente e sem qualquer censura ao serem ressignificadas em formato de uma *playlist* e de um *game*.

Dentre as produções analisadas, os episódios de *star wars* e *#bugking*, se inscrevem nessa categoria, uma vez que, se apropriam de circuitos existentes enquanto suporte sem prejudicá-lo nem o beneficiar.

### 5.3.2. *Glitch-parasita*

Os vírus de computador podem ser considerados *glitches* do tipo parasita<sup>170</sup>, pois são programas maliciosos projetados para se espalharem e reproduzirem nos sistemas de computadores, resultando em perturbações no funcionamento normal desses sistemas devido a vulnerabilidades subjacentes.

Essas perturbações podem incluir bombardeio de anúncios indesejados (*adware*), a corrupção de dados (*trojan*) e a perda de funcionalidade (*spyware*, *adware*), a criptografia de arquivos (*ransoware*), bem como a vigilância (*spyware*) e a coleta (*worm*) inadequada de informações confidenciais.

---

<sup>168</sup> Indivíduo que, conscientemente ou não, transporta droga.

<sup>169</sup> Perversivo (do inglês *pervasive*, do latim *pervasus*) avançar, penetrar, estender-se, alastrar, penetrar, invadir (Perversivo, 2021).

<sup>170</sup> Os parasitas são organismos que vivem em associação com outros dos quais retiram os meios para a sua sobrevivência, normalmente prejudicando o organismo hospedeiro (Parasita, 2021).

Semelhante aos parasitas biológicos que possuem ciclos de vida complexos, os vírus de computador também têm processos de infecção, replicação e disseminação que envolvem múltiplos estágios.

Portanto, a detecção de uma infecção por vírus em um sistema pode ser identificada pela observação de sintomas (*glitches*), como comportamento anormal do computador, lentidão, travamentos, *pop-ups* não solicitados, bloqueios (criptografia) e alterações não autorizadas nas configurações.

### 5.3.3. *Glitch-predador*

Certos *softwares* podem, intencional ou inadvertidamente, entrar em interações indesejadas com outros programas, resultando em problemas não planejados, frequentemente decorrentes de incompatibilidades técnicas ou erros de programação. Também é viável que a competição por recursos do sistema, como memória RAM ou capacidade de processamento, entre *softwares* incompatíveis cause lentidão ou travamentos.

No entanto, ações intencionalmente planejadas têm contribuído para o aumento dos vandalismos digitais. Nos últimos anos, especialmente durante o período de confinamento ocasionado pela pandemia de Covid-19, quando as interações presenciais foram substituídas por videoconferências e reuniões virtuais, testemunhou-se um aumento significativo desses tipos de ataques. Dependendo do seu teor, as reuniões passaram a ser, frequentemente, alvos de ações que atrapalhavam e, em alguns casos, até mesmo impediam o seu curso normal, transformando-as em um terreno de disputas éticas e políticas.

Entre as ações mais frequentes, invasores não convidados ingressavam nas reuniões *online* com a intenção de perturbar ou ridicularizar o evento, exibindo conteúdo ofensivo e fazendo comentários inadequados. Em alguns casos, esses invasores conseguiram acesso não autorizado, assumindo o controle da sala para divulgar conteúdo perturbador (simbologia nazista, fascista ou material pornográfico).

O aumento desses ataques virtuais durante a pandemia refletiu a polarização e a tensão política que prevaleceram em muitos lugares do mundo. Isso

ocorreu, em grande parte, devido ao sentimento de anonimato e impunidade proporcionada pelos ambientes virtuais e que acabaram encorajando esse tipo de comportamento.

Sites institucionais e governamentais também têm sido alvo de ataques semelhantes. Exemplo disso é a página inicial site do governo do Ceará que no dia 12 de dezembro de 2022, após ser hackeada, passou a exibir uma tela (Figura 54) com mensagens preconceituosas ao povo nordestino devido ao seu apoio, no primeiro turno das eleições presidenciais, ao candidato de esquerda, e, reivindicava a anulação de votos dos nordestinos (G1, 2022).

*Cinema lascado* se inscreve nessa categoria, pois os *glitches*, intencionalmente obtidos, decorrem da exploração da inconciliabilidade entre as novas tecnologias de captação de imagens e vídeos em alta definição e os dispositivos obsoletos que falham ao tentar realizar o processo de leitura e decodificação desses arquivos. Nesse caso, operando como uma metáfora para problemas sociais que envolvem o conflito entre o novo e o antigo.

Figura 54 - Página inicial site do governo do Ceará após invasão



Fonte: 4future. Disponível em: <https://4future.com.br/index.php/2023/01/06/o-que-e-pichacao-virtual-e-vandalismo-virtual>. Acesso em: 8 out 2023.



conclusões  
*(des)acomodações*

## CONCLUSÕES: (des)acomodações

Parte-se da constatação de que a popularização das imagens na era digital trouxe uma mudança significativa na forma como as informações são buscadas, apresentadas e consumidas (regimes de visibilidade e de invisibilidade). Imagens estáticas, vídeos, gráficos e outros elementos visuais são cada vez mais comuns na comunicação cotidiana, especialmente na internet e nas redes sociais (com destaque para as contaminações entre a audiovisualidade e a realidade e como essas podem moldar a visão de mundo). Tal mudança tem implicações, sobretudo, no que diz respeito à leitura e apreensão dessas audiovisualidades.

Se a tendência, diante da abundância de informações, é a realização de análises superficiais e apressadas das audiovisualidades, torna-se necessário desenvolver estratégias que fomentem reflexões sobre a alfabetização e o letramento digital e audiovisual, e ainda, ações que promovam uma compreensão mais aprofundada e consciente deste cenário em constante transformação. Isso porque o consumo inconsciente de produções audiovisuais, desprovido de uma perspectiva crítica, pode resultar na assimilação de ideias, conceitos, comportamentos e nos modos de ser e de estar no mundo. Isso é especialmente preocupante quando se trata da formação (valores, concepções e representações) de crianças e jovens, ou seja, quanto ao impacto de conteúdos estereotipados, preconceituosos ou mesmo enganosos durante o processo de construção de suas subjetividades e identidades, além de afetar suas capacidades de expressão e intervenção no mundo de forma consciente e crítica.

Para o desenvolvimento de qualquer pesquisa é preciso estabelecer delimitações que assegurem o foco e a clareza, sobretudo, para que a coleta e a análise de dados sejam relevantes e sustentem as discussões propostas.

Sendo assim, do amplo contexto envolvendo audiovisualidades, optou-se por analisar produções que exploram o fenômeno *glitch*, em suas manifestações estéticas, éticas e políticas. Essa escolha se justifica pela compreensão de que as falhas associadas a esse fenômeno têm o potencial de alterar, interromper ou descontinuar fluxos considerados normais ou previsíveis. Esses aspectos podem

contribuir para o desenvolvimento de competências críticas, criativas, argumentativas e cognitivas dos estudantes. Tais competências podem e devem ser incentivadas, especialmente em contextos educativos, para que os estudantes passem a compreender não apenas os significados superficiais e aparentes, mas também, implicações complexas e subjacentes à produção e ao consumo audiovisual.

A relevância da pesquisa encontra-se, portanto, na identificação de urgências contemporâneas relacionadas com o crescimento exponencial da linguagem audiovisual e sua exploração em diferentes contextos, incluindo questões envolvendo o hiperconsumo (quando as pessoas sabem ler/apreender audiovisuais, podem controlar a situação e evitar uma manipulação indesejada).

Para acompanhar essas rápidas transformações e manter um diálogo significativo entre o mundo contemporâneo e o contexto educativo, a pesquisa teve por objetivo principal aprofundar a compreensão acerca de competências e estratégias para a leitura e a apreensão crítica de audiovisuais que exploram o fenômeno *glitch*, para além das questões estéticas – aspecto geralmente enfatizado pela literatura existente –, incluindo a exploração e o aprofundamento das dimensões éticas e políticas associadas a essas produções.

Quanto aos objetivos específicos, a pesquisa buscou contribuir com a alfabetização e letramento audiovisual – contextualizando a importância do desenvolvimento da percepção audiovisual na formação de crianças, jovens e adultos a partir de marcos teóricos relevantes (artísticos, sociais e filosóficos); propôs estratégias docentes para fomentar a leitura e a apreensão crítica e aprofundada de audiovisuais – organizadas na forma de perguntas e que podem ser adaptadas e personalizadas para atender aos interesses e necessidades de diferentes públicos; e, gerou literatura sobre leitura e apreensão de produções audiovisuais – na forma de artigos científicos, capítulos de livros, participações em eventos de educação e/ou arte.

A pesquisa seguiu uma perspectiva qualitativa, ou seja, considerou uma variedade de métodos para coletar e analisar dados, com vistas a uma compreensão profunda das representações dos sujeitos, enfatizando a forma como a experiência social é construída e como adquire significados (grupo focal). Sublinha-se que interpretar os dados e as descobertas é um ato artístico (criativo) e político, que acaba

concentrando a atenção em determinados aspectos da realidade, enquanto deixa outros de lado. Metodologicamente, a pesquisa foi estruturada em quatro etapas, abrangendo desde a revisão teórica; o mapeamento, a seleção e a análise inicial de produções audiovisuais; a realização de um estudo focal; e, análise dos resultados prévios em articulação como as interpretações resultantes das interações com o grupo focal e elaboração das conclusões da pesquisa.

O grupo focal, enquanto estratégia metodológica, enriqueceu a compreensão por meio da interação e reflexão dos participantes. Foi, portanto, considerado um espaço valioso para a coleta de dados devido à diversidade de perspectivas e à riqueza das discussões.

As análises consistiram em fragmentar as produções para identificar suas qualidades sensíveis e inteligíveis, separando o aspecto visual do sonoro para, em seguida, analisar suas relações na produção e (re)elaboração de efeitos de sentido, especialmente relacionados à perspectiva *glitch* presente nas produções escolhidas.

Para tanto, foram utilizadas as *Estratégias para Leitura e Apreensão Audiovisual – ELAA*, uma série de perguntas elaboradas a partir dos referenciais teóricos que aportam essa pesquisa, para a realização da análise audiovisual empreendida. Essas perguntas foram organizadas em duas etapas: a primeira aborda questões gerais de leitura audiovisual, e a segunda foca em questões relacionadas à apreensão audiovisual.

Quanto às contribuições das ELAA para o desenvolvimento de competência para análise crítica das produções audiovisuais, a partir da experiência junto ao grupo focal, acredita-se que quanto mais o leitor se apropria e reconhece técnicas de construção/elaboração de sentidos – sobretudo quanto ao foco dessa pesquisa envolvendo a alfabetização e o letramento audiovisual –, maiores serão suas habilidades para elaborar crítica e argumentativamente a análise empreendida.

Assim, considera-se que, na etapa relativa à leitura audiovisual, são estabelecidas as bases para que a etapa de apreensão possa se desenvolver. Ou seja, é na etapa de apreensão – em que há a valoração, portanto, desenvolvimento da competência crítica – que se pode observar a passagem do leitor (alfabetizado) ao criador (letrado), quando esse não somente percebe como estabelece novas relações, seja de forma orientada (seguindo passo a passo a metodologia sugerida) ou por si

só (quando introjeta a estrutura de análise), tornando-se autônomo. Aqui, retoma-se, a partir da análise empreendida por Landowski, a competência relacionada à aprendizagem (saber teórico), à maestria (saber fazer) e à virtuosidade (superação do saber).

As análises foram processadas e elaboradas a partir de três produções distintas: *#bugking*, uma peça publicitária do *Burger King*; dois trechos cinematográficos de *Star Wars*, extraídos do “*episódio IV: Uma Nova Esperança*”; e, *Cinema Lascado: perimetral*, uma videoarte de Giselle Beiguelman.

Todo o processo que envolveu a leitura, a apreensão e a análise dessas produções audiovisuais implicou em decisões e definição de critérios como forma de simplificação. Isso porque não há como (nem mesmo foi cogitado como tal) abarcar todas as possibilidades ou significados suscitados. Desta forma, salienta-se que o que foi deixado de fora é tão relevante quanto o que se elegeu destacar.

Sobre o *glitch*, quando caracterizado visualmente por elementos pixelados, vazamentos de luz, dupla exposição, ruído, granulação, degradação de cor, baixa resolução etc., ou seja, pelos defeitos na imagem, acabam atraindo a atenção do espectador devido às irregularidades visuais e seu caráter imprevisível e desconhecido.

Entretanto, existem outras camadas associadas ao *glitch* que incluem aspectos éticos e políticos. No contexto da “era pós-digital”, a perspectiva ética se destaca por se opor à assepsia do mundo digital, podendo ser visto como forma de desvio e subversão crítica da tecnocultura. No contexto político, o *glitch* revela que as ferramentas tecnológicas não são neutras, mas “sintomáticas da visão de mundo de seu produtor”. Ao criar desacordos, desentendimentos e desafiar o consenso dominante, o *glitch* atua como ato de sabotagem que modifica o sentido do comum. Nesse aspecto, pode promover uma mudança paradigmática ao destacar a diferença e a diversidade, especialmente em discussões contemporâneas envolvendo o capitalismo digital e o *status* do público.

Em outras palavras, o *glitch* pode ser percebido de múltiplas formas quanto ao uso e à manipulação de diferentes tecnologias, intencionalmente éticas e/ou não-éticas. Pode, portanto, a partir da exploração de falhas, denunciar problemas, instabilidades e/ou sensibilidades de um determinado sistema, impondo a busca por

melhorias quanto à privacidade e à segurança dos dados e dos usuários. Por outro lado, no que tange a violação dos protocolos de privacidade e de segurança, podem ser utilizados para obter informações sigilosas. Quanto sua perspectiva política, seus usos e interpretações podem ser considerados positivos ou negativos, apoiando ou criticando diferentes visões. Pode ser percebido como libertário, ao permitir que os usuários explorem as tecnologias sem restrições, com autonomia e criatividade. Aspecto que, utilizado de forma consciente e responsável, pode denunciar a falibilidade das tecnologias capitalistas que priorizam o lucro em detrimento da responsabilidade com a segurança e a privacidade dos usuários.

Dito isso, cada uma das produções analisadas apresenta especificidades em relação aos efeitos de sentido associados ao *glitch*.

Na campanha *#BugKing*, da Burger King Brasil, os *glitches* foram explorados em seus anúncios e aplicativo para atrair o público *gamer*, oferecendo descontos como recompensa. Isso criou uma dinâmica semelhante à de jogos, aspecto que, via exploração do papel estereotipado do *gamer* (regime de manipulação), impulsionou a comercialização dos produtos BK e o engajamento do público-alvo nas redes sociais<sup>171</sup>. Além disso, acabou subvertendo a perspectiva ética do uso de *glitches* no universo virtual *gamer* que, em geral, é apreendida como disfórica (uma forma de trapaça, passível de banimento), ressignificando-a, no mundo real, como eufórica (recompensa na forma de descontos).

As duas cenas de *Star Wars: Episódio IV - Uma Nova Esperança*, envolvem aspectos que articulam linguagem, manipulação e tecnologia durante a transmissão de uma mensagem holográfica de Leia para Obi-Wan Kenobi, a primeira corrompida, incompleta e redundante e, a segunda, completa. O *glitch* é analisado em seus aspectos visuais e sonoros, em seguida, como esses interferem nas narrativas das duas cenas.

Na a videoinstalação "Cinema Lascado: perimetral", elaborada a partir de imagens do extinto elevado da Perimetral, no Rio de Janeiro, se destaca a questão

---

<sup>171</sup> Embora os números não estejam disponíveis, o êxito da campanha pode ser inferido a partir dos prêmios *Cannes Lions* que recebeu, demonstrando seu reconhecimento.

técnica envolvendo uso de *softwares* obsoletos para editar as imagens e vídeos em alta definição que documentam as transformações ocorridas antes, durante e depois da implosão do elevador, destacando a reurbanização daquela área. Os *glitches* acabam intensificando os efeitos audiovisuais, afetando aspectos como a cor, o ritmo, a textura visual e o som da videoinstalação. De maneira análoga, os *glitches*, enquanto rupturas visuais, remetem aos vestígios, aos apagamentos, às cicatrizes urbanas, trazendo à tona questões éticas envolvendo a degradação do patrimônio histórico e cultural e o impacto nas comunidades locais. Tais questões se desdobram em outras de cunho político e que envolvem o desenvolvimento urbano, o zoneamento, incluindo intenções turísticas, gentrificação, segregação social e participação cidadã, em várias camadas de significação.

Ao analisar as produções escolhidas, observou-se a presença recorrente de isotopias. Isso porque o *glitch* ao introduzir ruídos e distorções na comunicação, pode comprometê-la ao ponto de esvaziar o seu significado. São as isotopias, na forma de repetição de certos elementos ou eventos, que garantem a manutenção do sentido ao longo do discurso. Desta forma, contribui tanto para a precisão na decodificação das mensagens como para a redução de problemas na transmissão de mensagens entrópicas – que possuem baixa previsibilidade e são estranhas – como as que envolvem o fenômeno *glitch*. Nesse contexto, as mensagens entrópicas têm alto conteúdo informacional e exigem maior envolvimento do receptor/leitor na produção e apreensão dos efeitos de sentido. Portanto, a redundância desempenha uma função dupla, tanto técnica quanto social, ajudando a mitigar os desafios inerentes à comunicação, especialmente quando se lida com mensagens altamente entrópicas.

Observou-se ainda, estreita relação do *glitch* com questões envolvendo a obsolescência tecnológica. Isso porque parte de sua manifestação decorre da dualidade entre o velho e o novo, sobretudo, da fragilidade tecnológica usada na captura e reprodução de imagens. Essa tensão, que envolve preservar o passado e abraçar o futuro e que gera ruídos e falhas, tem valor estético e comunicativo, demandando que o leitor/receptor participe ativamente no processo de produção dos efeitos de sentido. Em última análise, a dimensão social da obsolescência *versus* renovação tecnológica tem um impacto complexo e multifacetado na vida cotidiana das pessoas.

Compreendendo o processo de aprendizagem, enquanto devir (embora se desenvolva a partir de objetivos bem definidos), torna-se possível que aleatoriedades advindas dos interesses e necessidades dos estudantes, suscitadas no âmbito de cada análise empreendida, possam ser contempladas.

Nesse aspecto, as ELAA auxiliam a ampliar e aprofundar a leitura e a apreensão das qualidades sensíveis imanentes das audiovisualidades numa perspectiva crítica e em articulação com as diversas interações em sala de aula: entre professor/estudantes e/ou entre estudantes/estudantes e destes com o objeto de aprendizagem. Desta forma, é possível que os achados ao acaso deixem de ser percebidos como provocadores, perturbadores e estranhos, para serem apreendidos como possibilidades de aprendizagens outras, só possíveis de se concretizarem num encontro fortuito, aleatório e efêmero, próprio da sala de aula. Aprendizagens essas que serão realmente significativas, pois decorrem de um contexto específico e de demandas genuínas dos estudantes nas quais sentir e compreender se articulam de forma ímpar. Considerando que o ato de compreender, segundo Landowski, não consiste em descobrir um sentido pronto, mas está na capacidade de o construir, e parte desse processo está nas negociações estabelecidas em ato e em interações com a presença sensível do outro, do mundo e consigo mesmo.

As produções que envolvem o fenômeno *glitch* fazem emergir reflexões sobre sua própria construção, são imagens que fazem pensar imagens. Assim, o erro como assunto ou método desafia as certezas (noção de realidade, percepção, interpretação, significado fixo e único, perfeição etc.) e provoca a busca por novos sentidos, suscitando *insights* que podem vir a se converter em novos aprendizados. Entretanto, é necessário que o(a) professor(a) esteja preparado(a) para fomentar, em sala de aula, esse encontro engajado de seus estudantes com os objetos de aprendizagem. E neste aspecto, não existe um modelo a ser seguido, pois o que funcionou numa turma não funcionará necessariamente noutra, visto que o contexto é outro. Trata-se de um sentido que precisa ser sentido, esteticamente falando.

Dentre as contribuições da tese, destaca-se o aprofundamento conceitual do fenômeno *glitch*, para além da perspectiva estética enfocando, igualmente, as perspectivas éticas e políticas. Nesse contexto, houve a necessidade de expandir as possibilidades de classificação dos *glitches*. Isso porque, embora com diferentes nomenclaturas, a literatura tem referido apenas duas possibilidades, ambas relativas

às manifestações audiovisuais: uma que se refere a um tipo *glitch* real e outra, um tipo de *glitch* produzido. Entretanto, o *glitch* pode se desenvolver em âmbito conceitual e funcional (subverter, perturbar, danificar ou destruir um dado sistema), neste aspecto, não apresenta necessariamente manifestações visíveis ou sonoras. Desta forma, propõe-se outras três tipologias, considerando o meio que o abriga e suas interações com esse, resultando em adjetivações apropriadas do campo da ecologia, a saber: *glitch-comensal*, *glitch-predador* e *glitch-parasita*.

Por fim, a tese contribui com as discussões acerca das urgências contemporâneas para o ensino e a aprendizagem de/em artes visuais. Na era digital, os educadores devem preparar os estudantes para ler e apreender as audiovisualidades e suas tecnologias numa perspectiva crítica do mundo digital em constante transformação, e, compreender como essas afetam a sociedade, moldam a cultura, influenciam a ética e exercem papel político.

A pesquisa nunca se encerra nela mesma, vai se desdobrando constantemente a partir de questões cada vez mais complexas. Entretanto, é preciso fechar um ciclo para que outros possam ser iniciados. Neste aspecto, algumas questões ainda permanecem ecoando: Como a tecnologia está afetando a sociedade e moldando a cultura? De que outras formas as audiovisualidades desafiam as percepções estéticas, éticas e políticas tradicionais? Quais os impactos dessas reflexões no ensino e a aprendizagem em/de artes visuais?

## REFERÊNCIA

- ACASO, Maria. Aprendiendo a sospechar. *In: Esto no son las torres gemelas: cómo aprehender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Catarata, 2006.
- ACASO, Maria. **La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas em la enseñanza de las artes y la cultura visual**. Madrid: Catarata, 2009a.
- ACASO, Maria. **Una propuesta de análisis**. Barcelona: Paidós, 2009b.
- ALGORITMO. *In: WIKIPÉDIA: A ENCICLOPÉDIA LIVRE*, 2002.
- ALPER, Max. **Ben Burtt, R2D2, and the Humanization of Synthesis in Sound Design**, 2021. Disponível em: <https://hii-mag.com/article/benburtr2d2>. Acesso em: 1 jan. 2023.
- ALTOZANO, Jaime. **Análisis de la Banda Sonora de Star Wars: los temas del bien**, 2017. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=VEVIAF\\_2tUM](https://www.youtube.com/watch?v=VEVIAF_2tUM). Acesso em: 22 jan. 2023.
- AMERICAN HERITAGE DICTIONARY. Boston, 2020. Disponível em: <https://ahdictionary.com/>. Acesso em: 6 set. 2020.
- ANTOCHEVIZ, Fabiana Bugs; REIS, Antônio Tarcísio da Luz; LIMBERGER, Lucienne Rossi Lopes. Cais Mauá: percepção dos usuários da cidade, diretrizes e o projeto de revitalização para a área. **Ambiente Construído**, v. 17, n. 3, p. 199–218, 2017.
- ARCHDAILY. **Exposição “Cinema Lascado” reúne obras de Giselle Beiguelman na Caixa Cultural São Paulo**, 2016. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/791323/exposicao-cinema-lascado-reune-obras-de-giselle-beiguelman-na-caixa-cultural-sao-paulo>. Acesso em: 5 set. 2023.
- AZEVEDO, Fernando Antônio Gonçalves de. **A Abordagem Triangular no ensino das Artes como teoria e a pesquisa como experiência criadora**. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2014.
- BACKES, Dirce Stein *et al.* Grupo focal como técnica de coleta e análise de dados em pesquisas qualitativas. **O Mundo da Saúde**, v. 35, n. 4, p. 438–442, 2011.
- BAKSHSHI, Saeideh *et al.* Why We Filter Our Photos and How It Impacts Engagement. **Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media**, v. 9, n. 1, p. 12–21, 2021.
- BALABANOVIĆ, Marko; SHOHAM, Yoav. Fab. **Communications of the ACM**, v. 40, n. 3, p. 66–72, 1997.
- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- BARBOSA, Ana Mae. As Escuelas de Pintura al Aire Libre do México: liberdade, forma e cultura. *In: A educação do olhar no ensino das artes*. Porto Alegre: Editora Mediação, 2003. p. 99–117.
- BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

BARNHART, Ben. **Break the Internet: The Rising Popularity of Glitch Art**, 2021. Disponível em: <https://www.vectornator.io/blog/glitch-art>. Acesso em: 29 jan. 2023.

BAUMAN, Zygmunt. **Medo Líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BEIGUELMAN, Giselle. **Políticas da imagem: Vigilância e resistência na dadosfera**. São Paulo: Ubu Editora, 2021a.

BEIGUELMAN, Giselle. **Censura algorítmica: o pôster do filme de Almodóvar**, 2021b. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CSaFfm8Hjqj>. Acesso em: 10 ago. 2023.

BEIGUELMAN, Giselle. **Entre o sucateamento tecnológico e a obsolescência ideológica**, 2018. Disponível em: [https://www.secsp.org.br/online/artigo/compartilhar/11952\\_ENTRE+O+SUCATEAMENTO+TECNOLOGICO+E+A+OBSOLESCENCIA+IDEOLOGICA](https://www.secsp.org.br/online/artigo/compartilhar/11952_ENTRE+O+SUCATEAMENTO+TECNOLOGICO+E+A+OBSOLESCENCIA+IDEOLOGICA). Acesso em: 10 dez. 2020.

BEIGUELMAN, Giselle. **Racismo algorítmico**, 2020. Disponível em: <https://revistazum.com.br/colunistas/racismo-algoritmico>. Acesso em: 24 nov. 2020.

BEIGUELMAN, Giselle. **Salvem as memórias**, 2017. Disponível em: <http://bravo.vc/seasons/s02e05#!%23salvem>. Acesso em: 24 nov. 2020.

BELLOMO-SOUZA, Ana Paula *et al.* Percurso gerativo do sentido: uma análise do selo comemorativo do centenário do nascimento de Luiz Gonzaga e da composição Asa Branca (1947). *In: Anais*, 2018, Florianópolis. **XI Seminário leitura de imagens para a educação: múltiplas mídias**. Florianópolis, 2018.

BERG, Benjamin. **Databending and glitch art primer, part 1: the wordpad effect**, 2008. Disponível em: <http://blog.animalswithinanimals.com/2008/08/databending-and-glitch-art-primer-part.html>. Acesso em: 5 set. 2020.

BETANCOURT, Michael. **Critical Glitches and Glitch Art**. Stockholm, 2013. Disponível em: <https://www.hz-journal.org/n19/betancourt.html>. Acesso em: 11 jun. 2021.

BOGO, Marc Barreto; RAMALHO E OLIVEIRA, Sandra. Potencialidades do conceito de isotopia no estudo da linguagem visual. **Cadernos de Letras UFF**, v. 33, p. 132–154, 2022.

BRANCO, Claudia Castelo. O Piano preparado e expandido no Brasil. *In: Anais*, 2006, Brasília. **XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música (ANPPOM)**, 2006. p. 770–774.

BRANDÃO DE ARAÚJO, Tatiana. Olhares possíveis sobre as narrativas históricas. **História: Debates e Tendências**, v. 9, n. 2, p. 447–449, 2009.

BRASIL. **Lei 12.965/14**. Brasília, 23 abr. 2014.

BRASIL. **Lei nº 13.853. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Brasília, 2019.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Brasília, 1998.

BREDEKAMP, Horst. A neglected tradition? Art history as Bildwissenschaft. **Critical Inquiry**, v. 29, n. 3, p. 418–428, 2003.

BRIZ, Nick. **Thoughts On Glitch[Art]V2.0**, 2015. Disponível em: <http://nickbriz.com/thoughtsonglitchart/thoughtsonglitchartv2.0.pdf>. Acesso em: 5 set. 2020.

BUZZ MARKETING: ENTENDA O CONCEITO E COMO SE APLICA AO SEU NEGÓCIO!, 2021. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/buzz-marketing>. Acesso em: 1 set. 2022.

C-3PO. *In*: WIKIPÉDIA, A ENCICLOPÉDIA LIVRE, 2020.

CALVINO, Italo. Furtos com arte (conversa com Tullio Pericoli). *In*: **Mundo escrito e mundo não escrito**: artigos, conferências e entrevistas. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. p. 65–78.

CANNES LIONS. **LIONS Creativity Report 2022**. Cannes, 2022.

CARDOSO, Marco Antonio Fernandes; HANASHIRO, Darcy Mori; BARROS, Diana Luz Pessoa de. Um caminho metodológico pela análise semiótica de discurso para pesquisas em identidade organizacional. **Cadernos EBAPE.BR**, p. 351–376, 2016.

CHION, Michel. **La audiovisión**: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Editorial Paidós, 1993.

CINEMA LASCADO: PERIMETRAL. direção: Giselle Beiguelman. Brasil, 2016.

CODED BIAS. direção: Shalini Kantayya. New York: 7th Empire Media, 2020.

CONCEIÇÃO, Simone Rocha da. De Gumball à Glitch Art: imagens para pensar imagens. **Palíndromo**, v. 12, n. 27, p. 184–198, 2020. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/13430>.

CONCEIÇÃO, Simone Rocha da. **De “O Incrível Mundo de Gumball” à Glitch Art**: competências e estratégias para apreensão de produções audiovisuais em contextos educativos. 2018. Dissertação (mestrado em educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/183158>.

CONCEIÇÃO, Simone Rocha da; HERBSTTRITH, Júlio César da Rosa. Pixação: imagens para (des)alocar o olhar. *In*: SANTANA, Wilder Kleber Fernandes de; SILVEIRA, Éderson Luís (org.). **Educação, Linguagens e Ensino**: saberes Interconstitutivos. São Carlos: Pedro & João Editores, 2021. v. 2, p. 183–199.

CONCEIÇÃO, Simone Rocha da; PILLAR, Analice Dutra. Audiovisualidades em contextos educativos: explorando o glitch e a apreensão de efeitos de sentido em #bugking. *In*: **Anais ANPAP**. Fortaleza: ANPAP, 2023.

CONCEIÇÃO, Simone Rocha da; PILLAR, Analice Dutra. Leitura e apreensão da visualidade: um desafio contemporâneo. *In*: SANTANA, Wilder Kleber Fernandes de; SILVEIRA, Éderson Luís (org.). **Educação**: Entre saberes, poderes e resistências. São Carlos: Pedro & João Editores, 2020. v. 1, p. 134–148.

CONCEIÇÃO, Simone Rocha da; SANTOS, Rosimeire Martins Régis dos. Comunidades Virtuais de Aprendizagem em perspectiva. **RENOTE**, v. 14, n. 2, p. 1–10, 2016.

CONIB. **Ídiche**. *In*: CONIB - Confederação Israelita do Brasil, 2020. Disponível em: [www.conib.org.br/glossário](http://www.conib.org.br/glossário). Acesso em: 6 set. 2020.

- CRAMER, Florian. Florian Cramer. **Language**, v. 3, n. 1, p. 168–174, 2014.
- DENZIN, Norman K; LINCOLN, Yvonna S. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- DIAS, Luiz Francisco. Efeitos de sentido. *In: Glossário ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores*. Belo Horizonte: Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (CEALE), 2004.
- DOMINGUES, Diana. A Humanização das Tecnologias pela Arte. *In: A arte no século xxi: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- DONDERO, Maria Giulia. A semiótica visual entre princípios gerais e especificidades: a partir do Groupe  $\mu$ . **Estudos Semióticos**, v. 11, n. 3, p. 53, 2015.
- DONDIS, Donis. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- DORNELES, Bruno; CONCEIÇÃO, Simone Rocha da. Games e Animações: audiovisuais contemporâneas e suas demandas no contexto da arte/educação. *In: PILLAR, Analice Dutra; ROSSI, Maria Helena Wagner; MARRONI, Fabiane Villela (org.). Diálogos entre educação e arte: GEARTE 25 anos*. Pelotas: Editora Textos, 2022. p. 249–263.
- DORNELES, Bruno; CONCEIÇÃO, Simone Rocha da. Games e Animações: audiovisuais contemporâneas e suas demandas no contexto da arte/educação. *In: PILLAR, Analice Dutra; ROSSI, Maria Helena Wagner; MARRONI, Fabiane Villela (org.). Diálogos entre Educação e Arte*. Pelotas: Editora Textos, 2023. p. 263–277.
- DORNELES, Bruno; CONCEIÇÃO, Simone Rocha da; PILLAR, Analice Dutra. A relação games/aprendizagem a partir das críticas à gamificação: um percurso pela revisão bibliográfica e a arte/educação como um glitch possível. *In: SILVEIRA, Éderson Luís; SANTANA, Wilder Kleber Fernandes de (org.). Educação, Múltiplas Linguagens e Estudos Contemporâneos*. São Carlos: Pedro & João Editore, 2022. v. 2, p. 284–316.
- FIBRA ÓPTIMA. direção: Luis Gárciga. Vimeo, 2011. Disponível em: <https://player.vimeo.com/video/36811274>. Acesso em: 21 mar. 2021.
- FIORIN, José Luiz. **Elementos de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2011.
- FISCHER, Rosa Maria Bueno. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. **Educação e Pesquisa**, v. 28, p. 151–162, 2002.
- FISKE, John. **Introduccion al estudio de la comunicacion**. Colombia: Editorial Norma S.A, 1984.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FOSTER, Hal. **Vision and Visuality**. Seattle: Bay Press, 1988.
- G1. **Hacker invade página do Governo do Ceará e pede anulação de votos do Nordeste**, 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/ce/ceara/noticia/2022/12/12/paginas-do-governo-do-estado-do-ceara-sao-invadidas-voto-de-nordestino-nao-conta.ghtml>. Acesso em: 7 out. 2023.

GAGUIM, Carlos Henrique. **PROJETO DE LEI N.º 522/2022**. Brasília, 2022. Disponível em: [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=2249221](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2249221). Acesso em: 5 nov. 2023.

GAZANA, Cleber. **Glitch Art: uso do erro digital como procedimento artístico e possibilidade estética**. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2016.

GÓMEZ, Íñigo Sarriugarte. John Cage y su influencia en la obra del video artista Nam June Paik. **Anuario Musical**, n. 64, p. 237, 2009.

GONÇALVES, Ariane. **O que é iFrame: Aprenda e Otimize seu Conteúdo na Internet**, 2020. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-iframe>. Acesso em: 7 dez. 2020.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÈS, Joseph. Dicionário. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

HARRISON, Kristen. **What is Visual Literacy? – Visual Literacy Today**. Disponível em: <https://visualliteracytoday.org/what-is-visual-literacy>. Acesso em: 19 jun. 2021.

HERMANN, Nadja. **Ética e estética: a relação quase esquecida**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2005.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura Visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

HOLOGRAFIA. *In*: WIKIPÉDIA, A ENCICLOPÉDIA LIVRE. Florida: Wikipédia, 2022.

**Inserções em circuitos ideológicos**, 2011. Disponível em: <https://poro.redezero.org/biblioteca/textos-referencias/insercoes-em-circuitos-ideologicos-cildo-meireles>. Acesso em: 2 mar. 2021.

JIMENEZ, Marc. **O que é estética?**. São Leopoldo, Ed. UNISINOS, 1999.

JING, Yushi *et al.* Visual Search at Pinterest. *In*: Anais, 2015, New York, NY, USA. **Proceedings of the 21th ACM SIGKDD International Conference on Knowledge Discovery and Data Mining**. New York, NY, USA: ACM, 2015. p. 1889–1898.

JUNIOR, Irineu Francisco Barreto; PELLIZZARI, Bruno Henrique Miniuchi. Bolhas Sociais e seus efeitos na Sociedade da Informação: ditadura do algoritmo e entropia na Internet. **Revista de Direito, Governança e Novas Tecnologias**, v. 5, n. 2, p. 57–73, 2019.

KOVACS, Leandro. **O que é holograma e como é usado?**, 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-holograma-e-como-e-usado>. Acesso em: 18 dez. 2022.

LANDOWSKI, Eric. **Antes da interação, a ligação**. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociossemióticas, 2019.

LANDOWSKI, Eric. **Com Greimas: interações semióticas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017a.

LANDOWSKI, Eric. **Interações Arriscadas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

LANDOWSKI, Eric. **Passiones sin nombre: ensayos de sociosemiótica**. Lima: Universidad de Lima, 2017b.

LEITE, Gisele. **Os mestres da suspeita**. Teresina, 2020. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/82928>. Acesso em: 24 out. 2021.

LEITMOTIFS: LUKE SKYWALKER AND PRINCESS LEIA. Disponível em: <https://musicofstarwars.wordpress.com/leitmotifs-luke-skywalker-and-princess-leia/>. Acesso em: 11 fev. 2023.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

LIMA, Dimitri. **Panoraprint**, 2020. Disponível em: <https://dmtr.org/panoraprint>. Acesso em: 31 out. 2021.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. A tela-mundo. *In: A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina, 2009. p. 255–298.

LOUREIRO, Cláudia; COELHO, Henrique; RODRIGUES, Matheus. Cinco anos depois, legado da Rio 2016 tem obras inacabadas, projeções fracassadas e projetos no papel. **G1**, Rio de Janeiro, 18 jul. 2021.

LUCHIARI, Maria Tereza D. P. Urbanização turística um novo nexos entre o lugar e o mundo. *In: LIMA, Luiz Cruz (org.). Da cidade ao campo: a diversidade do saber-fazer turístico*. Fortaleza: UECE, 1998.

LUERSEN, Eduardo Harry; MASCHKE, Guilherme Malo. Erro e ruído na tecnocultura contemporânea. **Galáxia (São Paulo)**, n. 39, p. 15–22, 2018.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 12. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

MAHER, Cian. **This Minecraft library is making censored journalism accessible all over the world**, 2020. Disponível em: <https://www.theverge.com/2020/3/18/21184041/minecraft-library-censored-journalism-reporters-without-borders>. Acesso em: 2 mar. 2021.

MALISKA, Maurício Eugênio. Algumas considerações a respeito dos efeitos de sentido na análise do discurso e na psicanálise. *In: Anais*, 2002, São Paulo. **50º Seminário do Grupo de Estudos Linguísticos do Estado de São Paulo**. São Paulo: GEL, 2002.

MANOVICH, Lev. **AI Aesthetics**. Moscou: Strelka Press, 2018.

MANOVICH, Lev. **Defining AI Arts: Three Proposals**, 2019. Disponível em: <http://manovich.net/content/04-projects/107-defining-ai-arts-three-proposals/manovich.defining-ai-arts.2019.pdf>. Acesso em: 17 set. 2023.

MARQUES, Sandra C. S.; CAMPOS, Ricardo. Políticas de Visualidade, Práticas Visuais e a Construção de Espaços de Imaginação. **Cadernos de arte e antropologia**, Vol. 6, N. 2, p. 5–10, 2017.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Corpos Informáticos**. Brasília, 2003. Disponível em: <http://www.corpos.org/webart/index.html>. Acesso em: 7 dez. 2020.

MEDEIROS, Sergio. Luigi Russolo e a arte dos ruídos: uma introdução à música futurista. **Zunai - Revista de Poesia & Debates**, v. VI, n. XX, 2010.

MEISSNER, Janneke *et al.* **Glitches**. Berlin und Basel, 2023.

MENKMAN, Rosa. **365 Perfect Decalibration**, 2020a. Disponível em: <https://beyondresolution.info/365-Perfect-Decalibration>. Acesso em: 11 mar. 2021.

MENKMAN, Rosa. **Glitch Studies Manifesto**, 2010. Disponível em: [https://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010\\_Original\\_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf](https://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf). Acesso em: 24 nov. 2020.

MENKMAN, Rosa. **Lexicon of Glitch Affect**, 2020b. Disponível em: <https://beyondresolution.info/Lexicon-of-Glitch-Affect>. Acesso em: 28 abr. 2023.

MENKMAN, Rosa. **The Glitch Moment(um)**, 2011.

MESQUITA, Israel. **Affordance: O óbvio do óbvio**, 2018. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/affordance-o-óbvio-do-óbvio-e91761f4403b>. Acesso em: 7 dez. 2020.

MITCHELL, William John Thomas. **Picture theory: Essays on verbal and visual representation**. Chicago: The University of Chicago Press, 1994.

MORADI, Iman. **Glitch Aesthetics**, 2004. Dissertation (multimedia design), University of Huddersfield, Department of Architecture, School of Design Technology. England, 2004.

MORIN, Edgar. Notas para um “Emílio” Contemporâneo. *In*: PENA-VEJA, A; ALMEIDA, C. R. S; PETRAGLIA, I (org.). **Edgar Morin: Ética, Cultura e Educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

MUKARŔSKÝ, Jan. **Escritos sobre estética e semiótica da arte**. Lisboa: Editorial Estampa Ltda, 1988.

MÚSICA CONCRETA. *In*: ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2021. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo14330/musica-concreta>. Acesso em: 22 mar. 2021.

NASCIMENTO, Bruno Pereira do. Gentrificação na zona portuária do rio de janeiro: deslocamentos habitacionais e hiper precificação da terra urbana. **Caderno Prudentino de Geografia**, Presidente Prudente, p. 45–67, 2019.

NOBLE, Safiya Umoja. **Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism**. New York: New York University Press, 2018.

NOBLE, Safiya Umoja. **Safiya U. Noble, Ph.D**, 2020. Disponível em: <https://safiyauoble.com/>. Acesso em: 19 set. 2020.

NOGUEIRA, Fernanda Ferreira Marcondes. Isotopia temática e figuratividade em “Eis os amantes” e “Intradução” de Augusto de Campos. **Estudos Semióticos**, São Paulo, 2007.

OLIVEIRA, Ana Claudia (Org.). **Semiótica plástica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

OLIVEIRA, Marilda Oliveira; HERNÁNDEZ, Fernando. **A formação do professor e o ensino das artes visuais**. Santa Maria: UFSM, 2005.

OLIVEIRA, Maria Cláudia Santos Lopes de; ROSSATO, Maristela; ARAÚJO, Cláudio Márcio de. O Sujeito na Pesquisa Qualitativa: Desafios da Investigação dos Processos de Desenvolvimento. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 33, p. 1–7, 2018.

PARASITA. *In*: WIKIPÉDIA, A ENCICLOPÉDIA LIVRE. Florida: Wikimedia Foundation, 2021.

PEÑA, Ernesto; DOBSON, Teresa M; JUÁREZ, Omar. Pixualization: Glitch art and Data visualization. **Infodesign**, v. 17, n. 1, p. 90–105, 2017.

PERVASIVO. *In*: DICIONÁRIO ONLINE PRIBERAM DE PORTUGUÊS, 2021.

PILLAR, Analice Dutra. Visualidade contemporânea: interação de linguagens e leitura. *In*: Anais, 2007, Florianópolis. **16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas**. Florianópolis, 2007. p. 665–675.

RAMOS, Alexandre Dias *et al.* **8a Bienal do Mercosul**: ensaios de geopoética. Porto Alegre, 2011. Disponível em: [https://cadernodevoyage3.files.wordpress.com/2012/09/catalogo\\_8\\_bienal\\_mercosul.pdf](https://cadernodevoyage3.files.wordpress.com/2012/09/catalogo_8_bienal_mercosul.pdf). Acesso em: 2 mar. 2021.

RANCIÈRE, Jacques. **O trabalho das imagens**: conversações com Andrea Soto Calderón. Belo Horizonte: Chão da Feira, 2021.

REPORTERS WITHOUT BORDERS. **The Uncensored Playlist**, 2018. Disponível em: <https://www.uncensoredplaylist.com/en>. Acesso em: 2 mar. 2021.

RIBEIRO, Lucas. **Bug King**: campanha promocional dá até 40% de desconto para quem encontrar “falhas” em ofertas, 2022. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/android/noticias/n187554/burger-king-anuncia-campanha-de-bugs.html>. Acesso em: 9 ago. 2022.

RIZZI, Christina. Abordagem Triangular do Ensino das Artes e Culturas Visuais: Percursos e Conexões. *In*: Anais, 2021, Goiânia. **II Congresso Internacional Online entre Arte, Cultura e Educação**. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2021. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=vKnn6r5\\_lb8](https://www.youtube.com/watch?v=vKnn6r5_lb8).

ROCHA, Rose de Melo. Cultura da visualidade e estratégias de (in)visibilidade. **E-Compós**, p. 1–14, 2006.

ROCHA, Sonia Maria Santos Pereira da; CONCEIÇÃO, Simone Rocha da. As possibilidades dos usos do cinema nas pesquisas científicas. *In*: SILVEIRA, Éderson Luís; SANTANA, Wilder Kleber Fernandes de (org.). **Educação e ciências humanas: Reflexões entre desconfianças, a utilidade do inútil e a potência dos saberes**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2020. v. 2, p. 346–364.

ROLDÁN, Ángel García. **Videoarte en contextos educativos**: las nuevas narrativas audiovisuales y su inclusión curricular en los programas de educación artística desde una perspectiva a/r/t/ográfica. 2012. Tese (doutorado em educação) - Universidade de Granada, Granada, 2012.

ROWAT, Roberto. **Princess Leia's theme: a detailed analysis**, 2017. Disponível em: <https://www.cbc.ca/music/read/princess-leia-s-theme-a-detailed-analysis-1.5063899>. Acesso em: 11 fev. 2023.

SANTIAGO JUNIOR, Francisco das Chagas Fernandes. A virada e a imagem: história teórica do pictorial/iconic/visual turn e suas implicações para as humanidades. *In: Anais*, 2019, São Paulo. **Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material**. São Paulo, 2019.

SERENDIPIDADE. *In: WIKIPÉDIA, A ENCICLOPÉDIA LIVRE*. Wikipedia, 2023.

SILVA, Marisa Tsubouchi da. Ensino de arte nos Estados Unidos e no Brasil. **Comunicação & Educação**, v. 0, n. 14, p. 49, 1999.

SILVA, Evelyn Melo. **Pela proteção dos neurodireitos no Brasil**, 2022. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2022-ago-29/evelyn-silva-protecao-neurodireitos>. Acesso em: 5 nov. 2023.

SILVA, Jovânia Marques de Oliveira e; LOPES, Regina Lúcia Mendonça; DINIZ, Normélia Maria Freire. Fenomenologia. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 61, n. 2, p. 254–257, 2008.

SIMON, Círio. **Nem o acaso e nem o milagre são arte por si mesmos**, 2010. Disponível em: [profciriosimon.blogspot.com/2010/11/isto-nao-e-arte-04.html?m=1](http://profciriosimon.blogspot.com/2010/11/isto-nao-e-arte-04.html?m=1)

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

SOLEWSKI, Rafał. Discovered by Diversity: Error in Art as a Tool of Metaphysical Cognition. Case Studies. **Sztuka i Dokumentacja**, Polska, n. 22, p. 47–55, 2020. Disponível em: Acesso em: 6 out. 2021.

SOTIRAKI, Virginia. Glitch Art Narratives: An investigation of the relation between noise and meaning, 2014. Disponível em: <http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/4446947/file/4611259.pdf>.

SOUZA, Henry Daniel Lorencena *et al.* **Ler e escrever para aprender: proposta** (Coleção Trajetórias criativas: jovens de 15 a 17 anos no Ensino Fundamental : uma proposta metodológica que promove autoria, criação, protagonismo e autonomia. Porto Alegre: UFRGS, 2020. v. 8

STAR WARS: EPISÓDIO IV – UMA NOVA ESPERANÇA. *In: WIKIPEDIA, THE FREE ENCYCLOPEDIA*, 2022.

STATT, Nick. **Epic Games announces Unreal Engine 5 with stunning PlayStation 5 demo**, 2020. Disponível em: <https://www.theverge.com/2020/5/13/21256079/epic-unreal-engine-5-playstation-5-demo-next-gen-graphics-release-date>. Acesso em: 24 nov. 2020.

TATIT, Luiz. **Semiótica da canção**. São Paulo: Editora Escuta, 1994.

TEIXEIRA, Lucia. **Ensinar a ver, ensinar a gostar**, 2008. Disponível em: [http://www.gel.hospedagemdesites.ws/estudoslinguisticos/volumes/37/EL\\_V37N3\\_34.pdf](http://www.gel.hospedagemdesites.ws/estudoslinguisticos/volumes/37/EL_V37N3_34.pdf). Acesso em: 6 out. 2023.

THE UNCENSORED LIBRARY. *In*: WIKIPEDIA, THE FREE ENCYCLOPEDIA. wikipedia, 2021. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Uncensored\\_Library](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Uncensored_Library). Acesso em: 2 mar. 2021.

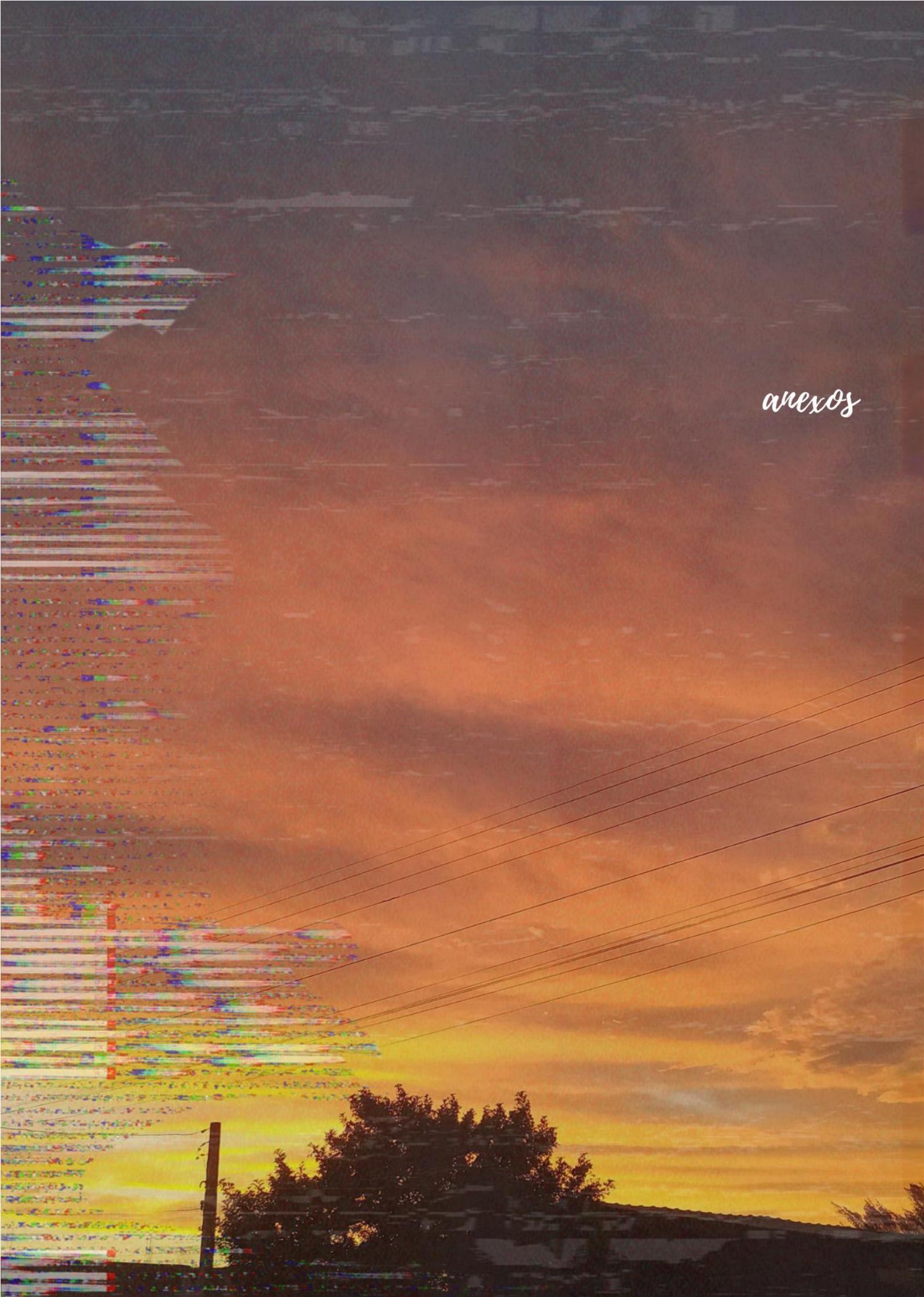
THOMPSON GALLERY. **Rosa Menkman**: Shadow Knowledge, 2021. Disponível em: [https://events.sjsu.edu/event/rosa\\_menkman\\_shadow\\_knowledge](https://events.sjsu.edu/event/rosa_menkman_shadow_knowledge). Acesso em: 11 mar. 2021.

TIBURI, Marcia. **Ética geral**, 2020. Disponível em: [https://www.instagram.com/tv/CIWifz1IUf\\_/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/tv/CIWifz1IUf_/?utm_source=ig_web_copy_link)

TURKLE, Sherry. **Identidad en Internet**, 1997. Disponível em: <https://sindominio.net/biblioweb-old/telematica/mud.htm>. Acesso em: 13 jun. 2021.

YUSTE, Rafael *et al.* Four ethical priorities for neurotechnologies and AI. **Nature**, v. 551, n. 7679, p. 159–163, 2017.

ZHOU, Renjie; KHEMMARAT, Samamon; GAO, Lixin. The impact of YouTube recommendation system on video views. *In*: Anais, 2010, New York, NY, USA. **Proceedings of the 10th ACM SIGCOMM conference on Internet measurement**. New York, NY, USA: ACM, 2010. p. 404–410.



*anexos*

## ANEXO I

### TERMO DE CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO

Estamos realizando a pesquisa “Estética *glitch* e seus efeitos de (não)sentido: audiovisuais em espaços educativos” que tem como objetivo investigar competências e estratégias para apreensão crítica de produções audiovisuais desenvolvidas no âmbito da estética *glitch*, incluindo suas dimensões éticas e políticas. Para tanto, solicitamos autorização para realizar este estudo nesta instituição. Também será utilizado um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para cada participante.

A pesquisa envolverá a formação de dois grupos focais e a realização de um questionário a ser respondido individualmente por estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia, matriculados nas turmas A e B da disciplina EDU02061 - Educação e Artes Visuais, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, mediante convite e livre adesão. A coleta será realizada pela pesquisadora, sob supervisão de sua orientadora, durante dois encontros de cerca de 30 minutos com cada um dos grupos e compreenderá a apresentação de duas produções audiovisuais e uma conversa, a partir de um roteiro organizado pela equipe de pesquisa, com gravação em vídeo dos encontros somente para posterior análise dos dados. As imagens e o áudio das gravações estarão sob sigilo ético e não serão mencionados em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito, que venha a ser publicado.

Os participantes do estudo serão claramente informados de que a contribuição é voluntária e pode ser interrompida em qualquer tempo sem nenhum prejuízo. A qualquer momento, tanto os participantes quanto os responsáveis pela instituição poderão solicitar informações sobre os procedimentos ou outros assuntos relacionados a este estudo.

Este projeto faz parte da pesquisa "Narrativas audiovisuais de artistas mulheres: leituras de videoartes na educação", coordenado pela Profa. Dra. Analice Dutra Pillar, que foi aprovada pela Comissão de Pesquisa da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Todos os cuidados serão tomados para garantir o sigilo e a confidencialidade das informações, preservando a identidade dos participantes bem como da instituição envolvida. Os procedimentos utilizados nesta pesquisa obedecem aos critérios de ética na pesquisa com seres humanos conforme Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde. Os riscos da pesquisa sobre leitura de produções audiovisuais são mínimos considerando que os participantes convivem em seu cotidiano com tais narrativas. Teremos cuidado tanto na seleção das criações, para que os temas não sejam constrangedores ou provoquem desconforto aos participantes, quanto das questões acerca das produções audiovisuais. Riscos previsíveis durante a pesquisa serão evitados. Os

benefícios aos participantes dizem respeito à possibilidade de uma reflexão sobre produções audiovisuais buscando entender tanto seu conteúdo como os modos de expressá-lo através das articulações entre as linguagens visual e sonora.

Todo material desta pesquisa ficará sob responsabilidade da pesquisadora Simone Rocha da Conceição e, após cinco anos, será destruído. Dados individuais dos participantes coletados ao longo do processo não serão informados às instituições envolvidas ou aos familiares, e será realizada a devolução dos resultados, de forma coletiva, para a instituição, se assim for solicitado.

Por intermédio deste trabalho, esperamos contribuir para a compreensão das competências e estratégias utilizadas na leitura e na apreensão crítica de produções audiovisuais e suas relações com a formação básica e/ou continuada em espaços educativos.

Agradecemos a colaboração dessa instituição para a realização desta atividade de pesquisa e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A pesquisadora responsável por esta pesquisa é a Profa. Simone Rocha da Conceição, doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação, da Faculdade de Educação da UFRGS, com orientação da Profa. Dra. Analice Dutra Pillar. A equipe poderá ser contatada por meio do telefone (51) 33084145. Maiores informações podem ser obtidas com o Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS pelo telefone (51) 33083738.

Porto Alegre, 07 de março de 2023.

Local e data

---

Profa. Simone Rocha da Conceição  
PPGEdu/FACED/UFRGS

Concordamos que os discentes, que estudam no curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul participem do presente estudo.

---

Local e data

---

Responsável e cargo

**ANEXO II**  
**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**  
**PARTICIPANTE**

**PESQUISA:** Estética *glitch* e seus efeitos de (não)sentido: audiovisuais em espaços educativos

**COORDENAÇÃO:** Profa. Dra. Analice Dutra Pillar (PPGEDU/FACED/UFRGS)

**PESQUISADORA:** Simone Rocha da Conceição (PPGEDU/FACED/UFRGS)

Prezado(a) Sr(a)

Gostaríamos de convidá-lo(a) para participar do projeto de pesquisa “Estética *glitch* e seus efeitos de (não)sentido: audiovisuais em espaços educativos” coordenada pela professora Dra. Analice Dutra Pillar e realizada em conjunto com a professora Simone Rocha da Conceição.

**NATUREZA DA PESQUISA:** A pesquisa tem como finalidade investigar competências e estratégias para apreensão crítica de produções audiovisuais desenvolvidas no âmbito da estética *glitch*, incluindo suas dimensões éticas e políticas. Este projeto faz parte da pesquisa "Narrativas audiovisuais de artistas mulheres: leituras de videoartes na educação", coordenada pela Profa. Dra. Analice Dutra Pillar, que foi aprovado pela Comissão de Pesquisa da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

**PARTICIPANTES DA PESQUISA:** Participarão desta pesquisa estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia, das turmas A e B, da disciplina EDU02061 - Educação e Artes Visuais, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

**ENVOLVIMENTO NA PESQUISA:** Ao participar deste estudo você fará parte de um grupo focal e responderá a um questionário com outros participantes que aceitem participar da pesquisa. A metodologia do estudo focal envolverá a apresentação de duas produções audiovisuais e uma conversa, a partir de questões suscitadas pelo audiovisual, a qual será gravada em vídeo somente para posterior análise dos dados. As imagens e o áudio das gravações estarão sob sigilo ético e não serão mencionados em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito, que venha a ser publicado. A proposta de leitura de audiovisuais com o grupo focal será realizada no espaço da sala de aula com a presença do professor, em dois encontros, com duração de 30 minutos cada um deles. Você tem a liberdade de se recusar a

participar e tem a liberdade de desistir de participar em qualquer momento que decida sem qualquer prejuízo. No entanto, solicitamos sua colaboração para que possamos obter melhores resultados da pesquisa. Sempre que você queira mais informações sobre este estudo podem entrar em contato com a Profa. Simone Rocha da Conceição pelo fone (51) 99682-0924.

**RISCOS E DESCONFORTO:** Todos os cuidados serão tomados para garantir o sigilo e a confidencialidade das informações, preservando a identidade dos participantes bem como da instituição. Os procedimentos utilizados nesta pesquisa obedecem aos critérios de ética na pesquisa com seres humanos conforme Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos realizados oferece riscos à dignidade do participante. Os riscos da pesquisa sobre leitura de produções audiovisuais são mínimos considerando que os participantes convivem em seu cotidiano com tais narrativas. Teremos cuidado tanto na seleção das criações, para que os temas não sejam constrangedores ou provoquem desconforto aos participantes, quanto das questões acerca das produções audiovisuais. Riscos previsíveis durante a pesquisa serão evitados.

**CONFIDENCIALIDADE:** Todas as informações coletadas nesta investigação são estritamente confidenciais. Acima de tudo interessam os dados coletivos e não aspectos particulares de cada entrevistado.

**BENEFÍCIOS:** Os benefícios aos participantes dizem respeito à possibilidade de uma reflexão sobre produções audiovisuais buscando entender tanto seu conteúdo como os modos de expressá-lo através das articulações entre as linguagens visual e sonora.

**PAGAMENTO:** Você não terá nenhum tipo de despesa por participar deste estudo, bem como não receberá nenhum tipo de pagamento por sua participação. Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para que participe desta pesquisa. Para tanto, preencha os itens que se seguem:

Agradecemos a sua autorização e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A pesquisadora responsável por esta pesquisa é a Profa. Simone Rocha da Conceição, doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Caso queiram contatar a equipe, isso poderá ser feito pelo emails: [analicedpillar@gmail.com](mailto:analicedpillar@gmail.com) e [sissirocha@gmail.com](mailto:sissirocha@gmail.com) e ao Comitê de Ética em Pesquisa UFRGS (51) 3308 3738. [etica@propesq.ufrgs.br](mailto:etica@propesq.ufrgs.br) AV. Paulo

Gama, 110, Sala 311 Prédio Anexo I da Reitoria - Campus Centro Porto Alegre/RS - CEP: 90040-060.

### CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, \_\_\_\_\_, entendi os objetivos desta pesquisa, bem como, a forma de participação. Eu li e compreendi este Termo de Consentimento, portanto e concordo em participar.

Local e data: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
(Assinatura do participante)

Eu, Simone Rocha da Conceição, membro da equipe do projeto “Estética *glitch* e seus efeitos de (não)sentido: audiovisuais em espaços educativos”, obtive de forma apropriada e voluntária o consentimento Livre e Esclarecido do sujeito da pesquisa ou representante legal para a participação na pesquisa.

\_\_\_\_\_  
(Assinatura do pesquisador responsável)



*apêndice*

## APÊNDICE

### PERCEPÇÕES DAS PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS PELO GRUPO FOCAL

#### **Star Wars**

A partir da exibição dos trechos selecionados de *Star Wars* o grupo identificou características dos dois droides, diferenciando-os quanto suas formas e funções, isto é, C-3PO foi identificado por seus traços humanizados, com domínio da linguagem natural e R2-D2, percebido como um bloco sem atributos humanizados e com linguagem de máquina, manifesta por sons, e ruídos. Foram necessárias algumas intervenções para que o grupo constatasse como estava sendo significada a comunicação de R2-D2, uma vez que sua manifestação não é verbal. Foram sendo processados ajustes e ressignificações até que chegaram à conclusão de que parte da compreensão se dá mediante a tradução realizada por C-3PO durante a interação com R2-D2, mas também, devido à entonação, às modulações e intensidade dos sons emitidos por R2-D2. Neste aspecto, um dos participantes afirmou nunca ter se dado conta de que R2-D2 não falava porque, em sua percepção, sempre foi totalmente compreensível. Outro participante descreveu C-3PO como ‘chato e mandão’ e R2D2 como ‘fofinho e queridinho’.

Questionados quanto aos sons presentes na primeira cena, apontaram os sons das falas das personagens e possivelmente uma trilha sonora. Essa última, sugerida a partir do questionamento, sendo necessária uma reexibição do trecho para verificarem sua existência ou não. Identificaram a presença de uma música suave, atribuída somente como trilha sonora. Para prosseguir nas análises, foi necessário contextualizar que se tratava da trilha da princesa Leia, bem como alguns elementos compositivos como: tom de mistério, atmosfera de curiosidade, de fantasia, de ficção, de romance. A partir daí conseguiram lembrar de outros temas, mais famosos como, por exemplo, o tema de Darth Vader e sua associação com o lado negro da força, com o mal, com certa imponência etc., e mesmo sem ser um conhecedor dos filmes da franquia, a trilha é tão conhecida que não pode ser dissociada da personagem.

Quanto à percepção do *glitch*, ele é identificado pelo grupo na projeção holográfica através dos sons e das imagens. Segundo um dos participantes, quando ocorre o *glitch*, simultaneamente, ocorre um ‘som de erro’. Ainda de acordo com esse

participante, no trecho analisado, esse som de erro se parece com um rádio saindo do ar (chiado), o que hoje em dia talvez não seja o som normalmente mais associado ao erro. Aqui é interessante destacar a percepção desse participante, quanto à construção e elaboração da estética *glitch* ao longo do tempo. Aspecto também identificado por Rosa Menkman, em *Lexicon of Glitch Affect* (Menkman, 2020, documento eletrônico, tradução nossa)<sup>172</sup>, quando chama atenção para “o desenvolvimento do significado na estética da distorção em filmes de ficção científica ao longo dos anos, a partir de uma análise de 1200 trailers de ficção científica.” Para a autora,

A ficção científica depende do letramento do espectador (referências a textos de tecnologia de mídia, estética e processos maquímicos) e seu conhecimento de distorção mais 'convencional' ou artefatos de ruído. Distúrbios anteriores ganharam um significado complexo além de seu valor tecnológico; com a ajuda da cultura popular, esses efeitos se transformaram em significantes que provocam afeto. Por exemplo, o ruído analógico evoca a sensação de um poder misterioso e invisível entrando na cena (um fantasma), enquanto os artefatos bloqueados geralmente se referem a viagens no tempo ou a um ataque de dados iniciada por uma Inteligência Artificial. O entrelaçamento se refere a uma câmera invisível, enquanto a estética da interface da câmera (como visores e suportes de rastreamento ou marcadores ao redor de um rosto) se refere a tecnologias de observação. Os hackers ainda trabalham em ambientes monocromáticos e verdes, enquanto todos os hologramas são feitos de luz azul fosforescente. E quando os canais de cores se distorcem, o protagonista está experimentando uma perda de controle (Menkman, 2020b documento eletrônico, tradução nossa)<sup>173</sup>.

Sobre a manifestação visual do *glitch*, na projeção holográfica, o grupo destacou que a imagem não é estável – trava, treme e oscila – lembrando a transmissão do sinal de TV antiga, com faixas horizontais formadas por diferentes intensidades luminosas. No primeiro trecho, a transmissão holográfica trava e fica em

---

<sup>172</sup> No original: “*the development of meaning in the aesthetics of distortion in Sci-Fi movies throughout the years, via an analysis of 1200 Sci-Fi Trailers*”.

<sup>173</sup> No original: “*Sci-Fi relies on the literacy of the spectator (references to media technology texts, aesthetics and machinic processes) and their knowledge of more 'conventional' distortion or noise artifacts. Former disturbances have gained complex meaning beyond their technological value; with the help of popular culture, these effects have transformed into signifiers provoking affect. For example, analogue noise conjures up the sense of an eerie, invisible power entering the frame (a ghost), while blocky-artifacts often refer to time travelling or a data offense initiated by an Artificial Intelligence. Interlacing refers to an invisible camera, while camera interface esthetics (such as a viewfinders and tracking brackets or markers around a face) refer to observation technologies. Hackers still work in monochrome, green environments, while all holograms are made from phosphorous blue light. And when color channels distort, the protagonist is experiencing a loss of control*”.

*looping*, não avança, fica repetindo parte da mensagem. A cor azul é característica de um holograma da época, produzido a partir da tecnologia que existia. Uma das participantes percebeu que quando a imagem holográfica é aproximada (*zoom in*) a coloração deixa de ser predominantemente azulada, mostrando que a roupa de Leia é branca. Assim, concluem que as falhas são intencionais para assinalar que a mensagem foi gravada escondida, com pressa em situação de perigo. E que a mensagem não seria apreendida da mesma forma se fosse tudo 100%, bonito, ótimo, sem nenhum incômodo e funcionando perfeitamente. Neste aspecto, foram produzidas percepções distintas: a maioria dos participantes sugeriu que as falhas podem evocar a ideia de obsolescência tecnológica, isto é, que a tecnologia apresentada já estava superada (mesmo sem ainda existir), se considerar que a tecnologia de R2-D2 já era considerada superada; e, uma das participantes destacou que as falhas podem indicar a incorporação de uma tecnologia de ponta ainda em desenvolvimento, por isso apresenta aspectos que ainda devem ser corrigidos. Aspecto contestado por outro participante, já que Luke não demonstra surpresa em relação à projeção em si. Outra participante comentou, ainda, que a função (navegação) de R2-D2 foi subvertida para que ele escondesse e transmitisse a mensagem, concluindo que, por esta razão, a transmissão não seria perfeita.

### **#bugking**

A partir da exibição da peça publicitária #bugking, o grupo focal relacionou o *bug/glitch* como sendo algo indesejado, mas que costuma ocorrer no ambiente dos *games*. No contexto da percepção, o *glitch* tem a capacidade de nos tirar de um determinado tipo de imersão, como acontece no filme *Matrix*, por exemplo, em que acontece algo que não era para estar acontecendo ali naquele momento.

Quando questionados a respeito de como identificam que as cenas assistidas se referem a ambientes de jogos, reportam às características das gravações (*live streaming*), ao fato de, na primeira cena, aparecer um jogador (tela *overlay*), estar no formato *game player* e por conter outros elementos próprios da estética *gamer*, como os mapas e/ou o velocímetro. Num primeiro momento, o grupo não percebe que os games são simulações, mas quando informados, concluem que deve ser em razão dos direitos autorais.

Quanto aos *glitches*, o grupo os caracterizou pelos comportamentos inadequados de determinados objetos em relação à cena, às falhas sonoras (travamentos e repetições) concomitantes às visuais (objetos atravessando paredes e chão). Que podem ser ruins (atrapalhar o jogo, corromper arquivos, travar computadores etc.) ou bons (obter vantagem no jogo, nas ofertas bugadas). Entretanto, quando usados para obter vantagens nos games, corre-se o risco de ser punido e até mesmo banido de uma determinada plataforma. Uma questão ética que envolve seguir ou quebrar regras pré-estabelecidas.

Novamente, com relação à trilha sonora, foi necessário rever a peça publicitária. Inicialmente a apreendem como uma música “de elevador”, e quando questionados sobre a letra percebem as oposições entre o que está sendo reportado no áudio (mundo perfeito, em harmonia) com o que está sendo apresentado nas imagens (falhas, erros). Uma das participantes comenta que, no ambiente do game, as falhas, erros, bugs e glitches são comuns. Então, nesse contexto, tudo está perfeitamente falhando, dentro do esperado.

Na percepção do grupo, a peça se dirige ao público jovem que está em contato com os jogos (*gamers* e *streamers*), porque a peça fala que “alguns *bugs* podem ser deliciosos” e nem todos os consumidores sabem o que é “*bug*” e, possivelmente, esse seja o perfil que mais consome *fastfood*. Também identificam uma possível parceria entre a empresa (Burguer King) e empresas ligadas ao *e-sport*, localizando um nicho que tem crescido, enchido estádios e, conseqüentemente, gerado grande lucro. Percebem, ainda, nichos de consumidores determinados pelo poder aquisitivo, isto é, o público com menor poder aquisitivo consome um tipo de game (normalmente que roda em celulares), enquanto os de maior poder aquisitivo, outros (consoles e *pc gamers*). Adentraram, assim, em questões políticas, um dos focos de interesse dessa pesquisa, constatando que a tecnologia não chega para todas as pessoas da mesma forma, seja em relação aos jogos ou à qualidade da imagem (resolução) consumida (é possível encontrar, gratuitamente, quase todos produtos audiovisuais comercializados em plataformas *streaming*, contudo, com a qualidade da imagem é, na maioria das vezes, inferior).



*glossário*

## GLOSSÁRIO

**ABORDAGEM TRIANGULAR (AT):** criada por Ana Mae Barbosa como sistema epistemológico que articula, de forma não-hierárquica, a leitura, a contextualização e o fazer artístico. Trata-se de uma teoria de interpretação do universo das Artes e Culturas Visuais e não uma metodologia (Azevedo, 2014).

**ALFABETIZAÇÃO:** processo de aprendizagem que permite ao indivíduo aprender a ler e escrever, isto é, a decodificar e codificar símbolos gráficos para compreender o sistema de escrita de uma língua. Trata-se de um processo que envolve habilidades específicas, como o conhecimento das letras, a compreensão dos sons da fala e a capacidade de associar os sons às letras correspondentes., entre outras.

**ALFABETIZAÇÃO DIGITAL:** processo de aprendizagem que reúne habilidades básicas e necessárias para o uso das tecnologias digitais.

**AFABETIZAÇÃO AUDIOVISUAL:** processo de aprendizagem que envolve a aquisição de habilidades e conhecimentos relacionados à compreensão dos elementos técnicos, estéticos e narrativos dos conteúdos audiovisuais, incluindo aspectos como enquadramento, iluminação, som, edição e roteiro, bem como a compreensão das convenções e códigos que regem a linguagem audiovisual.

**ALGORITMO:** sequência finita de ações executáveis que visam obter uma solução para um determinado tipo de problema (Algoritmo, 2002).

**APREENSÃO:** na semiótica discursiva, refere-se à capacidade de penetrar além e aquém dos procedimentos convencionais de leitura (interpretação de um código preestabelecido). Essa capacidade permite a emergência de um significado adicional ou "segundo sentido" diretamente do contato com o objeto em questão. Remete, portanto, à uma maneira mais justa e criativa de abordar o objeto, de forma que suas potencialidades possam vir a se realizar (Landowski, 2017a).

**APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA:** processo em que há a interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos, de maneira não literal e não arbitrária. O conteúdo que será aprendido ganha significado para o estudante graças ao conhecimento que ele já possui, chamado de *subsunção* ou *ideia-âncora* na concepção de David Ausubel.

**BOLHAS SOCIAIS:** fenômenos que ocorrem nas redes sociais e na internet, nos quais os usuários são expostos principalmente a informações, opiniões e perspectivas que coincidem com as suas próprias crenças, visões de mundo e interesses. Isso cria um ambiente online no qual as pessoas interagem e recebem conteúdo que reforça suas opiniões preexistentes, criando uma sensação de validação e conformidade com seu próprio ponto de vista. No entanto, as bolhas sociais também podem resultar na limitação da exposição a diferentes perspectivas e no isolamento das opiniões dissidentes, contribuindo para a polarização e a falta de entendimento mútuo em debates e discussões sociais e políticas.

**GENTRIFICAÇÃO:** fenômeno com impacto social, econômico e cultural que ocorre quando um local subvalorizado sofre transformações econômicas e sociais decorrentes da renovação e revitalização imobiliária.

**GLITCH:** fenômeno acidental ou provocado que decorre de mau funcionamento, um problema técnico, uma falha do computador, um sinal eletrônico com interferências ou oscilações. Entre suas manifestações mais conhecidas estão os aspectos estéticos (áudio e/ou imagem), entretanto, pode implicar manifestações éticas (usos) e/ou políticas (relações de poder).

**HUD:** (*heads-up display*) ou 'tela de alerta', é um componente em jogos digitais que exibe informações importantes sobre o jogo na tela, em frente aos objetos do jogo. Essas informações podem ser de vários tipos, como a vida do jogador, energia, dinheiro, pontos, inventário etc. Disponível em: <https://materialpublic.imd.ufrn.br/curso/disciplina/5/68/5/4>.

**ISOTOPIA:** segundo Bogo; Ramalho e Oliveira (2022), a isotopia se refere às variações intratextuais de um mesmo fenômeno, garantindo a permanência de um efeito de sentido ao longo do discurso.

**LETRAMENTO:** processo de aprendizagem que envolve habilidades e competências necessárias para o uso efetivo da leitura e da escrita na vida cotidiana. Além do domínio da decodificação e codificação de símbolos gráficos, o letramento envolve a compreensão e interpretação de textos, a produção de textos em diferentes gêneros e contextos, a reflexão crítica sobre a linguagem e o uso social da escrita. Ou seja, o letramento vai além da simples capacidade de ler e escrever, sendo um processo contínuo e contextualizado de apropriação da cultura escrita.

**LETRAMENTO DIGITAL:** processo de aprendizagem que envolve a compreensão das práticas, convenções e discursos que permeiam as interações sociais mediadas pelas tecnologias digitais, além do desenvolvimento de competências e habilidades críticas e reflexivas para lidar com as informações e conhecimentos disponíveis em meio digital.

**LETRAMENTO AUDIOVISUAL:** processo de aprendizagem que envolve o desenvolvimento de habilidades e competências para a produção e a utilização crítica de conteúdos audiovisuais, incluindo a capacidade estética, ética e política de avaliar a relevância desses conteúdos. compreender e analisar as mensagens e discursos veiculados, e; utilizar esses conteúdos como fonte de informação e conhecimento em diferentes contextos.

**MECANISMOS DE BUSCA:** programas computacionais projetados com o propósito de analisar, categorizar e armazenar informações descritivas e temáticas provenientes de páginas e sites da Internet em bancos de dados. Sua principal missão é facilitar a localização e recuperação eficaz de documentos e informações específicas que os usuários da Internet procuram. Atuam como "assistentes virtuais" que ajudam a encontrar agulhas (informações desejadas) em imensos palheiros (a vastidão da Internet), tornando o processo de pesquisa online mais eficiente e acessível.

**METARRELATO ou METANARRATIVA:** narrativa totalizante e universalizante que busca explicar de forma abrangente a realidade, a história, a sociedade ou o conhecimento, desconsiderando as diferenças e as múltiplas perspectivas, ignorando

as narrativas marginais e a diversidade cultural. Pode atuar como instrumento de manutenção do poder (Acaso, 2006).

**MÉTODO DE LEITURA DAS IMAGENS QUE NOS RODEIAM (MELIR):** abordagem utilizada na análise de produtos audiovisuais a partir de cinco perguntas-chave e que visa aprofundar a compreensão de mensagens subjacentes e sua relevância na construção do conhecimento.

**MICRONARRATIVA:** abordagem alternativa às narrativas totalizantes dos metarrelatos, destacando a importância das pequenas histórias, das perspectivas individuais e da diversidade de experiências em oposição a uma visão unificada e universal da realidade. Pode atuar como instrumento de contrapoder ao suscitar a reflexão sobre o que ocorre no mundo (Acaso, 2006).

**OPRESSÃO ALGORÍTMICA:** refere-se ao uso de algoritmos e sistemas de inteligência artificial para perpetuar ou agravar desigualdades, discriminação e injustiças sociais. Esses algoritmos podem ser aplicados em várias áreas, como recrutamento de empregos, empréstimos, justiça criminal, sistemas de classificação social e muito mais. A opressão algorítmica ocorre quando os algoritmos são treinados em dados históricos que refletem preconceitos sistêmicos, levando a decisões automatizadas que discriminam certos grupos, reforçam estereótipos negativos e negam oportunidades com base em características pessoais, como raça, gênero, classe social ou orientação sexual.

**OVERLAY:** design visual composto por vários elementos gráficos (quadros, texto, imagens, ícones, transições etc.) inseridos sobre o vídeo de um *streaming* ao vivo. O principal objetivo é criar uma experiência de visualização em tempo real enquanto um *streamer* compartilha um *gameplay* ou uma tela de vídeo. Adaptado de: [https://www.canva.com/pt\\_br/criar/twitch-overlays](https://www.canva.com/pt_br/criar/twitch-overlays).

**PLANO DE COMPREENSÃO DAS REPRESENTAÇÕES VISUAIS:** abordagem utilizada na análise de produtos audiovisuais. Consiste em quatro etapas relacionando-as para a busca de um significado geral, visa aprofundar a compreensão das representações em produtos audiovisuais, considerando sua origem, conteúdo e contexto de maneira holística.

**SERENDIPIDADE:** capacidade ou tendência a fazer descobertas importantes ou felizes por acaso.

**SISTEMAS DE RECOMENDAÇÃO:** são aplicações que conseguem sugerir algo a uma pessoa, com a ajuda de uma predição probabilística de que ele vai gostar daquilo.

**SEMIÓTICA DISCURSIVA:** (francesa ou greimasiana), teoria da significação, em que sua principal preocupação é explicar as condições da apreensão e da produção do sentido (Greimas; Courtès, 2008).

**VIRADA ICÔNICA:** destaca a importância dos elementos visuais, como ícones, símbolos, imagens e representações gráficas, na construção de significados e na comunicação eficaz. Essa virada reconhece que vivemos em uma era visualmente orientada, onde a comunicação muitas vezes depende mais da iconografia do que do texto escrito. Ela promove a compreensão da linguagem visual e a análise crítica de como os ícones e as imagens são usados para transmitir mensagens e influenciar a cultura e a sociedade.

**VIRADA LINGUÍSTICA:** conceito que se originou na filosofia da linguagem no século XX, especialmente associado ao filósofo Ludwig Wittgenstein. Representa uma mudança de foco na filosofia, que passa a considerar a linguagem como central na compreensão da realidade e da filosofia. Sugere que a linguagem não é apenas um meio de descrever a realidade, mas é fundamental na constituição do significado e da compreensão.

**VIRADA PICTÓRICA:** cunhada por Mitchell em 1992, refere-se a uma mudança paradigmática na abordagem de questões envolvendo imagens visuais, especialmente aquelas relacionadas às representações pictóricas. Sugere que as imagens visuais não podem ser separadas da linguagem e que são campos de tensões sociais. Em outras palavras, as imagens visuais não podem se libertar da linguagem, e vice-versa.

**VIRADA VISUAL:** movimento intelectual e cultural que sugere uma mudança de foco, na qual as questões visuais, a análise de imagens, a representação visual e a cultura visual desempenham um papel central na compreensão do mundo e da cultura.