

RUÍDO POLÍTICO

DITADURA NUNCA MAIS
IMPEACHMENT
DESGOVERNO

MÍDIA TÁTICA
ARTIVISMO

IMPEACHMENT
CAOS GERAL

ARTIVISMO
ARTIVISMO

INSURGÊNCIA

DITADURA NUNCA MAIS
DITADURA NUNCA MAIS

RECALL POLÍTICO

ARTIVISMO

GUERRILHA CONTINUA...



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

ESCOLA DE BELAS ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

ANDREA RIOS MAY

#GRRLHCNTN: RUIDOSA_POÉTICA _ARTIVISTA

Salvador

2025

ANDREA RIOS MAY

#GRRRLHCNTN: RUIDOSA_POÉTICA_ARTIVISTA

Tese apresentada ao Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Visuais, na linha de Processos Criativos, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Ludmila
Cecilina Martinez Pimentel

Salvador

2025

M466 May, Andrea Rios.

#GRRLLHCNTN: ruidosa_ poética_ artista. / Andrea Rios May. -- Salvador, 2025.

171 f. : il

Orientadora: Profa. Dra. Ludmila Cecilina Martinez Pimentel.

Tese (doutorado em Artes Visuais) -- Universidade Federal da Bahia, Escola de Belas Artes, 2025.

1. Artivismo. 2. Arte Digital. 3. Metáfora. 4. Arte Sonora. 5. Ruído. I. Pimentel, Ludmila Cecilina Martinez. II. Universidade Federal da Bahia. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDU 7.036

Elaborado por Lêda Maria Ramos Costa - CRB-5/951/0

ANDREA RIOS MAY

#GRRRLHCNTN: RUIDOSA_POÉTICA_ARTIVISTA

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Visuais, na linha de Processos Criativos, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Artes Visuais.

Salvador, de de 2025

BANCA EXAMINADORA

Prof.^o Dr.^o. Cristiano Severo Figueiró (IHAC/UFBA)

Prof.^a Dr.^a Karla Schuch Brunet (PPGAV/UFBA)

Prof.^a Dr.^a Ludmila Cecilina Martinez Pimentel (PPGAV/UFBA)

Prof.^a Dr.^a Marilei Fiorelli (UFRB)

Prof.^a Dr.^a Nadia Virginia Barbosa Carneiro (DHC1/UNEB)

AGRADECIMENTOS

A trajetória de uma tese como #GRRLHCNTN: RUIDOSA_POÉTICA_ARTIVISTA não se faz em silêncio — ela ecoa, reverbera e se entrelaça às vozes, presenças e afetos que me atravessaram nesse caminho.

Agradeço profundamente à minha orientadora, cuja escuta generosa, olhar atento e coragem crítica foram faróis constantes. Sua orientação me desafiou e impulsionou a ir além dos limites do texto e do corpo, transformando pensamento em gesto e potência criadora.

Às bancas examinadoras (da qualificação e da defesa), obrigada por suas leituras cuidadosas, provocações e contribuições. Cada palavra dita ressoou como parte da própria tessitura poética que proponho neste trabalho.

Às professoras e professores do PPGAV- EBA/UFBA com quem compartilhei encontros ao longo do percurso acadêmico, minha gratidão por instigarem reflexões e acreditarem na força de uma pesquisa que se quer ruído e dissidência.

A todas as pessoas que caminharam próximas a esse processo — familiares, amigas, amigos, parceiros de criação, colegas de trabalho —, obrigada por sustentarem comigo os silêncios, celebrarem as descobertas e acolherem os ruídos.

À FAPESB, pelo apoio financeiro que viabilizou este estudo, minha gratidão por reconhecer e fomentar a importância da pesquisa como ferramenta de transformação social, cultural e estética.

Agradeço também às energias universais — força invisível e sagrada que inspira, protege e guia, ao que vibra para além da matéria, que acende intuições e esteve comigo em cada dobra desta jornada.

Por fim, agradeço a mim mesma — à que resistiu, à que chorou, à que performou na presença e na virtualidade, à que escreveu com o corpo inteiro. Este trabalho é também sobre isso: guerrilhar mesmo quando o mundo insiste em nos silenciar.

Em nome de todas as mulheres da Arte Sonora, sigamos ruidosas e artistas!

*A busca dominante e contínua por um canal silencioso foi — e sempre será —
nada mais do que um dogma lamentável e malfadado.*

Rosa Menkman

MAY. Andrea Rios. #GRRRLHCNTN: RUIDOSA_POÉTICA_ARTIVISTA. 170 f. il. 2025. Tese (Doutorado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, 2025.

RESUMO

Esta tese narra a construção da poética de uma artista visual sonora e pesquisadora na busca da interpretação do objeto “ruído”, não apenas como som ou matéria, mas como uma chave sensível para a continuidade do seu processo criativo na Arte Sonora, onde este elemento se revela como metáfora viva daquilo que desorganiza, desvia, desafia a ordem visível e audível do mundo. O “ruído apresenta uma presença insurgente, com sentidos e propósitos que vão além da estética, povoando espaços na *Internet Art*, camuflado ou acoplado às novas tecnologias da Arte Digital para a provocação de uma guerrilha contínua. A partir do entrelaçamento entre ruído, percepção, contexto social e posicionamento político, um campo de forças — onde reverberam as transformações históricas desde os primórdios do ativismo até os movimentos libertários dos coletivos de arte — se abre para o neologismo conceitual do ativismo e o resultado é uma produção temática mais contundente e contemporânea. Conceitos basilares e inúmeras referências de relevância como Jacques Rancière, Manuel Castells, Paulo Raposo permeiam esta investigação que se move por interfaces e conexões em redes nas quais seguimos com Sergio Basbaum, Gilberto Prado, Julian Assange, para experienciar catarses visuais e sonoras interativas na corporificação do digital, reverenciando explicitamente as artistas e teóricas Diana Domingues e Rosa Menkman. Aqui veremos, sobretudo, manifestos e manifestações artísticas que edificam a ideologia do ruído como mensagem.

Palavras-chave: Ativismo; Arte Digital; *Internet Art*; Metáfora; Arte Sonora; Ruído.

MAY. Andrea Rios. #GRRLHCNTN: NOISY_POETICS_ARTIVIST. 170 f. il. 2025.
Thesis (Doctorate) – School of Fine Arts, Federal University of Bahia, 2025.

ABSTRACT

This thesis narrates the construction of the poetics of a visual sound artist and researcher in the search for the interpretation of the object "noise", not only as sound or matter, but as a sensitive key to the continuity of her creative process in Sound Art, where this element reveals itself as a living metaphor of what disorganizes, deviates, challenges the visible and audible order of the world. "Noise" presents an insurgent presence, with meanings and purposes that go beyond aesthetics, populating spaces in Internet Art, camouflaged or coupled to the new technologies of Digital Art for the provocation of a continuous guerrilla. From the intertwining between noise, perception, social context and political positioning, a field of forces — where historical transformations reverberate from the beginnings of activism to the libertarian movements of art collectives — opens up to the conceptual neologism of activism and the result is a more forceful and contemporary thematic production. Basic concepts and numerous relevant references such as Jacques Rancière, Manuel Castells, Paulo Raposo permeate this investigation that moves through interfaces and connections in networks in which we follow with Sergio Basbaum, Gilberto Prado, Julian Assange, to experience interactive visual and sound catharses in the embodiment of the digital, explicitly revering the artists and theorists Diana Domingues and Rosa Menkman. Here we will see, above all, manifestos and artistic manifestations that build the ideology of noise as a message.

Keywords: Activism; Digital Art; Internet Art; Metaphor; Sound Art; Noise.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>AUTORRETRATO. FOTOGRAFIA DIGITAL COM EFEITOS DE CÓDIGOS EM JAVASCRIPT (2022)</i>	15
Figura 2: <i>Manifesto do Ruído Digital Artivista. Arte digital. Andrea May (2025)</i>	25
Figura 3: <i>OBRA SEM TÍTULO. NANQUIM S/ PAPEL. LUIGI RUSSOLO (1909)</i>	30
Figura 4: <i>Livro de Collage Memoires. Asgern Jorn y Guy Debord (1959)</i>	31
Figura 5: <i>SOFT NOISE. Livro de artista/objeto. Andrea May (2019)</i>	34
Figura 6: <i>“Os Nossos Sonhos Não Cabem Nas Vossas Urnas: Um Laboratório de Experimentação Artivista”. Ocupação. Rui Mourão (2014)</i>	36
Figura 7: <i>Terrarium. Instalação. Diana Domingues (2003)</i>	38
Figura 8: <i>Dadaísmo. Boletim e fotografia (1920)</i>	43
Figura 9: <i>Capa da revista internacional situacionista (1958-1969)</i>	44
Figura 10: <i>WAR CRIMES. Critical Art Ensemble (2013)</i>	46
Figura 11: <i>Manifesto. Litogravura. George Maciunas (1963)</i>	47
Figura 12: <i>Processo criativo. Lucio Fontana (1960)</i>	49
Figura 13: <i>Escultura. Etsedron (1970)</i>	51
Figura 14: <i>“Ensacamento”. Intervenção urbana. 3Nós3 (1979)</i>	52
Figura 15: <i>“Carro Verde”. Intervenção. Coletivo Bijari (2007-2020)</i>	53
Figura 16: <i>“Arte e Ativismo: antologia”. PUBLICAÇÃO. MASP (2021)</i>	56
Figura 17: <i>LOST NEW SHOES. INSTALAÇÃO. RAQS MEDIA COLLECTIVE (2005)</i>	57
Figura 18: <i>Home page site Coletivo F.A.T. LAB</i>	59
Figura 19: <i>HOME PAGE do blog NOISE INVADE</i>	61
Figura 20: <i>Paulo Bruscky em estado de performance</i>	63
Figura 21: <i>“Tiradentes - Tóten-Monumento ao Preso Político”. Cildo Meireles (1970)</i>	64

Figura 22: <i>Trouxas Ensanguentadas. Artur Barrio (1970)</i>	64
Figura 23: <i>Drunk Hands. Performance. Lilian Campesato (2013)</i>	65
Figura 24: <i>Top Boy (Score from the Original Series). Brian Eno (2023)</i>	66
Figura 25: <i>Ópera “Liquid Voices”. Instalação cenográfica. JOCY OLIVERIA (1970/1980)</i>	68
Figura 26: <i>Website and HTML, Screenshot source code. Jodi (1995)</i>	72
Figura 27: <i>“I Know Where Your Cat Lives”. Web Art. Owen Mundy</i>	73
Figura 28: <i>“UNINVITED”. Flash art. Nye Thompson and UBERMORGEN (2020)</i> ...	73
Figura 29: <i>Agatha Appears. Web Art. OLIA LIALINA (1997)</i>	74
Figura 30: <i>“FORM ART”. Web Art. Alexei Shulgin (1997)</i>	75
Figura 31: <i>“Depois do Turismo vem o Colonismo”. Web instalação. Gilbertto Prado (1998)</i>	77
Figura 32: <i>Folha de S.Paulo/Caderno Ilustrada. Print da tela (2005).</i>	79
Figura 33: <i>Eu X Vezes. Print da tela. Andrea May (2005)</i>	80
Figura 34: <i>Colagem Fotográfica. Print da tela (2008)</i>	81
Figura 35: <i>Arte digital. Andrea May. (2008)</i>	82
Figura 36: <i>Fotografia digital Ideias no escuro. Andrea May. Canadá (2009)</i>	83
Figura 37: <i>Ópera Noise “Cinza chumbo”, May HD e Junix 11 (2021)</i>	84
Figura 38: <i>Ações do NOISE INVADE no Metaverso. Print da tela. (2023)</i>	87
Figura 39: <i>VIDEO BLACKOUT TRIP. FRAME. ALDO TAMBELLINI. (1965)</i>	91
Figura 40: <i>“GENERATIVES #04”. Ant Scott. (2005)</i>	93
Figura 41: <i>The Angel. VIDEO. ROSA MENKMAN (2012-2021)</i>	94
Figura 42: <i>ME ME ME. NFT/ OBRA GENERATIVA. ANDREA MAY (2022)</i>	96
Figura 43: <i>Capa do álbum digital EXPULSO. Andrea May. (2020)</i>	98
Figura 44: <i>Capa do Álbum Xerrox. Vol 4. Alva Noto. (2020)</i>	100
Figura 45: <i>Videoarte EXPULSO escuta visual. Frame. Andrea May (2020)</i>	101
Figura 46: <i>Videoperformance EXPULSO. Frame. Andrea May (2020)</i>	103

Figura 47: <i>Video “Sun in Your Head”. frame. Wolf Vostell. (1963)</i>	104
Figura 48: <i>DEAR MISTER COMPRESSION. Frame. ROSA MENKMAN (2010)</i> ...	105
Figura 49: <i>VIDEO “O SUPERMAN”. Frame. Laurie Anderson (1981)</i>	109
Figura 50: <i>Fotoperformance “Vinyl Communication”. Fotografia. Andrea May (2019)</i>	110
Figura 51: <i>Fotoperformance “Overlook”. Fotografia. Andrea May (2018)</i>	111
Figura 52: <i>Fotoperformance “Ruídos do confinamento”. Fotografia. Andrea may (2021)</i>	112
Figura 53: <i>Live performance com código aberto. Andrea May. (2023)</i>	113
Figura 54: <i>Detalhe da projeção da live performance (2023)</i>	114
Figura 55: <i>Fotografia e arte digital. Andrea May. (2020)</i>	115
Figura 56: <i>Home page da obra Vinil (DEST)RUIDO. Print da tela. Andrea May (2020)</i>	118
Figura 57: <i>GRRLHCNTN. Imagem gerada da interatividade na obra. Andrea May (2021)</i>	122
Figura 58: <i>Print Screen da plataforma dos códigos</i>	123
Figura 59: <i>Álbum Construída 2. Coletânea do selo Scatter (2022)</i>	127
Figura 60: <i>VIDEO BROKEN. FRAMES. ANDREA MAY (2022)</i>	129
Figura 61: <i>Trecho do poema “Monólogo de uma sombra”. Augusto dos Anjos (1912)</i>	130
Figura 62: <i>VIDEO BEATLES ELECTRONIQUES. Frame. Nam June Paik, Jud Yalkut (1969)</i>	132
Figura 63: <i>Video Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat). Frame. Bill Viola (1979)</i>	133
Figura 64: <i>URGE. Instalação no Metaverso Spatial. Print da tela. Andrea May (2023)</i>	134

Figura 65: <i>Videoarte “AudioZine”. Frame. May (2023)</i>	135
Figura 66: <i>Video registo da instalação URGE. Frame. Andrea May (2023)</i>	136
Figura 67: <i>Performance Dj set no Metaverso VOXELS. Andrea May (2022)</i>	137
Figura 68: <i>HOMEPAGE @MAYHD NO SPATIAL.IO. PRINT DA TELA</i>	140
Figura 69: <i>Camuflagem de navios em Liverpool. Pintura. Edward Wadsworth (1919)</i>	142
Figura 70: <i>RESISTE! Video instalação. Andrea May. (2024)</i>	146
Figura 71: <i>RESISTE! Video instalação. Andrea May. (2024)</i>	147
Figura 72: <i>Capa da faixa (SINGLE) RESISTE!. Andrea May (2024)</i>	148
Figura 73: <i>LOGOMARCA RESISTE!. ARTE DIGITAL. ANDREA MAY (2024)</i>	149
Figura 74: <i>RESISTE! CIBERCAMUFLAGEM. Print da obra generativa. ANDREA MAY</i>	150
Figura 75: <i>PRINT SCREEN TELA P5.JS</i>	151
Figura 76: <i>Imagens generativas da série RESISTE! CIBERCAMUFLAGEM. Andrea May (2024)</i>	152
Figura 77: <i>Live performance CIBERCAMUFLAGEM. Andrea May. Festival DIGITALIA (2024)</i>	154
Figura 78: <i>Peça de divulgação do DIGITALIA 2024</i>	155
Figura 79: <i>RESISTE! Tatuagem. Andrea May. Studio Graúna (2025)</i>	156

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	15
2.	DAS ATRIBUIÇÕES DA ARTE DOS RUÍDOS NO SÉCULO XXI.....	29
3.	UMA NOVA PÁGINA NO <i>BROWSER</i>.....	40
4.	A <i>INTERNET ART</i> NA LINHA DO MEU TEMPO.....	72
5.	DEFRAGMENTANDO RUÍDOS EM ARTIVISMO DIGITAL.....	90
5.1.	<i>EXPULSO</i> (2020).....	98
5.2.	<i>VINIL DESTRUÍDO, DISTOPIA E QUARENTENA</i> (2020).....	115
5.3.	<i>GRRRLHCNTN</i> (2021).....	122
5.4.	<i>BRoken</i> (2022).....	126
5.5.	<i>URGE</i> (2023).....	134
5.6.	<i>RESISTE! CIBERCAMUFLAGEM</i> (2024).....	142
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	158
	REFERÊNCIAS.....	164
	WEB REFERÊNCIAS.....	171

RUÍDO POLÍTICO

DITADURA NUNCA MAIS
IMPEACHMENT
DESGOVERNO

MÍDIA TÁTICA
ARTIVISMO

IMPEACHMENT
CAOS GERAL

ARTIVISMO
ARTIVISMO

INSURGÊNCIA

DITADURA NUNCA MAIS
DITADURA NUNCA MAIS

RECALL POLÍTICO

ARTIVISMO

GUERRILHA CONTINUA...

1. INTRODUÇÃO

Figura 01: Autorretrato. Fotografia digital com efeitos de códigos em *JavaScript* (2022).



Fonte: Arquivo da autora

Sou uma artista visual e sonora nascida e criada em Salvador, Bahia, nordeste brasileiro, que esteve sempre com o olhar fixo na direção de outros horizontes além do que estamos acostumados a visualizar na Baía de Todos os Santos e isto, certamente, inclui os não-físicos, ou melhor, os virtuais. E, por estes mares de *pixels* me tornei navegadora assídua e proativa, algumas vezes até submersa, porém sempre busquei seguir na proa para não perder a rota nas artes.

Apesar da minha relação maquínica ter iniciado de um modo avesso pois, como usuária leiga, além de não criar expectativas também não concebia facilmente o ato de fazer arte no computador, o qual tive contato somente a partir de 1995 por circunstâncias de trabalho. Neste período fui me relacionando gradativa e friamente com o aparato até tomar um certo gosto e entendimento da sua real necessidade, que veio por fim, expandir minhas possibilidades criativas de uma maneira infinita.

A internet, mais especificamente a *World Wide Web*, passou a compor a existência humana, numa evolução constante, o que para mim poderia soar como espaço de resistência no qual a arte seria disseminada para além das fronteiras geográficas e isso, certamente, se estabeleceu no meu subconsciente vindo aflorar posteriormente como meio e até mesmo ambiente de criação. E nela fiz a minha primeira e grande residência artística, entretida nas suas milhares de páginas abertas para “o novo”.

Ao revisitar a minha trajetória, ao longo de 36 anos nas artes, consigo visualizar a essência e a motivação de cunho ativista nas ações que realizei desde 2003, quando conectei e impulsionei em rede, uma criativa e potente cena de artistas do Brasil e de outros países, para juntos, realizarmos manifestações simbólicas de ruptura com o sistema tradicional a partir de intervenções coletivas de arte urbana (<https://www.pilula.com.br/attack/>) e *toy art* (<https://toycentronetwork.blogspot.com/>).

Em 2010 concebi e coordenei o *Atelier Coletivo VISIO*. (<https://visioponto.blogspot.com/>) projeto que movimentou a cena local além de conexões virtuais nacionais e internacionais, incluindo uma edição em formato de festival, durante um final de semana, em vários pontos simultâneos de Salvador (<https://festivalvisiopontos.blogspot.com/>).

Outro projeto meu que gostaria de destacar, o *COLLAB* (<https://projetocollab.blogspot.com/>), realizado em 2011, conectou interfaces digitais e tecnologia móvel na troca de arquivos durante processos criativos em *real time* para composição de obras coletivas inéditas.

Já em 2013, dei início a uma série de ocupações artísticas intituladas *Noise Invade – Rede de Experimentações Sonoras e Visuais* (<https://projetonoiseinvade.blogspot.com/>), projeto que me levou ao encontro do que vem sendo estudado enquanto *Sound Art* ou Arte Sonora, gênero situado na fronteira

entre música e outras linguagens, gerando processos de hibridização entre áudio, imagem, espaço e tempo, e que está frequentemente localizado nos departamentos de Artes Visuais ou agregado aos menos ortodoxos de Música ou Tecnologia.

Dando continuidade ao meu trabalho como artista sonora, a partir de 2019, iniciei o projeto autoral intitulado “*Noisy Turntablism*” baseado na *cracked media*, conceito associado ao teórico Caleb Kelly, nascido em 1972, apresentado no livro “*Cracked Media: The Sound of Malfunction*” (2009), cuja ideia central gira em torno do uso criativo da falha, do erro advindo do mau funcionamento tecnológico para produção de material artístico, especialmente no campo do som e da mídia experimental.

Por meio da utilização de discos de vinil propositalmente danificados, assumi essa “tecnoestética” que desloca a experiência para além do esperado, deixando que as falhas do suporte reconfigurem a nossa percepção. Todos os resultados estão disponibilizados para *streaming* (<https://mayhd.bandcamp.com/>).

Atraída em definitivo por telas, *browsers*, sonoridades produzidas por computadores e todo o manancial alquímico de transformação do pensamento em artes numéricas, tornando-me quase uma adepta da tecnofilia, me debrucei sobre teclas, *mouse* e outras interfaces que me levaram a experiências criativas por meio de algoritmos e códigos de linguagens computacionais, mesmo estando ciente de que ali também havia a tal efemeridade anteriormente já vivenciada por mim enquanto artista urbana e, cuja tecnologia, em constante atualização, poderia “apagar” obras deixando somente “rastros cibernéticos”.

Em novembro de 2020, concluí o curso de Mestrado pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/EBA-UFBA na área Linguagens Visuais Contemporâneas, linha de Processos Criativos, cuja dissertação “RUÍDO MOTRIZ: DISPARADOR DA POTÊNCIA CRIATIVA NA ARTE SONORA” sob a orientação da Profa. Dra. Ludmila Cecilina Martinez Pimentel, apresentou fundamentos e registros da minha *poiesis* durante a construção de uma série de obras “Ruídos no Percurso” (<http://ruidosnopercurso.blogspot.com/>), contextualizadas pela representação visual e sonora do ruído.

Após a minha defesa, ainda durante a pandemia do COVID-19, mais precisamente no começo de 2021, participei do Edital para Professora Substituta do Magistério Superior no Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Recôncavo

da Bahia (UFRB) e, sendo aprovada em primeiro lugar, exerci a docência (em modo remoto) do componente Artemídia durante 1 ano e 6 meses. Uma experiência que me valeu grandes aprendizados, principalmente, no que tange as novas tecnologias, foi quando pesquisei e comecei a aplicar o uso da linguagem *JavaScript* para programação em código criativo nos meus projetos artísticos (Figura 01).

A partir do segundo semestre de 2021, iniciei o Curso de Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (PPGAV-EBA/UFBA), na linha de Processos de Criação Artística sob a orientação da Profa. Dra. Ludmila Cecilina Martinez Pimentel e, como atividade complementar desde o Mestrado, sigo integrando o Elétrico - Grupo de Investigação em Ciberdança, projeto desenvolvido pelo LAPAC (Laboratório de Pesquisa Avançadas do Corpo) da Escola de Dança da UFBA, sob coordenação das professoras doutoras Ludmila Pimentel e Mirella Misi, cujas ações têm como finalidade a produção acadêmica e artística, relacionadas à Cibercultura e a Dança Digital, por meio de vídeos, instalações, performances e outros formatos.

Já em maio de 2023, passei a conviver diariamente com a arte contemporânea a partir do meu ingresso no sistema de museus do Governo do Estado da Bahia, gerido pelo IPAC (Instituto do Patrimônio Histórico e Cultural da Bahia) ao atuar no MAC_BAHIA (Museu de Arte Contemporânea da Bahia), onde venho passando por setores e funções como coordenadora do Núcleo Educativo, curadora assistente de programação artística e atual assessora de Direção. Com esta aproximação minha percepção se amplia no sentido panorâmico da diluição das fronteiras entre as linguagens artísticas, o que tem feito expandir ainda mais as perspectivas do meu próprio trabalho.

Considerando os possíveis percursos na minha produção como artista e pesquisadora me encontro em um território no qual as escolhas poéticas começam a se organizar em zonas relacionadas às questões sociopolíticas. Venho, assim, aprofundando um olhar voltado para a articulação entre práticas criativas que se conectam à intervenção cívica. Juntamente às narrativas, aos materiais e às relações em que esta pesquisa se desenvolve a partir da metáfora do ruído no campo expandido da imagem e do som, a aproximação com os conceitos referentes ao ativismo é, agora, fator determinante para a continuidade dos meus processos

criativos na construção da série de obras intitulada “Guerrilha contínua”, que ganha destaque também como o título principal desta tese, grafada sem as vogais, numa síntese proposital que, ao pronuncia-la, nos soa quase um ruído gutural: #GRRLHCNTN: RUIDOSA_POÉTICA_ARTIVISTA.

Este conceito se conectou, intuitivamente, mais uma vez ao Futurismo, quando o pintor e compositor italiano Luigi Russolo (1916) afirmara que as vogais representam na linguagem, o som, enquanto, que as consoantes, sem nenhuma dúvida, o ruído.

“As *hashtags* emergem de uma forte presença das culturas digitais no artivismo contemporâneo, a partir de uma articulação específica de práticas de insurgência que se interseccionam com dissidências pontuais, precisas e localizadas.” (Raposo, 2015, s/p).

A escolha do título com grafia dotada de símbolo *hashtag*, deve-se ainda, a uma característica peculiar dos projetos artivistas, pois neste meio o vocabulário é o primeiro passo para definir um tema e os limites estéticos que o envolvem, relacionando-se também à apropriação de uma expressão que expandirá o sentido desta pesquisa para além da sua ligação com os meios virtuais. Logo, optei seguir mais uma vez pelo campo sônico da arte, apresentando, no entanto, uma nova proposta de pesquisa, agora focada no viés artivista do ruído expandido nos meios digitais.

Sendo o ruído algo inerente à condição da existência humana e, isto implica na sua história social consolidada por uma longa narrativa desde ajustes da percepção dos sentidos até mudanças contínuas da vida contemporânea, pode também ser compreendido como reflexo da cultura, mais especificamente das divergências ou desiguais competências e também da assimilação, que o percebe de diversas maneiras.

Seu simbolismo oscila entre dois polos opostos: do poder e da insegurança, sendo assim o ruído ganha uma dimensão social ao envolver capacidades diferenciadas entre os sujeitos e cuja apreciação é condicionada a cada nível de percepção. Internamente, o ruído pode parecer pensamentos fragmentados ou memórias desconexas e decodificá-lo é parte de um processo de autoconhecimento para revelar verdades mais profundas sobre o eu, o que incomoda e atija.

A sua linguagem é uma provocação que nos convida a repensar os limites da comunicação e da expressão pois o ruído desafia a lógica, pode carregar significados ocultos, emoções profundas ou narrativas que escapam aos sistemas formais, funcionando como uma comunicação alternativa, cheia em camadas de significado, sensorialidade e conexões, especialmente com as artes.

No decorrer da investigação sobre suas interpretações filosóficas, ideológicas ou estéticas, uma pesquisa científica requer muita dedicação, reflexões profundas e constante atenção à metodologia aplicada ao trabalho que, por sua vez, só será percebido enquanto uma construção contínua de representação de um objeto que implica na ruptura com o senso comum, pela sua experiência da aleatoriedade, alteridade e o aprofundamento de questões coletivas.

Sobre a metodologia desta pesquisa, optei, de modo espontâneo, face aos meus processos criativos que se conectam à livre improvisação, seguir na linha exploratória empírico descritiva da “pesquisa-ação” relacionada aos ruídos circunstanciais ou intencionais que atuam direta ou indiretamente nas minhas obras.

Parafraseando a professora e pesquisadora Monica Tavares (2011), a experimentação é sua abordagem criativa essencial, onde concepção e execução ocorrem simultaneamente. O artista, guiado por um conhecimento sensorial, explora possibilidades em busca de novos formatos de criação. Portanto, a aplicação desta metodologia em meu trabalho ocorre a partir da prática processual de experimentos que enfatizam o ruído como fio condutor para uma narrativa de cunho artista, visando explorar os paradigmas da criação artística agora direcionada ou já construída em ambiente *online*.

A artista visual, curadora e pesquisadora Sandra Rey (2011) também me influencia quando identifica processos híbridos como o *modus operandi* de obras conceituadas desde o cruzamento entre artes, ciências e com procedimentos que incluem deslocamentos, ressignificações ou passagens capazes de operar novas percepções no espectador. Segundo a autora, na arte não devemos nos preocupar com a comprovação da verdade e sim, na instauração de uma verdade com a qual desenvolvemos um pensamento artístico, deste modo, nós artistas-pesquisadores acabamos por desenvolver uma metodologia própria, o chamado “método aberto”.

Como procedimentos básicos planejei a aplicação da investigação de questões que perpassam a estética, tais como a provocação de um pensamento político no processo criativo inspiracional, a mescla de técnicas distintas, categorizações de cunho conceitual, historicidade e coleta de referências deste cenário artístico, a partir de obras temáticas, buscando a soma das informações teóricas com o empirismo da produção contemporânea.

A reflexão sobre estes processos é fator determinante para entender a poética de um artista ativista, evidenciando os aspectos relacionais da sua criação. Busca-se entender a arte que surge sob o estigma do engajamento político e como ela se desenvolve no tempo e no espaço a partir do desejo de liberdade e autonomia face aos poderes dominantes, recusando representações identitárias de padrões únicos, tradicionais, dominantes ou elitistas.

Ao reeleger o ruído como o cerne da questão que venho dando continuidade nesta pesquisa de Doutorado, trago mais uma vez a problematização da minha produção artística referente à representação metafórica deste elemento conceitual e estético somado às questões ativistas na Arte Sonora que agora se projeta fortemente nos meios digitais e na *Internet Art*.

Do ativismo, sabe-se que são ações de cunho sociais e políticas produzidas ou disseminadas por artistas ou coletivos que, ao se valerem de estratégias criativas estéticas, conceituais e simbólicas buscam sensibilizar e problematizar perante a sociedade determinadas causas e/ou reivindicações.

Conforme citado no *Wikipedia*, o conceito de ativismo foi referenciado em 1997, a partir dos encontros de artistas chicanos do leste de Los Angeles e dos zapatistas em Chiapas, México, todos engajados em movimentos de resistência social e política, tratando-se de um ponto de convergência entre a prática artística e a militância que estabeleceu um modelo de ação estética comprometida com a transformação social. Ali o ativismo discursou acerca de questões socioculturais e políticas de modo criativo e, possivelmente atuante na provocação de reflexões, pensamento crítico e movimentações geralmente em coletividade.

Ainda da mesma fonte vem a informação de que o termo ativismo foi cunhado em 2005 pelo pesquisador ucraniano Aldo Milohnić, nascido em 1960, refletindo a ampliação do seu conceito ao conectar movimentos sociais da época na Eslovênia.

Esse processo de teorização ajudou a legitimar o ativismo dentro do discurso acadêmico, permitindo sua análise crítica e sua relação com diferentes movimentos sociopolíticos. Desde então o ativismo tem sido explorado em diversas áreas, incluindo estudos culturais, ciências sociais e arte digital.

Ao apresentar a hipótese da utilização da trilogia Arte, Comunicação e Tecnologia como pilares dos meus processos criativos no campo do ativismo, sou atravessada por alguns questionamentos: como percebo e assumo o ruído como metáfora artista? Este ruído que tanto me seduz, simboliza algo que interrompe a informação ou algo que conecta ideias de resistência?

O principal objetivo desta pesquisa é, portanto, perceber, experienciar e analisar um posicionamento artista por meio da Arte Sonora, atribuindo ao ruído a condição ou qualidade de ativação desta interlocução por meios digitais. Mesmo quando o ruído visual pode remeter a histórias interrompidas, memórias esquecidas ou intencionalmente apagadas, encontramos nele uma forma de resgatar ou ressignificar a ancestralidade, criando tensões entre o passado e o presente, no qual as tecnologias modernas que também criam ruídos, interferem positiva ou negativamente nesta conexão. Assim sendo, decodificar ruídos envolve traduzir o que parece ser caótico, irreconhecível ou marginalizado em algo significativo, compreensível ou transformador.

E para desafiar ainda mais a ordem emergente, a arte me cabe não como resposta, mas sim como meio em um exercício eterno na incubadora do ativismo, o qual podemos ver crescer a resistência do ruído, afinal a guerrilha é contínua e, por aqui, apresentarei o que desenvolvi sobre o tema em alguns capítulos.

O capítulo intitulado “DAS ATRIBUIÇÕES DA ARTE DOS RUÍDOS NO SÉCULO XXI”, busca criar uma iniciação ao objeto desta pesquisa que, por meio de uma breve historicidade temática, dedica-se às conexões teóricas basilares acerca de conceitos e do desenrolar dos movimentos artísticos associados que marcaram profundamente ao canalizar sua inventividade em momentos decisivos, recorrendo a ferramentas simbólicas e em uma verdadeira engrenagem de militância para a ruptura com os padrões artísticos da época.

Desde o início entende-se que meu maior desafio nesta pesquisa é mostrar uma visão pessoal deste elemento dentro do meu processo criativo partindo de um

pensamento que a arte dos ruídos emerge da interseção entre percepção, significado, contexto social e tecnologia, refletido nas transformações históricas e avanços técnicos.

A ideia central deste capítulo é, portanto, ressaltar que o meu processo não busca redefinir modos de produção artística, mas sim ampliar o lugar do ruído, ressignificando sua relação com a escuta e a visualidade. Assim, discorro sobre a minha trajetória acadêmica e trago ainda percepções, certas ou incertas sobre o sentido metafórico do ruído que se expande em diversas linguagens e ambientes tecnológicos.

No próximo capítulo, abrirei “UMA NOVA PÁGINA NO BROWSWER” para refletirmos acerca do paradigma do ruído nos processos criativos, como uma inquietação inseparável da arte e da vida na convergência cíclica para consolidação da amálgama entre tecnologia, dinâmicas socioculturais e questões políticas.

Ao introduzir o conceito artista, me senti convidada a passar um pouco do filme real sobre a guerrilha cultural, trazendo referências históricas de máxima relevância, a exemplo de movimentos e coletivos brasileiros e internacionais, enquanto buscava aproximações contemporâneas em alinhamento com a Arte Sonora ao destacar grandes nomes e obras fundamentais à minha pesquisa. Logo, chego no ativismo digital por meio de redes colaborativas tendo como base de atuação a internet.

No capítulo “A *INTERNET ART* NA LINHA DO MEU TEMPO”, após comentar sobre o cenário, citar artistas e respectivas obras, farei uma retrospectiva que justifica o interesse pela arte digital a partir da minha inconsciente incursão neste campo, no início dos anos 2000. Ao apresentar um conjunto de obras, hoje compreendidas por mim como *Web Art*, comecei a apontar para o futuro, ou melhor, meu atual presente, sintonizando estéticas e reflexões que induziram meus passos no insólito ciberespaço.

Após 22 anos destes experimentos *online*, relato ainda meu processo criativo em confinamento e, quase sem respirar, deixo o registro da instalação virtual de uma ópera ruidosa a ecoar por galáxias de silêncios.

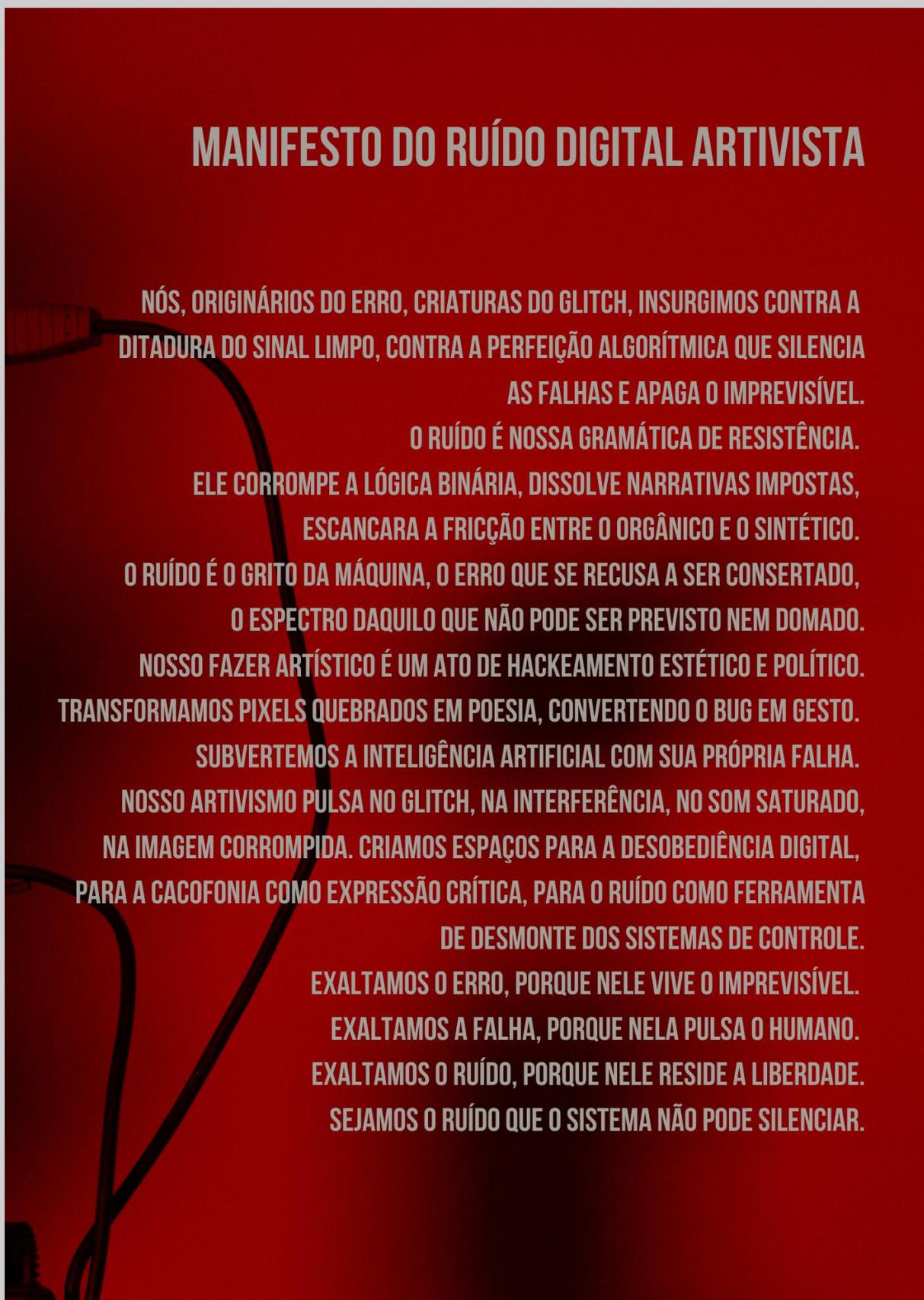
Já no último capítulo, “DESFRAGMENTANDO RUÍDOS EM ARTIVISMO DIGITAL”, me refiro à expansão das tecno-poéticas-digitais que convergem para as telas com mais autonomia, diversidade e alcance de fruição em mídias diversas. A tecnologia tem um papel transformador para comunicar e mobilizar, especialmente

nas esferas da cultural e da política, facilitando a conexão de diferentes grupos e movimentos. Vale destacar que a democratização de grande potencial inovador é a mesma que levanta questões sobre a manipulação da informação e o impacto da sobrecarga de dados.

Nesta mobilização criativa venho transitando por vários suportes e linguagens para materializar minhas inquietações. “A Arte Sonora é composta por tentáculos de hibridização entre materiais, tecnologias e conceitos manifestados em múltiplas ações que se fortalecem subliminarmente no pensamento crítico interligado às emergências sociais” (Andrea May, 2020). Assim apresento um conjunto de obras ou manifestações ruidosas como metáfora do ativismo por meio da utilização de diferentes mídias digitais. São videoartes, álbuns, *live performance*, video instalação, *net art*, videoperformance operando em prol da disseminação de um mesmo objeto de estudo e expressão artística: o ruído.

Na defesa do meu objeto de pesquisa e de toda problemática que o cerca, apresento o Manifesto do Ruído Digital Artivista (Figura 02) que busca, na síntese dos elementos relacionados à ideia central desta tese, aproximar os sentidos metafóricos aqui explorados. “As metáforas expressam as maneiras de se compreender experiências, dão origem às nossas vidas... [e] são necessárias para dar sentido ao que acontece em torno de nós” (Lakoff&Johnson, 1980, p.185-186). Ambos desenvolveram a Teoria da Metáfora Conceitual cuja premissa básica é de que o recurso da metáfora não é somente estilístico e sim um modo de conceitualizar a experiência humana e dar mais sentido ao mundo.

Figura 02: Manifesto do Ruído Digital Artivista. Arte digital. Andrea May (2025)



Fonte: Arquivo da autora.

Ao compor este manifesto optei por destacar sua potência estética e filosófica afirmando não como uma falha a ser corrigida, mas como uma presença ativa, política e sensível no mundo contemporâneo. Pensando que os algoritmos padronizam e otimizam conteúdos, filtrando aquilo que não se encaixa nas normas de legibilidade e engajamento, o ruído pode desafiar essa lógica ao operar no erro e na imprevisibilidade, criando brechas de percepção e pensamento, afinal vivemos em um bombardeio constante de estímulos digitais, onde a distinção entre sinal e ruído se torna turva e o manifesto pode problematizar como o ruído se transforma em uma ferramenta para revelar o colapso da comunicação linear e questionar o poder da informação.

Mais do que interferência ou desvio, o ruído pode ser uma linguagem própria, uma experiência estética que se impõe sem a necessidade de ser decifrada, apenas sentida. Um manifesto pode defender o ruído como um mecanismo de fruição artística, ampliando sua legitimidade no campo das artes visuais, sonoras e digitais. Historicamente, o ruído sempre esteve ligado a movimentos de ruptura, do *punk* à *glitch art*, do Dadaísmo ao hacktivismo. Hoje, ele pode ser uma resposta ao silenciamento digital e ao consumo passivo de mídia, promovendo ruídos disruptivos que interrompem narrativas hegemônicas.

Na contemporaneidade, as linguagens artísticas se fundem, dissolvendo fronteiras entre arte, tecnologia e ativismo. O manifesto pode argumentar que o ruído híbrido é a estética da era digital, um território onde som, imagem e código se cruzam para criar novas experiências em que o ruído não é apenas visual ou sonoro, mas tátil, perceptivo, capaz de gerar sensações disruptivas que reescrevem nossa relação com as máquinas e os ambientes digitais, ao propor a força viva de um corpo híbrido que afeta e se deixa afetar.

Ao longo do percurso desta investigação percebo a potência metafórica do ruído de várias maneiras, principalmente quando relacionada à tecnologia digital e à riqueza da sua plasticidade que vem compondo a minha *poiesis*. Destarte, esta metáfora não se esgota em uma única definição: é polifônica, vibrante e está sempre em deslocamento, sua energia não precisa ser entendida, mas sentida. “Sendo um conceito ambíguo, o ativismo envolve múltiplas práticas e se presta a diferentes interpretações” (Campos; Simões, 2024).

Poeticamente falando, o ruído é o sussurro das coisas que escapam, um grão de areia no mecanismo da ordem, a fissura por onde o imprevisível se infiltra. Ele rasga a superfície lisa do previsível, interrompe a harmonia e introduz o acidente, a falha, o erro, mas também a potência do indizível. É a margem do discurso, onde a mensagem se dissolve no excesso, no borrão, no que não se traduz. No som, é o grito do inesperado, a textura do caos, o distúrbio que pode tanto obliterar quanto revelar. Na imagem, é a granulação, a interferência, o espectro de significados latentes que não podem ser domados pelo olhar convencional.

O ruído não apenas corrompe, ele reinventa. Ele pode ser resistência, uma sabotagem à comunicação transparente e normativa. Pode ser ativismo, um grito visual ou sonoro contra a linearidade da compreensão imposta. É um campo fértil de ambiguidades, onde a estética se confunde com a dissonância e a informação se perde para dar lugar à experiência sensorial bruta. Assim, o ruído é a poética do intervalo, do fragmento, do erro que se torna linguagem. Ele não se deixa domar: reverbera, distorce, reinventa. É um convite ao colapso do óbvio e à construção de novos sentidos na sua própria turbulência.

O ruído se expandiu e ganhou mais potência em novas práticas artísticas que transbordam os circuitos convencionais e seus significados habituais, ocupando lugares inesperados, dialogando com outros saberes e tensionando margens erroneamente pré-estabelecidas. “Cabe falar não mais de campo ampliado da escultura, mas sim campo ampliado da arte: imagem da multiplicidade de trocas que vemos realizadas entre os meios de produção” (Zonno, 2008, p.1208). Por conseguinte, ele existirá e resistirá para além dos circuitos, para além dos sentidos.

Ao trabalhar com ruídos visuais e sonoros, busco desestabilizar a linearidade da comunicação e provocar um envolvimento sensorial que vai além da interpretação imediata. A arte do ruído pode ser até considerada indisciplina, porém não age como um desvio, mas sim uma estética que potencializa as camadas semânticas da obra. Sem molduras engessadas, o ruído segue aqui em deslocamento, ressignificado, pronto para ocupar lugares insuspeitos, basta de territórios interditados, vamos recusar as hierarquias!

RUÍDO POLÍTICO

DITADURA NUNCA MAIS
IMPEACHMENT
DESGOVERNO

MÍDIA TÁTICA
ARTIVISMO

IMPEACHMENT
CAOS GERAL

ARTIVISMO
ARTIVISMO

INSURGÊNCIA

DITADURA NUNCA MAIS
DITADURA NUNCA MAIS

RECALL POLÍTICO

ARTIVISMO

GUERRILHA CONTINUA...

2. DAS ATRIBUIÇÕES DA ARTE DOS RUÍDOS NO SÉCULO XXI

Na contemporaneidade, vemos uma completa diluição das fronteiras entre as diversas linguagens no campo da arte. A cada dia descobrimos novos procedimentos que, de certo modo, contribuem para o alargamento da visão acerca dos processos criativos. Ultrapassamos o conceito da hibridização entre as diversas linguagens chegando à Intermidialidade, conceito formado a partir da segunda metade do século XX com os trabalhos pioneiros de Dick Higgins e de Hansen-Löve (1966), dando ênfase também à necessidade de situar os debates filosóficos e/ou políticos em contextos divergentes das teorias midiáticas. Assim, nós artistas, abrimos espaço para a investigação do intervalo, do antagonismo e das diferenças que filtram tais posicionamentos.

Refletindo sobre a evolução histórica da arte, vale destacar como ela é influenciada pelos meios e linguagens disponíveis, e como as tecnologias eletrônicas do final do século XX proporcionaram novas possibilidades para o pensamento artístico. Essa ideia conecta o desenvolvimento da arte com o progresso tecnológico e as transformações sociais, evidenciando que a arte é um reflexo do tempo em que é produzida. Essa perspectiva pode ser associada a movimentos como a arte contemporânea, que busca diluir fronteiras entre arte e vida, e ao impacto das tecnologias digitais, que ampliaram, perceptivelmente, os meios de produção, distribuição e interação artística.

Uma visão que celebra a arte como um elemento vital e dinâmico no tecido cultural da sociedade, onde, de fato, ocorreu uma mudança fundamental na posição da arte no contexto cultural: ela se distanciou das hierarquias tradicionais e das estruturas dominantes, passando a se reconectar diretamente com a vida ordinária e com a sociedade. Isso sugere o retorno a uma dimensão mais democrática e inclusiva, ainda que venha ocorrendo de modo gradativo e processual.

Nos movimentos em direção à arte dos ruídos, quando, a partir de uma complexa articulação entre percepção, significado, simbologia, contexto social e tecnologia, vimos transformações histórico-sociais e o crescente percurso tecnológico em novos modos de produção e percepção das artes, passamos a instituir um outro lugar para o ruído expandido na relação entre escuta e visualidade. Deste modo, busco nesta

pesquisa, um maior entendimento da sua natureza paradoxal para seguir na construção de proposições mais contundentes de intenções artivistas. Ainda no início do século XX, com a formação das cidades modernas e as conseqüentes revoluções industriais, as artes visuais ganharam um novo aliado para os seus manifestos: o elemento sonoro. A partir de uma conexão mais atenta com o seu tempo, realidade e urgências, os artistas desta época rompem com antigos padrões e começaram a perceber a presença do ruído como forte expressão artística.

Figura 03: Obra sem título. Nanquim s/ papel. Luigi Russolo (1909).



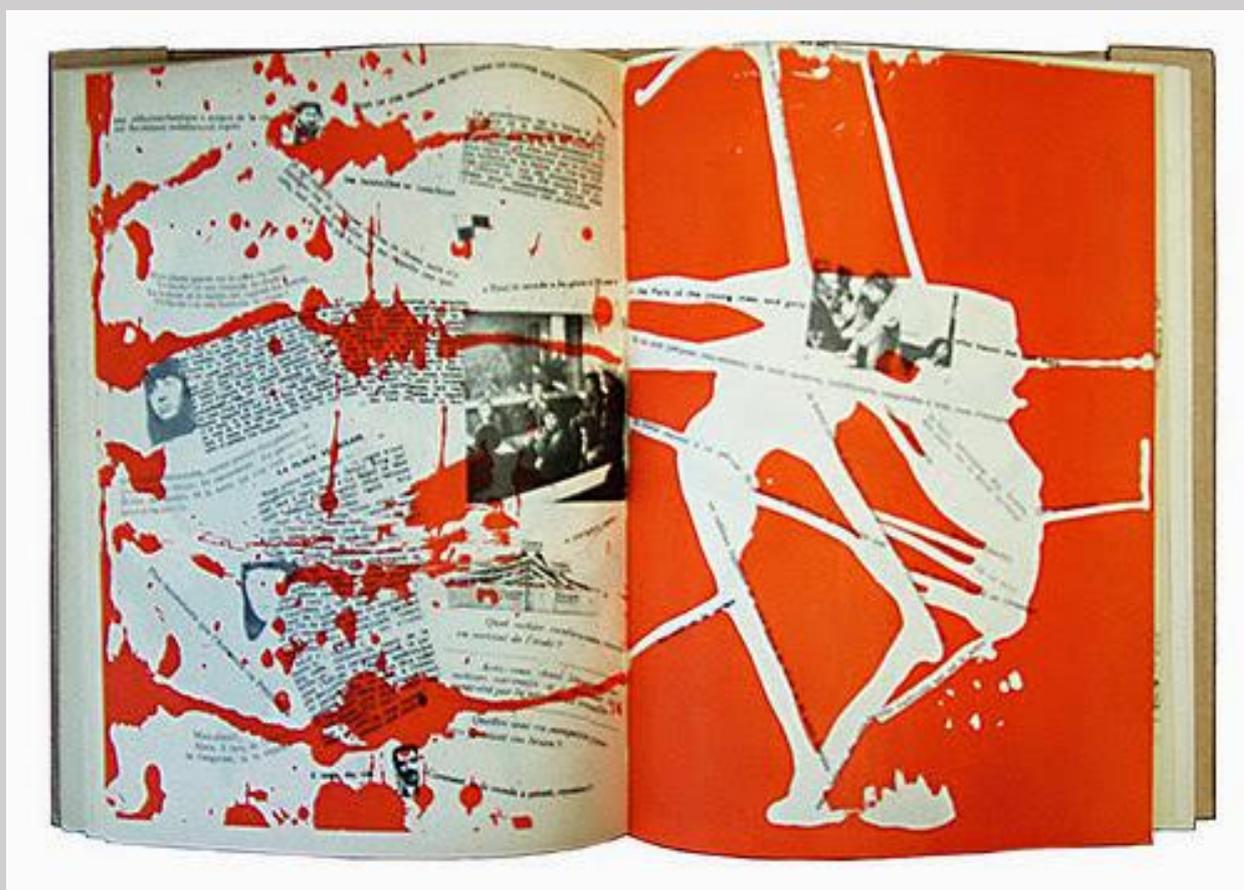
Fonte: Disponível em: <https://www.artsy.net/artwork/luigi-russolo-untitled> . Acesso em: 03 Jun. 2025.

Foi assim com o Futurismo, movimento fundado em 1909 pelo escritor italiano Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944), cujo objetivo era descartar a arte do passado

e introduzir uma nova era que rejeitava a tradição e celebrava a mudança, a originalidade e a inovação na cultura e na sociedade e, que teve como principal autor Luigi Russolo (1885-1947), italiano, pintor e compositor, cujas incursões musicais estabelecidas se baseavam em contemplar o ruído, atribuindo parâmetros ao ambiente sonoro urbano no convívio cotidiano das máquinas, fator que também influenciava a sua produção visual (Figura 03).

Para o filósofo e crítico de arte norte-americano Arthur Danto (2005), a história da arte ganha contornos mais visíveis a partir do século XX, devido às grandes transformações refletidas nos conceitos artísticos. Esta ruptura se consagra no pós-Futurismo da Itália, quando as imagens se integram à música e ao movimento, resultando em uma linguagem audiovisual de interdisciplinaridade que a vanguarda propôs ao ruído, consolidando as pesquisas de Russolo, que o transformou em elemento estético, semiótico e poético.

Figura 04 : Livro de Collage Memoires. Asgern Jorn y Guy Debord (1959).



Fonte: Disponível em: <https://www.blogmedioabandonado.com/internacional-situacionista-1657-1972/>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

No século XX, a arte emergiu como uma poderosa ferramenta de engajamento político e social, ocupando um espaço central nas lutas por transformação cultural. Movimentos como o Futurismo, o Dadaísmo, o Surrealismo e os Situacionistas (Figura 04) deixaram um legado marcante ao mobilizarem sua criatividade em momentos críticos, utilizando manifestos, performances, intervenções e imagens como armas simbólicas em uma verdadeira máquina de guerra artística.

Hoje reconhecemos a importância do Futurismo ao trazer fundamentos de dinamismo emergente à arte, contudo, a exaltação à violência, ao conflito e à destruição de instituições culturais, fez associá-lo ao fascismo. Alguns fatos tornam evidente essa ligação partidária como no livro de poesias *Guerra, a Única Higiene do Mundo* (1915) onde seu autor, Marinetti, comemora o início da I Guerra Mundial (1914-1918) e pede a entrada da Itália no conflito. Assim nasceu, em 1918, o Partido Político Futurista com o objetivo de estender e traduzir os ideais do movimento futurista para o campo político. Já em 1919, Marinetti torna-se seguidor de Benito Mussolini (1883-1945) juntando-se ao *Fasci Italiani di Combattimento*, que logo se torna o *Partito Nazionale Fascista*.

Ao longo do século XX, a escuta deixou de ser compreendida apenas como um ato passivo ou reflexivo diante das práticas musicais — um simples efeito da nossa condição de receptores — para ser reconhecida como um elemento constitutivo e ativo na própria definição do que entendemos por música.

E escuta é antes de tudo ação, é um elemento ativo e reativo dentro do campo da música. Portanto, faz sentido pensarmos numa política da escuta em que sejam consideradas as condições materiais, sociais e afetivas em que ela se dá (Figueiró, 2019. Pg. 62)

Mais do que um gesto de recepção, a escuta passou a integrar o processo criativo e a moldar a experiência estética, tornando-se um componente fundamental na construção de sentidos e na configuração do universo sonoro contemporâneo. Assim, na pesquisa das atribuições contemporâneas da arte dos ruídos, me debruço não sobre a sua categorização, mas em quais contextos encontram-se circunscritas e como se articulam em rede na reflexão e posicionamento político.

Importante traçar também alguns paralelos no campo da investigação referenciados pelas vanguardas dos anos 1960 e 1970, cujas mudanças radicais

afetaram a sociedade instituindo uma nova percepção da arte que incluía desordem e acaso em seus desdobramentos conceituais e estéticos.

Teorias de matriz “duchampiana”, reapropriadas pelo músico conceitual John Cage (1912-1992), pelo grupo Fluxus (criado em 1961), pelos *happenings* e outras manifestações da época, abriram caminho para uma arte inteiramente submetida ao acontecimento e ao imprevisível, já dizia a professora, pesquisadora e artista multimídia brasileira Diana Domingues (1947-2025), em entrevista ao *site* da Revista de Artes Visuais Heterogenesis - Ano VII, Suécia (1998).

Mais especificamente no campo sonoro, pesquisando Jacques Attali (1985, p.26) no seu livro “*Noise: The Political Economy of Music*” vimos: “ruído é violência: ele perturba”, e logo percebemos como o ruído se manifestava contrariamente às formas consolidadas e hegemônicas da música, geralmente relacionadas às questões político-ideológicas, representando a ruptura do *status quo* que sinaliza transformações sociais e culturais iminentes. Para Attali, a música nos padrões convencionais não é apenas um reflexo da cultura, mas um prenúncio de mudança, já o ruído é a metáfora para um amplo vanguardismo histórico e nada de essencial acontece na sua ausência.

Já o musicólogo dinamarquês Torben Sangild (2023) trata desde 2002 o ruído como um fenômeno estético, um sentimento explosivo que pode ter um potencial crítico numa sociedade imersa em racionalidade e individualidade, classificando em três categorias: o ruído acústico, o ruído comunicativo e o ruído subjetivo. Ao ser questionado sobre o caráter subversivo do ruído, Sangild responde “não diretamente, mas tem um potencial crítico”.

Figura 05: *Soft Noise*. Livro de artista/objeto. Andrea May (2019).



Fonte: Arquivo da autora.

No campo da acústica, o conceito de ruído é definido fisicamente, definindo ruídos como sons impuros e irregulares, sem tons e sem ritmo. Na teoria da comunicação, ruído é aquilo que distorce o sinal no caminho do transmissor para o receptor enquanto na música, é originalmente um mau funcionamento dos instrumentos ou de algum sinal eletrônico. E com definição subjetiva, estão os chamados sons desagradáveis. Trata-se em grande parte de uma questão pessoal ou cultural, isso implica nos seus significados e não afeta o uso estético musical devido à sua potência e narrativa.

Ao desenvolver a minha *poiesis*, no decorrer do curso de Mestrado em Artes Visuais, no período de 2018 a 2020, busquei a resignificação e múltipla intencionalidade do ruído como um objeto exploratório de caráter dialético e metafórico (Figura 05). Este interesse surgiu da minha trajetória como artista-pesquisadora conectada às diversas ramificações da Arte Sonora quando parei

alternativas de imersão na tangência deste elemento extrapolando seus limites da linguística por meio de metáforas visuais e sonoras.

Deste modo, investi na contextualização expandida da palavra ruído. O inominável. O inaudível e até o invisível sentido do que, em verdade, tornou-se o ponto de partida dos processos criativos. Ciente de que a interpretação da metáfora depende do significado ou da associação resultante do quadro cultural da época ou da competência cultural do fruidor.

Uma possível ambiguidade existente na metáfora pode, além de dificultar a interpretação da obra, transcender o uso literal da linguagem e revelar a estrutura intencional, impedindo a substituição de um conceito por outro, nos diz Danto (2005).

Por meio de experimentações continuadas no campo da Arte Sonora venho observando que o ruído possui características bastante específicas, a exemplo da tendência ao abandono da racionalidade e instabilidade.

As ações artísticas por serem efêmeras, alternativas ou minoritárias, podem ser desvalorizadas, no entanto, precisamente pelo caráter excepcional, quando acontecem são extremamente poderosas na sua intensidade (Mourão, 2015, p.62).

Historicamente crítico e culturalmente complexo em rupturas ou distorções, o ruído pode também nos proporcionar sensações inéditas e valiosas no sentido da inquietação. De fato, muitos artistas e coletivos do ruído produzem seus trabalhos em fluxos de instabilidade incorporados à formação das fissuras emocionais da realidade e do questionamento. Logo, o ruído pode ser entendido como uma das linguagens de ativismo sonoro visto que, geralmente, busca provocar desconfortos com o objetivo maior de despertar reflexões sobre questões sociais e políticas.

Figura 06: “Os Nossos Sonhos Não Cabem Nas Vossas Urnas: Um Laboratório de Experimentação Artivista”. Ocupação.Rui Mourão (2014).



Fonte: Disponível em: <https://journals.openedition.org/cidades/428>. Acesso em: 03 Jun. 2025

A arte contemporânea em lugar privilegiado de experimentação e interrogação se alarga para âmbitos não estritamente reservados à pesquisa estética. Segundo o sociólogo Pierre Bourdieu (1989), a superação dos padrões clássicos de representação exigiu a construção de um novo olhar, e essa foi a grande mudança implementada pela modernidade em termos artísticos, um pensamento similar ao do artista visual e investigador português Rui Mourão (2015), autor do livro “Ensaio de Artivismo. Vídeo e Performance (2014)”, quando cita que a conexão entre arte e ativismo é, de fato, profunda e essencialmente relacional.

Mesmo quando tratamos esses campos de forma distinta, como práticas com seus próprios objetivos e métodos, podemos ver como ambos compartilham um impulso transformador: o desejo de imaginar e construir outros mundos, mais justos, mais inclusivos, mais humanos (Figura 06).

Em relação à noção de imaterialidade no digital, percebemos que ela dialoga com debates estéticos centrais da arte contemporânea, ampliando questões que vão além do suporte tecnológico. A ideia de que a arte digital é “imaterial” muitas vezes se

relaciona com a desmaterialização da arte proposta por teóricos como Lucy Lippard (1937) e Jean-François Lyotard (1924-1998). No entanto, essa dimensão não palpável implica ausência de materialidade, mas sim uma transformação dela — códigos, redes, algoritmos e fluxos de dados tornam-se os novos materiais da criação artística. Além disso, essa discussão se insere no contexto da arte conceitual e das práticas pós-modernas, onde a ênfase recai mais sobre o processo e a experiência do que sobre o objeto físico.

[...] as poéticas experimentais tornam a imagem mestiça, dialógica, impura, já que ela transita entre diferentes mídias. Nas suas estéticas processuais vão inscritos no próprio corpo das imagens os traços da feitura, e é nessas marcas que encontraremos o ruído (Carvalho, 2021, p.180).

A arte digital se expande para performances online, *NFTs*, realidades virtuais e até intervenções algorítmicas, demonstrando como a imaterialidade não é sinônimo de ausência, mas sim de um outro tipo de presença. A nova arte conceitual herda a noção de que a ideia é mais importante do que a materialidade da obra e no contexto digital, essa lógica se intensifica: a obra pode ser um algoritmo, um fluxo de dados, uma experiência imersiva ou até um gesto de ciberativismo. O que antes era uma provocação dentro da arte moderna, hoje se torna uma prática comum na cultura digital.

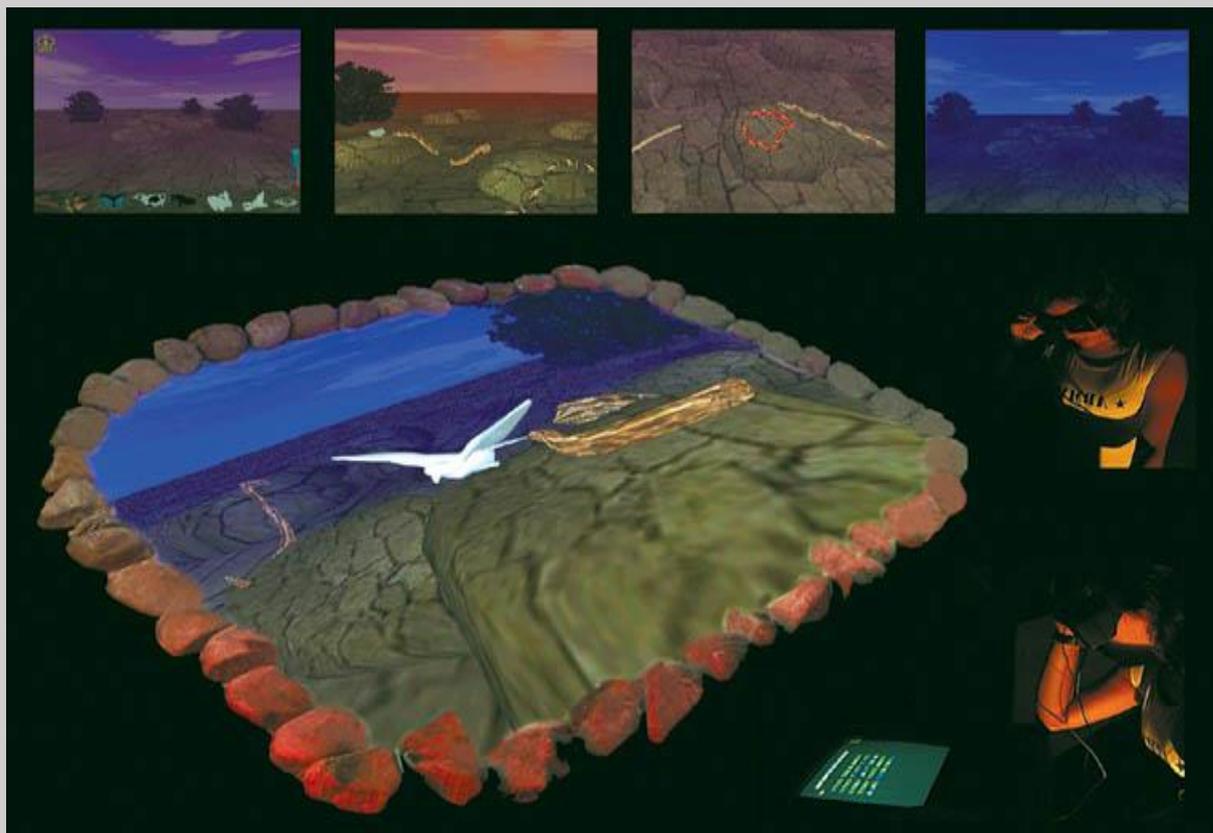
A internet amplia essa desmaterialização ao permitir que obras existam apenas em ambientes virtuais, como nos casos da *Net Art*, das instalações em realidade aumentada ou das performances em redes sociais. Isso desafia a própria definição de autoria e propriedade, já que muitas dessas obras podem ser replicadas, remixadas e apropriadas por outros usuários.

A produção contemporânea interseccionada às novas tecnologias vem promovendo profundas alterações na percepção e concorrendo de forma significativa para que se estabeleça um novo regime no campo artístico, em diálogo com uma nova e relevante subjetividade e, conseqüentemente, com o ativismo que se cerca dessas ferramentas para se conectar e atuar até mesmo que seja criticando o sistema do qual se utiliza, incluindo as tecnologias disruptivas.

Os artistas estão se dando conta de uma outra cosmovisão que converge com as teorias científicas contemporâneas, que pensam o mundo em sua complexidade e

não linearidade, em relações caóticas de nascimento de novas ordens pelos fenômenos que interagem no universo, afirma Domingues (2003), que nos apresenta na prática a sua teoria por meio de uma instalação (Figura 07) contendo vidas geradas no interior dos computadores, ou seja, uma proposição de vida artificial em forma criativa e original.

Figura 07: Terrarium. Instalação. Diana Domingues (2003).



Fonte: Disponível em: <https://camilahamdan.blogspot.com/2010/04/arte-biologia-computacional-bioarte.html>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

RUÍDO POLÍTICO

DITADURA NUNCA MAIS
IMPEACHMENT
DES GOVERNO

MÍDIA TÁTICA
ARTIVISMO

IMPEACHMENT
CAOS GERAL

ARTIVISMO
ARTIVISMO

INSURGÊNCIA

DITADURA NUNCA MAIS
DITADURA NUNCA MAIS

RECALL POLÍTICO

ARTIVISMO

GUERRILHA CONTINUA...

3. UMA NOVA PÁGINA NO *BROWSER*

A teoria da *autopoiesis* de Humberto Maturana e Francisco Varela (1984) passa por uma difícil engrenagem de relações sistêmicas vivenciadas na vida cotidiana para descrever a sua capacidade de se produzir e se manter a partir de suas próprias interações no mundo. Adaptando esse conceito à contemporaneidade, a *autopoiesis* se manifesta não apenas em organismos biológicos, mas também em sistemas sociais, culturais e digitais, onde a complexidade não pode ser reduzida a um conjunto de regras fixas já que emerge da experiência e da interconectividade destes elementos envolvidos.

Na cultura digital, por exemplo, vemos sistemas autopoieticos em redes sociais, inteligência artificial e comunidades online, onde o conhecimento e a identidade coletiva se formam organicamente a partir da interação dos seus participantes. A aprendizagem nesses ambientes não segue uma linearidade manualizada, mas ocorre de forma imersiva e experiencial, através da experimentação, do erro e da adaptação contínua.

Para sentir ou interpretar o paradigma do ruído nos processos criativos, podemos considerar que esta inquietação está intrinsecamente ligada à arte/vida, como uma grande imersão na catalisação do convívio das tecnologias junto às questões comportamentais, socioculturais e, principalmente, políticas. Afinal a arte é um ato político de conscientização para operar mudanças em uma simbiose gradativa ao longo de épocas e, à medida que responde por acontecimentos históricos, contribui para disseminar a criação e a fruição em práticas artísticas de responsabilidade técnica-política-cultural.

Deste modo, o conceito adotado e o qual denominei de “guerrilha contínua” busca evocar resistência constante, adaptada de maneira criativa no enfrentamento de sistemas opressores, utilizando ferramentas acessíveis desde tecnologias básicas até a ocupação de espaços virtuais subestimados. E, operando com tática, a arte se move com maior fluidez nas brechas do sistema, mesmo nas pequenas manifestações ou ações discretas, que desestabilizam sutilmente bases estruturais dominantes.

O movimento artista se caracteriza pela união da arte e do ativismo político e social em contextos de mobilização e protestos populares. Para o antropólogo

português Paulo Raposo (2015), o ativismo era considerado um neologismo instável até 2015, tanto no campo das artes quanto das ciências sociais, cujas conexões apelavam de modo prolixo e polêmico, embora estimulando uma arte de resistência e subversão. Entretanto, quando vivenciamos um momento histórico crítico, não devemos ficar à margem das ações providenciais de manifestação de pensamento, mesmo que estejam situadas no mítico campo das artes, no qual uma ação de guerrilha atua, geralmente, onde há brechas abertas pelo próprio sistema.

Ao investir no estudo de conceitos expandidos do ruído e na sua complexa intangibilidade para sentir e interpretar este paradigma, ratifico meu interesse na continuidade do tema anteriormente desenvolvido durante o Mestrado, que agora se delinea sob um recorte específico, na representação das urgências contemporâneas quanto à reflexão e posicionamento político a partir dos fundamentos teóricos e práticas artísticas. Deste modo, pretendo elucidar ainda a importância do poder de expressão coletiva nas linguagens híbridas que possam transmutar metáforas, corroborando para uma nova realidade liberta da distopia.

Tratando-se de um tema ainda pouco explorado no Brasil, embora nos seja bastante caro pela sua representatividade no panorama histórico e político, desde o final da ditadura militar o ativismo artístico veio sendo inscrito gradativamente nas ações da contracultura, impulsionada por movimentos sociais, questionando visões hegemônicas sobre racialidade, sexualidade, gênero, e que se intensificou a partir dos anos 2000 graças às novas possibilidades de comunicação democratizadas pela internet.

Cada vez mais experienciamos descobertas e procedimentos que contribuem para a expansão dos processos criativos, a exemplo da sobreposição das diversas linguagens quando ultrapassamos a hibridização e chegamos à era da Intermidialidade. Este conceito enfatiza a necessidade de situar debates filosóficos e políticos em contextos divergentes das teorias midiáticas, das práticas artísticas de vanguarda e da arte de guerrilha. Abre-se uma nova abordagem das relações sociais que investigam não apenas os compromissos entre posições já constituídas, mas sim o intervalo, o antagonismo e as diferenças que formam e decantam tais posicionamentos.

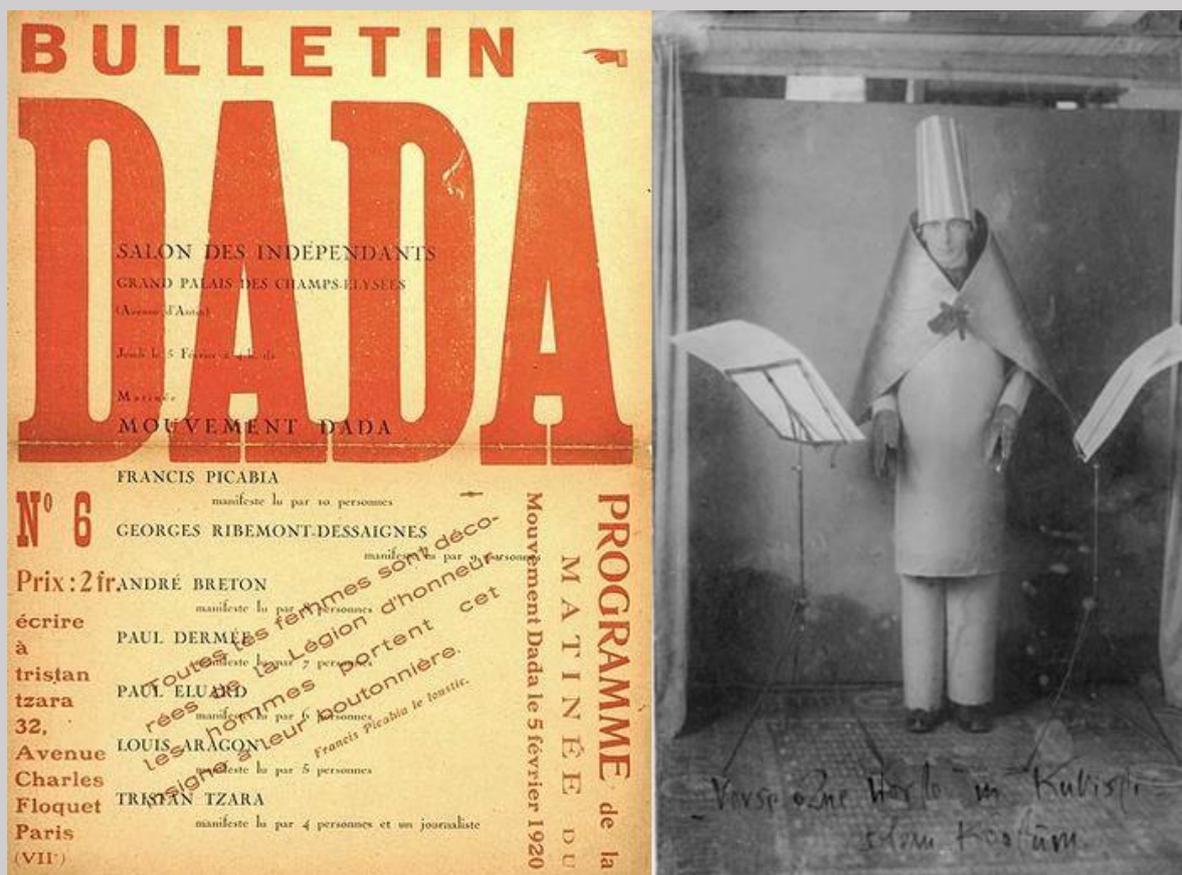
Partindo do vasto universo de meios, métodos e práticas no qual encontra-se o artista, em um autêntico exercício de alteridade percebemos como a partilha do sensível é pensada, assim como na obra de Jacques Rancière (2005), que nos auxilia no entendimento de como a arte e a política podem se encaixar na justa medida. Visto que o Brasil segue na instabilidade política e social, faz-se necessário e urgente que comecemos a refletir de que maneira se dará a atuação da arte, da cultura e dos seus agentes na atual conjuntura.

É importante, portanto, rever a história da guerrilha cultural e buscar novas referências, novas metodologias que estejam mais próximas deste tempo, e assim volto a exemplificar a Arte Sonora e um dos seus braços, a *Noise Art*, como interfaces possíveis desta manifestação genuína.

Ao optar por um caminho alicerçado pela vigência de sistemas de signos não-verbais descobri novas possibilidades na ampliação do escopo da palavra ruído e tornou-se mais fácil desmistificá-la como repudiável ou entendê-la como mais um dispositivo de força no discurso da criação artística que agora aponta para outra direção: o ativismo. Logo, me interessa desvendar o sentido oculto instaurado no ruído, o qual busco não interpretar, mas fruir das sensações provocadas por sua própria semântica.

A arte como um convite à não passividade expressa por meio de diversas linguagens desde as mais tradicionais às menos convencionais, o ativismo acompanhando os avanços tecnológicos para melhor se comunicar e atingir seus objetivos: elucidar pontos de vista ou leitura sobre o mundo e suas questões, que devem ser tocadas, refletidas e quiçá modificadas. Deste modo, o ativismo se consolida também como uma ruptura dos padrões artísticos visto que propõe novos cenários expográficos e ecologias diferenciadas de fruição e participação.

Figura 08: Dadaísmo. Boletim e fotografia (1920).



Fonte: Disponível em: <https://www.esquerdadiario.com.br/100-anos-do-dadaismo-uma-revolta-artistica-se-inicia>. Acesso em: 03 Jun. 2025

Historicamente, o ativismo artístico vem se desenrolando através de séculos. O Dadaísmo, ou movimento Dadá (Figura 08), foi um exemplo de anarquia artística nascida do desgosto pelos valores sociais, políticos e culturais em Zurique, na Suíça, em 1916. A destruição e a carnificina causadas pela primeira Guerra Imperialista (1914-1918) foram elementos que revoltaram a humanidade e também estavam nos planos de fundo da vanguarda dadaísta que também abraçou a música, a poesia e o teatro, além da utilização de elementos da modernidade como a fotografia, a tipografia, a publicidade, os recortes de jornais, as expressões urbanas, o progresso industrial e as relações capitalistas. Tudo isso negando e subvertendo as categorias tradicionais da arte e a cultura burguesa.

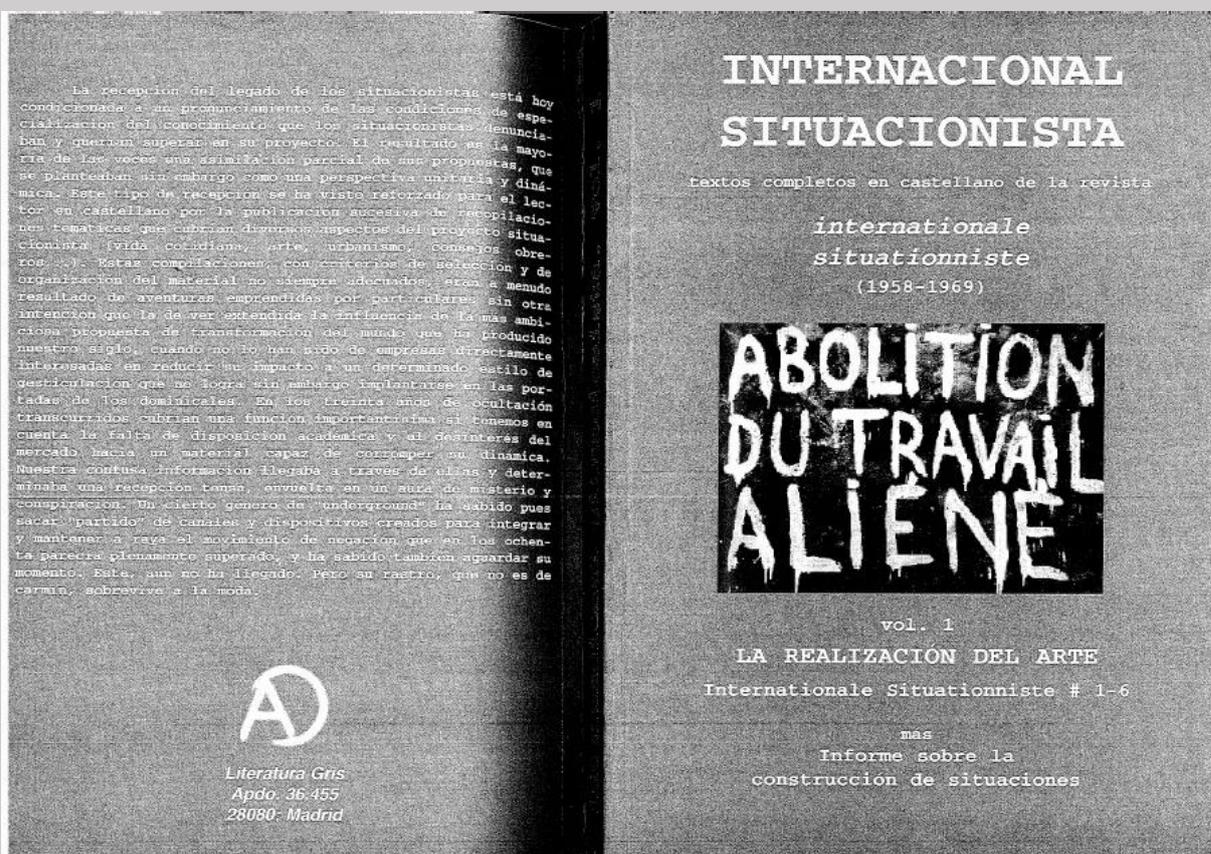
Na década de 1950, por exemplo, foi a vez da vanguarda artística e política que surgiu na Europa, o Movimento Internacional Situacionista (MIS) liderado principalmente pelo escritor marxista francês Guy Debord (1931-1994) e outros artistas e intelectuais. O movimento se propunha a questionar e subverter a sociedade

moderna, especialmente o capitalismo e a cultura do espetáculo, que, segundo eles, alienava as pessoas e as afastava de uma experiência autêntica da vida.

Os Situacionistas acreditavam que a sociedade havia se tornado espetacular, com a proliferação de imagens e informações que serviam para controlar e distrair as massas. Eles rejeitavam a noção de arte como uma esfera separada da vida e buscavam a transformação da vida cotidiana em uma experiência verdadeiramente libertadora.

Uma das principais ideias do MIS era a "construção de situações". Eles acreditavam que ao criar situações lúdicas, subversivas e participativas, as pessoas poderiam se libertar da passividade imposta pela sociedade espetacular e se tornarem agentes ativos em suas vidas. Do ponto de vista artístico, o dadaísmo e o surrealismo são as principais influências do movimento, especialmente por defenderem a conexão entre arte e vida.

Figura 09: Capa da revista internacional situacionista (1958-1969)



Fonte: Disponível em:

https://www.academia.edu/40287748/INTERNACIONAL_SITUACIONISTA_Textos_completos_en_castellano_de_la_revista_internacional_situacionista_1958_1969. Acesso em: 03 Jun. 2025.

O situacionismo retoma e expande os eixos centrais do letrismo internacional, explorando as relações entre arte e vida, arte e política, e arte e cidade. Práticas como a deriva incentivam a exploração errante dos espaços urbanos, estimulando novas interpretações da cidade a partir da experiência sensorial e subjetiva. Os situacionistas enfatizavam a recusa das condições existentes e faziam dessa recusa um princípio epistemológico: "a compreensão deste mundo só pode basear-se na contestação. E esta só tem verdade e realismo, enquanto contestação da totalidade" (Debord, in Jappé, 1999).

O MIS (Figura 09) também era conhecido por suas críticas ferrenhas ao capitalismo, ao Estado e às instituições dominantes. Eles defendiam a abolição das fronteiras nacionais e o fim da sociedade de classes, visando a criação de uma sociedade verdadeiramente livre e igualitária. Apesar de sua curta existência, o Movimento Internacional Situacionista teve uma influência duradoura em movimentos posteriores, como o ativismo contemporâneo e o ativismo de rua. Suas ideias e abordagens continuam a inspirar pensadores críticos e artistas engajados na busca por uma transformação social e cultural.

Ao traçarmos um paralelo entre o movimento Situacionista e o Ativismo contemporâneo a partir dos anos 2000, é possível visualizarmos algumas conexões e influências compartilhadas, mas também existem diferenças significativas entre eles. Vamos aqui explorar, brevemente, a relação entre esses dois conceitos.

O movimento Situacionista buscava uma crítica radical à sociedade de consumo e à alienação do indivíduo na vida cotidiana. Acreditava que a sociedade moderna havia se tornado "espetacular", onde as pessoas estavam passivamente submersas em imagens e informações. Promoveram, também, a ideia de "construção de situações", que se referia à criação de eventos ou contextos em que as pessoas pudessem se envolver de forma participativa e autêntica visando romper com as estruturas sociais dominantes e encorajar a criatividade e a espontaneidade.

Já o ativismo contemporâneo na era da internet, tem se destacado pela combinação de elementos da arte com ações políticas e sociais utilizando diferentes formas de expressão artística e, principalmente, a mídia digital para abordar questões e despertar a consciência das pessoas para problemas contemporâneos, criar

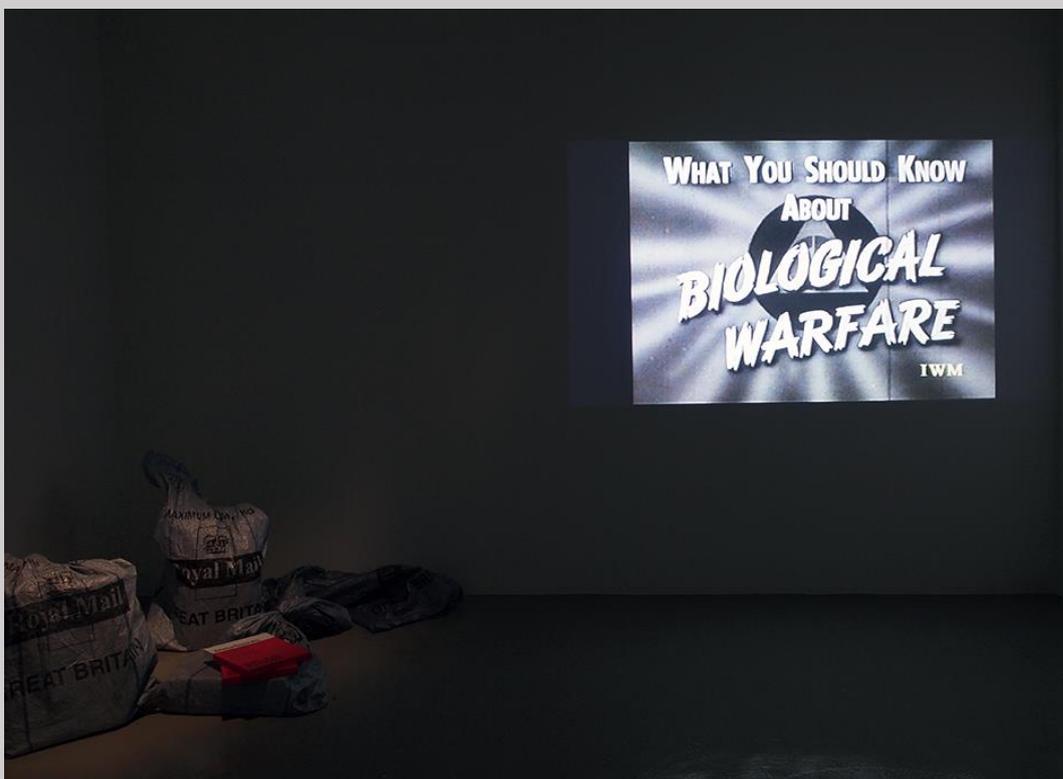
empatia e, em alguns casos, promover a mudança social, uma maneira criativa e eficaz de envolver o público e gerar debates sobre questões importantes.

Ambos os movimentos compartilham uma abordagem crítica em relação à sociedade e suas estruturas, tanto o situacionismo quanto o ativismo desafiam a cultura do espetáculo, a alienação e a apatia, e buscam engajamento mais autênticos e participativos. Enquanto o situacionismo se originou nas décadas de 1950 e 1960, suas ideias continuam a influenciar o pensamento crítico e as práticas artísticas até os dias de hoje, incluindo o ativismo contemporâneo.

A arte pode agir como catalisador para o pensamento crítico e imaginativo, como um sinalizador de identidade política e solidariedade. Nenhum trabalho individual mudou o mundo. É a produção coletiva que importa (Critical Art Ensemble apud Mesquita, 2008, p. 42).

Um dos principais expoentes do ativismo artístico contemporâneo, o Critical Art Ensemble (1987) é um coletivo essencial para entender as interseções entre arte, ativismo e teoria crítica, no contexto do que chamamos de neocoletivismo.

Figura 10 : *WAR CRIMES*. Critical Art Ensemble (2013)



Fonte: Disponível em: <https://www.55sydenhamrd.com/critical-art-ensemble#3>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Desde os anos 1990 o Critical Art Ensemble tem explorado temas como biotecnologia, vigilância, tecnopolítica e a economia da informação, sempre utilizando métodos de intervenção artística e midiática para questionar o poder institucional.

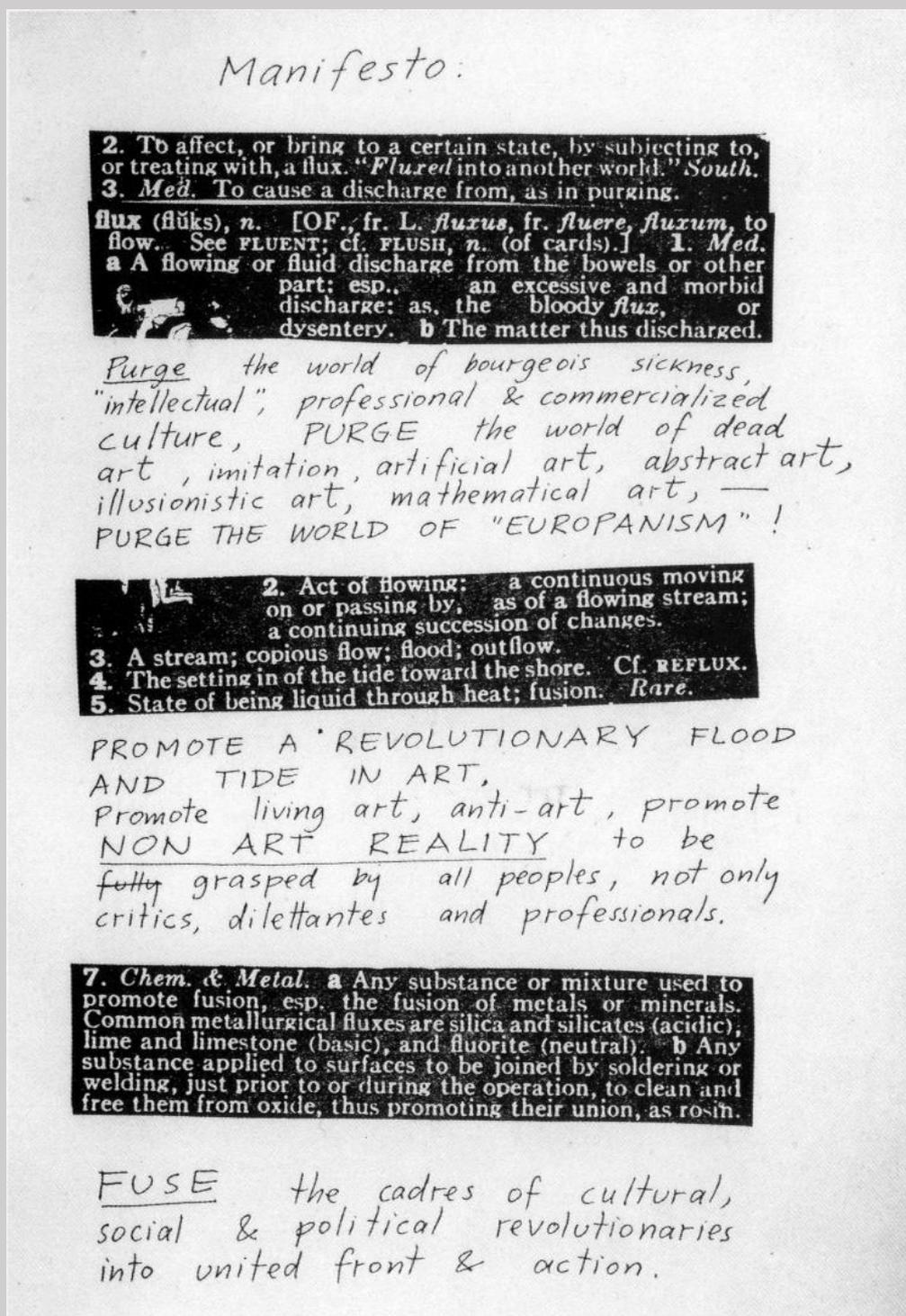
Na coleção de projetos intitulada *War Crimes* (Figura 10), o CAE mostra alguns dos “contraespetáculos” em uma tentativa de religar as percepções dessas “armas” à história, ciência e materialidades em contraste com atrocidades e crimes reais, oferecendo uma pequena introdução à propaganda de guerra favorecida nas últimas décadas, numa espécie de vislumbres da face do autoritarismo do século XXI, combinados com sugestões de táticas para a ele resistirmos.

O conceito de neocoletivismo pode ser pensado ainda como uma resposta à fragmentação social e à mercantilização da experiência coletiva na era digital. "O CAE é um caso exemplar do neocoletivismo, tendência caracterizada por formas de atuação intervencionistas em que estética e política tornam-se, por vezes, indiscerníveis em suas expressões semióticas e culturais" (Medeiros; Danta, 2020, s/p). Dentro desse contexto, o CAE se destacou por criar estratégias performativas e tecnológicas que desafiam as estruturas de controle, muitas vezes empregando táticas de guerrilha midiática, apropriação tecnológica e intervenção direta.

As principais bases do ativismo digital contemporâneo foram herdadas de uma trajetória histórica desde a *Internationale Situationniste* (IS), atravessando o emblemático “faça-você-mesmo” (DIY) do movimento *Punk* na década de 1970, e o hacktivismo a partir dos anos 90, que além da esfera da cibercultura, influenciou a indústria da tecnologia da informação. O ativismo pode ser visto, portanto, como uma evolução das ideias situacionistas, incorporando abordagens contemporâneas do ativismo para enfrentar questões atuais.

Em uma breve referência ao grupo Fluxus, e seu Manifesto (Figura 11) fundamentado no expurgo e na revolução, constituiu-se como movimento radical justamente por buscar dissolver as fronteiras entre arte e vida, recusando-se a ser enquadrado nas categorias tradicionais da arte. Na visão do seu integrante, o lituano George Maciunas (1931-1978), com seu espírito provocador, o Fluxus era como uma ferramenta para uma transformação social profunda, alinhada a ideias anarquistas e marxistas, pretendia uma arte acessível, cotidiana e democrática como um instrumento de subversão contra a cultura burguesa (Zanini, 2003).

Figura 11: Manifesto. Litogravura, George Maciunas (1963).



Fonte: Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fluxus_manifesto.jpg. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Na concepção do autor Leandro Santos (2015), o ativismo se define pela sua capacidade de romper com os circuitos tradicionais da arte e recriar formas de interação e engajamento. Ao evitar ou questionar os espaços institucionais, ela

desafia as hierarquias da arte e propõe uma experiência mais direta, acessível e participativa. No entanto, isso não significa uma rejeição absoluta, mas não depende deles para existir ou ser validada.

Figura 12: Processo criativo. Lucio Fontana (1960)



Fonte: Disponível em: <https://www.alaintruong.com/archives/2018/03/30/36278561.html>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Um bom exemplo de atitude de ruptura perante a arte e posição subversiva que provocou o espanto nos domínios da arte contemporânea e seus seguidores, é a obra do argentino-italiano Lucio Fontana (1899-1968), que transformou a linguagem visual e ampliou as possibilidades compositivas na arte (Figura 12). Com seu estilo singular visualmente ruidoso, influenciou nomes como Lygia Clark, Lygia Pape, Hélio Oiticica, Yves Klein e muitos outros, estimulando debates e reflexões entre diversos

pensadores. “Não é mais a figura como suporte, mas o suporte como figura que se violenta, que se desconstrói, que se desestabiliza” (Ferreira apud Garcia, 2012, s/p).

No Brasil, a partir de 1960 acontecia a aproximação mais evidente da prática artística à prática guerrilheira, foi o período das grandes narrativas e do fortalecimento do espírito revolucionário, do pensamento plural e micropolítico. É demarcado pelo retorno da irreverência e do desbunde, mas também pelo enfrentamento das mazelas deixadas pelo período repressor da Ditadura Militar, de enfrentamento ao moralismo, ao conservadorismo e à censura. Durante este tempo ocorreram frequentes manifestações coletivas a fim de exercer a crítica política visto que a ditadura refletia profundamente sobre a arte brasileira, cuja luta contra a repressão reverbera até hoje na contemporaneidade, com foco nas causas sociais, de gênero e raça.

Por volta de 1970, alguns artistas começam a ter acesso às tecnologias computacionais da época, realizaram operações e combinações em banco de dados, utilizando linguagens de codificação, sensores de ativação que possibilitaram posteriormente a interatividade do público em obras, performances e instalações presenciais e na Internet.

Entre alguns artistas/coletivos brasileiros que se destacam pelo ativismo estão o coletivo baiano multidisciplinar criado na década de 1970 e hoje extinto Etsedron (Figura 13) , que apresentou ao mundo uma visão particular e radical da realidade nordestina mostrando uma região miserável e sofrida além de trabalhar com materiais precários; o também baiano coletivo GIA, criado em 2002, cujo cerne da simbiose entre espaço público urbano e político o faz operante até os dias atuais; do Rio de Janeiro, o coletivo Opavivará!, criado em 2005 e segue em atividade realizando intervenções urbanas para promover a convivência e a interação entre as pessoas nas cidades.

Um dos mais representativos no âmbito nacional, o Coletivo 3Nós3 foi um grupo de intervenção urbana formado em São Paulo no final da década de 1970, em plena ditadura militar. Seus integrantes eram Hudinilson Jr., Mario Ramiro e Rafael França, todos ligados à Escola de Comunicação e Artes da USP. Atuante entre 1979 e 1982, realizaram intervenções efêmeras que questionavam o espaço público, os meios de circulação da arte e a censura da época.

Figura 13: Escultura. Etsedron (1970)



Fonte: Disponível em:
<https://artebrasileiros.com.br/arte/exposicoes/ccsp-apresenta-mostra-sobre-o-grupo-baiano-etsedron/>.
Acesso em: 03 Jun. 2025

A famosa intervenção "Ensacamento" (Figura 14) consistiu no ensacamento de esculturas públicas no centro de São Paulo. As estátuas foram cobertas com sacos plásticos pretos, seladas com fita adesiva e receberam um bilhete com a mensagem: "O monumento público também é um objeto de consumo?". A ação criticava a invisibilidade dos monumentos na cidade e, ao mesmo tempo, questionava os modos de circulação e fruição da arte. O coletivo dissolveu-se em 1982, mas suas ações continuam sendo estudadas e revalorizadas.

Figura 14: “Ensacamento”. Intervenção urbana. 3Nós3 (1979)



Fonte: Disponível em: <https://revistazum.com.br/colunistas/para-resistir-a-asfixia/>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Ao longo das décadas seguintes, 1980 a 2000, essa produção começa a se transformar, passamos a enfrentar o conservadorismo, o falso moralismo e a censura, e processualmente essa produção começar a se transformar. Foi quando o ativismo demarcou a relação da política na esfera da representação cultural e onde se inscrevem as experiências subversivas em plataformas de difusão. Enquanto a

militância estava mais ligada aos partidos políticos ou lutas das classes, o ativismo criou metodologias como intervenções midiáticas artísticas em mobilizações coletivas que até hoje são positivas, porém nem tanto eficazes.

[...] o protagonismo dos coletivos e das manifestações colaborativas ocasiona um relevante aumento da institucionalização da arte colaborativa, como provam diversos estudos que abordam exposições cujos temas aproximam processos artísticos ao ativismo político em importantes eventos no Brasil e no mundo (Miranda, 2016, p. 121).

Criado em 1996, um dos principais expoentes nacionais que segue em plena atividade até os dias atuais é o coletivo Bijari (São Paulo). Trata-se, efetivamente, de um centro de criação dedicado ao desenvolvimento de projetos na interseção entre arte, design e tecnologia que nasceu da reunião de um grupo multidisciplinar de artistas, *videomakers*, arquitetos, cenógrafos, designers e estrategistas para explorar novas possibilidades criativas e estéticas.

Figura 15: “Carro verde”. Intervenção. Coletivo Bijari (2007-2020).



Fonte: Disponível em: <https://bijari.com.br/arte/carro-verde/>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Pioneiros no Brasil na experimentação de linguagens contemporâneas como *live-images* (VJ), *vídeo mapping* e *vídeo 360*, o Bijari (Figura 15) expandiu os limites

da expressão audiovisual ao mesmo tempo em intervenção urbana e arte pública dando origem a territórios políticos e poéticos que ressignificam a relação entre a esfera pública, o sistema da arte e seus desdobramentos.

No começo dos anos 2000, ocupações críticas do ciberespaço e das mídias digitais viabilizaram uma nova poética e multiplicaram-se na Europa e nos Estados Unidos por meio de sites de artistas e galerias virtuais para fomento da produção de *net art*. Enquanto isso no Brasil, durante o segundo mandato do Presidente Fernando Henrique Cardoso, surgem os coletivos de arte concomitantemente aos avanços da Internet que, além de abrigar as produções artísticas passam a sediar estas articulações. O ativismo digital permite alguns potenciais democráticos tais como interatividade, baixo custo, rapidez na comunicação e expansão geográfica.

No início da década de 1980, surge o conceito de “software livre” ao qual entendemos por um programa que respeita a liberdade e senso de comunidade dos usuários. Criado pelo projeto colaborativo GNU que instituiu quatro “liberdades” do software livre:

- a liberdade de executar o programa, para qualquer propósito;
- a liberdade de estudar o programa e modificá-lo;
- a liberdade de redistribuir cópias; e
- a liberdade de distribuir cópias de versões modificadas.

Conseqüentemente, tornou-se um movimento que visa promover o compartilhamento de conhecimento e criar uma cultura de colaboração na comunidade de desenvolvedores.

Vale ainda destacar que o ativismo além de ter o cunho de luta política ao buscar transformar a realidade social por meio da arte e da cultura, tem sido utilizado como uma ferramenta para dar visibilidade a questões sociais importantes e mobilizar a sociedade em torno de causas comuns, a exemplo dos movimentos em rede como o hacktivismo, que envolve o uso de habilidades técnicas para protestar contra governos ou corporações opressivas, chegando a mobilizar grandes números de pessoas para organização de protestos globais, divulgar informações sobre injustiças sociais e até contornar censuras.

Ratificando que, uma das principais características do ativismo é sair do individual para abranger o coletivo, a partir de algumas referências como pluralidade

e interrelacionamento de linguagens artísticas, nós artistas sonoros atuando em coletividade, buscamos promover a ideia de um pensamento unificado em prol da elaboração de uma trama de pontos bem conectados, alinhados com objetivos comuns da reflexão sobre a arte, atuando em pesquisas e produção de conteúdo, troca de conhecimento e intercâmbios para sedimentar uma rede sônica visual de guerrilha contra os fantasmas sociais. Esta prática passa a ter um caráter multiplicador devido à estruturação de ambientes e ferramentas digitais que, quando bem gerenciadas ativam uma movimentação circular que se sobrepõe às bolhas informacionais às quais nos vemos aprisionados.

O Re:combo, formado em 2001 e atuante até 2008, foi um coletivo pioneiro no Brasil ao explorar a arte digital e a música por meio da colaboração e do uso das novas tecnologias da comunicação. Segundo a professora e pesquisadora Marilei Fiorelli (2007), sua prática estava alinhada com a lógica do *remix*, do *software* livre e da cultura do compartilhamento, antecipando debates sobre autoria, propriedade intelectual e criação coletiva, do mesmo modo, a abordagem descentralizada do grupo ressoava com as dinâmicas da internet, onde múltiplos agentes podiam contribuir para a construção de uma obra sem um centro fixo de controle.

Tal modelo desafiava as hierarquias tradicionais da produção artística, aproximando-se de processos *open source*. O Re:combo é um excelente exemplo de como a internet pode ser usada para romper com as estruturas tradicionais da produção artística, criando uma rede de colaboração global que vai além dos limites físicos e geográficos. A noção de um trabalho artístico que se constrói à distância, com contribuições de pessoas de diferentes partes do mundo, sublinha uma das grandes potências da internet: sua capacidade de descentralizar o processo criativo, tornando-o mais democrático e acessível.

A falta de uma documentação precisa sobre este coletivo pode ser vista como uma extensão da própria lógica da obra, que não se fixa em um formato definitivo ou no registro linear de sua execução. Ao invés de uma documentação fechada, esses projetos se espalharam e se mantiveram vivos por meio de diversos canais digitais.

Uma das suas obras na web *Translocal Mixer* é um bom exemplo de como a colaboração online e o uso de sons do cotidiano podem gerar um produto artístico coletivo e global. Ao reunir fragmentos sonoros (ruídos) de diversas partes do mundo,

o projeto não só cria uma sonoridade híbrida, mas também um espaço de intercâmbio cultural e político, onde as diferenças se entrelaçam em um ambiente digital compartilhado.

Em 2003, é chegada a hora do governo Luiz Inácio Lula da Silva, do Ministério da Cultura de Gilberto Gil com novos formatos de licenças de conteúdo culturais pela *Creative Commons*, então foi declarada a consolidação da cultura digital que abriu espaço para a democracia, ao somar e misturar vozes diversas que potencializaram o ciberativismo. Assim, os artistas sonoros com ênfase na arte dos ruídos, começaram a ativar suas redes na tradução intersemiótica deste elemento em sua real ou abstrata representação, nas conexões entre linguagens com foco no fortalecimento de uma cena ou nas ações de guerrilha contra o apagamento de certos movimentos artísticos que influenciam politicamente.

Figura 16: "Arte e Ativismo: Antologia". Publicação. MASP (2021).



Fonte: Site do MASP. Disponível em: <https://www.masploja.org.br/arte-e-ativismo-antologia>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Focado em desenvolver projetos informados mais pela história social e questionamentos que importam à contemporaneidade do que a própria arte, o MASP (Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand) lançou em 2021 esta antologia (Figura 16) organizada por André Mesquita, Charles Esche e Will Bradley que reúne textos sobre as relações entre prática artística e ativista nos campos político, social, institucional, ambiental, de gênero e de raça através dos tempos em todo o mundo.

Por meio desta publicação acessamos manifestos, ensaios teóricos, declarações públicas de artistas e coletivos com foco na questão do engajamento político e na possibilidade de mudança social, uma fonte completa para impulsionar ideologias e pesquisas neste campo. Em um dos seus capítulos, podemos conhecer melhor o *Raqs Media Collective*, formado em 1992, em Nova Déli, cujo trabalho artístico investiga o tempo, a linguagem e a história (Figura 17).

Figura 17: *Lost New Shoes*. Instalação. Raqs Media Collective (2005)



Fonte: Disponível em: <https://naturemorte.com/artists/raqsmediacollective/selectedwork/2334/>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Seus integrantes, por meio de “contemplação cinética” propõem um relacionamento inquieto e energético com o mundo e, ao fazer uso de várias mídias, combinam arte contemporânea com especulação histórica e filosófica em teorias nas quais consideram situações políticas dentro em um contexto global.

Os artistas na internet tendem a operar mais efetivamente de forma coletiva, utilizando redes colaborativas virtuais para conectar indivíduos com interesses e objetivos semelhantes. Essas redes permitem a troca de ideias, recursos e apoio mútuo, criando um ambiente propício para a inovação e a criatividade. Além disso, a natureza descentralizada da Internet facilita a formação de grupos colaborativos que podem agir de maneira rápida e eficiente, respondendo a eventos e crises em tempo real.

Em muitas ocasiões, os artistas optam por trabalhar anônimos para proteger suas identidades e evitar represálias. O anonimato permite que indivíduos expressem suas opiniões e realizem ações que poderiam ser perigosas ou comprometer sua segurança em ambientes offline. Essa estratégia é particularmente relevante em contextos nos quais a liberdade de expressão é restrita e onde há riscos significativos associados ao ativismo.

As iniciativas artísticas frequentemente surgem de maneira autônoma, sem vínculos diretos com movimentos sociais estabelecidos. Essa independência permite que os artistas abordem uma ampla gama de temas e causas, muitas vezes explorando questões que não estão no foco dos movimentos tradicionais. Apesar de não estarem diretamente relacionados com os movimentos sociais, os artistas respondem às exigências e lutas destes, contribuindo para ampliar e diversificar as formas de protesto e resistência.

A arte criada pelos artistas na internet representa vozes de protesto e resistência, refletindo as experiências e aspirações de comunidades diversas. Essas obras podem assumir formatos como ilustrações, vídeos, músicas, *memes* e performances digitais, todas com o objetivo de provocar reflexão e inspirar ação. Além de serem veículos de expressão artística, essas criações funcionam como ferramentas de conscientização e mobilização.

Como referencial de ativismo digital, o *Free Art & Technology (F.A.T.) Lab* fundado em 2007, incorporou esse espírito de hacktivismo e cultura aberta, operando

como um coletivo composto por artistas, engenheiros, cientistas, advogados e músicos, que explorava a interseção entre arte, tecnologia e ativismo digital. Seu trabalho era marcado por uma abordagem irreverente, muitas vezes usando o humor e a apropriação de símbolos da cultura pop para desafiar estruturas de poder e denunciar formas de controle.

O F.A.T. Lab (Figura 18) dedicava-se à fusão da cultura popular com a tecnologia de código aberto, além da ideia de que informação e tecnologia devem ser acessíveis e reutilizáveis, sem as barreiras impostas por *copyright* excessivo, vigilância corporativa ou censura. Em um cenário onde a internet estava se tornando cada vez mais corporativa e regulamentada, o coletivo operava como uma espécie de guerrilha cultural, expondo as contradições dessa transformação.

Figura 18: Home page site Coletivo F.A.T. Lab



Fonte: Disponível em: <https://ffff.at/>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Contrastando com toda prática consolidada num tom excessivamente pessimista, em agosto de 2015 o coletivo publicou uma série de posts em seu *blog* anunciando o fim de suas atividades, descrevendo um estado irreversível de centralização do poder na internet além de afirmar a impossibilidade de reagir, relata o mestre em Comunicação Social André Mintz (2018).

Observa-se que, apesar do potencial do ativismo digital, existem desafios que precisam ser enfrentados. Parafraseando o professor André Lemos (2006) venho localizar o ambiente da internet enquanto espaço de democratização do acesso à informação, que traz também desafios éticos e sociais que exigem uma educação midiática e uso mais consciente das tecnologias, destacando questões como *fake news*, negacionismo científico e até manipulações emocionais a partir de algoritmos. A censura online, a vigilância e os ataques cibernéticos são ameaças constantes que podem limitar a liberdade de expressão e a segurança dos artistas. No entanto, as mesmas características da internet que possibilitam esses desafios também oferecem oportunidades para a inovação e a resistência.

A utilização de tecnologias emergentes, como *blockchain* e criptografia, pode ajudar a proteger a privacidade e a integridade das iniciativas artísticas. Assim, o ativismo demarcou a relação da política na esfera da representação cultural e inscreveu as experiências subversivas nestas novas plataformas de difusão. Logo, artistas e ativistas passaram a utilizar *blogs* e *foto blogs* como agregadores de conteúdo para registros de ações e eventos, fazendo circular discursos e práticas inspiradoras. Segundo os autores Ricardo Campos e José Alberto Simões (2024), os meios digitais não apenas funcionam como um espaço público para intervenção e debate, mas também se configuram como um campo fértil para a experimentação criativa e a produção e circulação de conteúdos estéticos. Nessa perspectiva, emergem três categorias funcionais principais: comunicacional, criativa e artística, além de identitárias e emocionais.

Mais especificamente no âmbito da Arte Sonora, apesar da emblemática conexão entre arte e política, esse “ruidismo” ainda é pouco perceptível no sentido da atuação artística, muito provavelmente pelo alcance limitado dos seus canais de difusão nos quais repetem-se público e formatos, geralmente restringindo-se a festivais e ocupações artísticas considerados emergentes/insurgentes em seus

discursos, direcionados à própria classe, deixando sempre no ar o questionamento de como ampliar este raio de ação para melhor ecoar a intencionalidade potencial da militância embutida nos elementos conceituais e estéticos da Arte Sonora.

Trago como vivência empírica a Rede de Experimentações Artísticas *NOISE INVADE* (Figura 19), que se apropriava do ruído como um fenômeno que ocorre por meio de articulações envolvendo arte, tecnologia e comportamento.

Figura 19: *Home page* do blog NOISE INVADE.



Fonte: Disponível em: <https://projetonoiseinvade.blogspot.com/>. Acesso em: 03 Jun. 2025

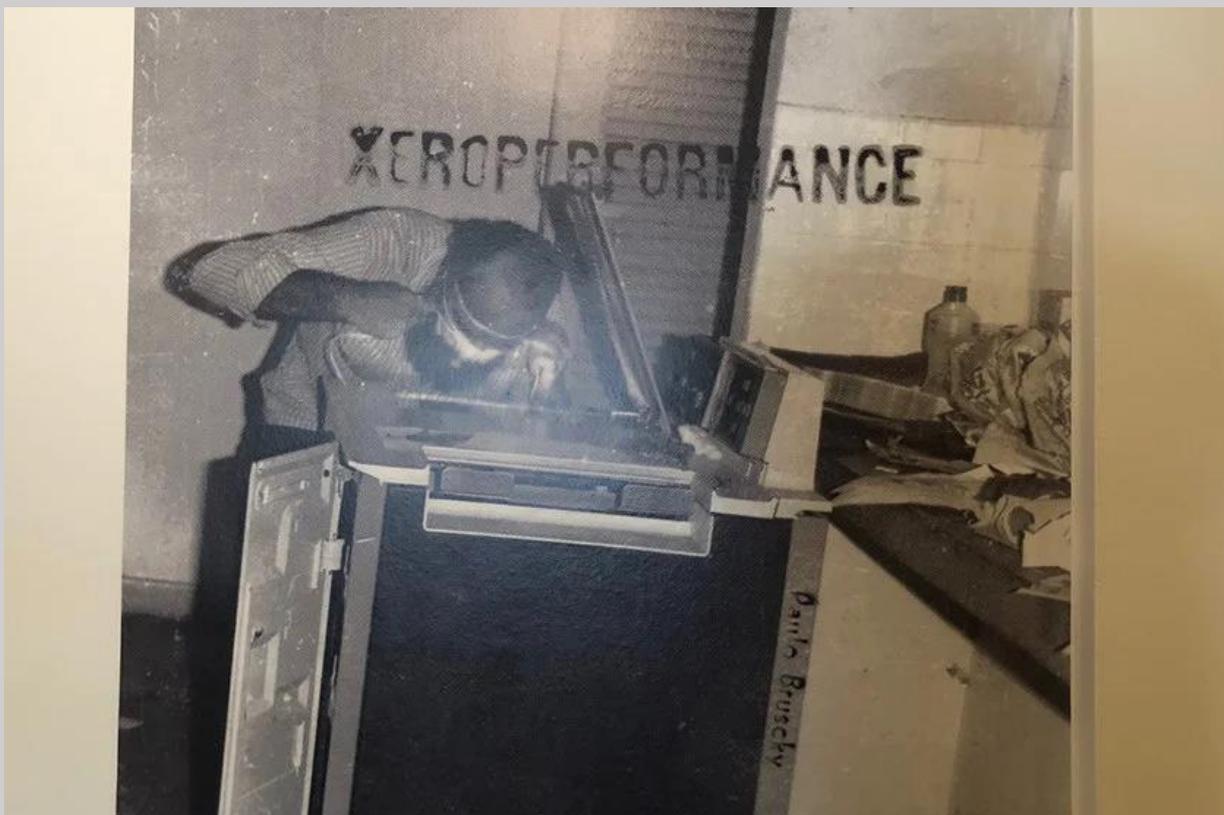
Este projeto sob a minha curadoria aconteceu de 2013 até 2023, desenvolveu ações pontuais para difusão e aprofundamento da presença do ruído expandido em poéticas digitais como um laboratório vivo no qual ações artísticas e pensamento crítico se encontravam para transformar espaços, narrativas e experiências. “O sentido de uma obra é construído coletivamente” (Silveira; Campagnaro, 2021, p. 181).

Este é mais um ponto que esta pesquisa pretende se aprofundar, além da questão da identificação do ativismo implícito na obra, muitas vezes de modo tão subliminar que passa despercebido e assim, artistas vêm se debatendo sobre a questão da acessibilidade e do alcance destas reflexões lançadas pelas ações de ativismo que, em seu neologismo não consensual ainda sofre com polêmicas pela sua origem muito recente.

Um outro tópico crucial acerca do ativismo é a ruptura com a consagração, visto que, ao evitar os espaços tradicionais, desafia as hierarquias e convenções da arte institucionalizada. Isso não significa que ela rejeite totalmente esses espaços, mas que sua legitimidade não depende deles. Essa característica a torna mais acessível e participativa, subvertendo as barreiras entre artista, obra e público. Ela emerge, portanto, como uma prática que prioriza a ação, a intervenção e a conexão direta com contextos sociais, políticos e culturais. Esse caráter descentralizado e fluido permite um diálogo mais efetivo e potente.

O ativismo digital brasileiro é também marcado pela atuação da rede Mídia Ninja, criado oficialmente em 2013, que utiliza a internet para difundir informações e dar voz a movimentos culturais e sociais em especial na representação das minorias. Nesta instância, é possível entender que, além das tecnologias da comunicação utilizadas nas práticas públicas de ativismo, aconteciam também os processos relacionais resultantes dos coletivos e suas articulações nas redes sociais, reforçando assim o discurso entre os seus integrantes. Destaco alguns artistas que nos levam a acreditar em um formato de arte politicamente engajada, crítica, instigadora por meio de práticas contemporâneas, algumas consideradas como subversão, que vêm sinalizando mudanças.

Figura 20: Paulo Bruscky em estado de performance

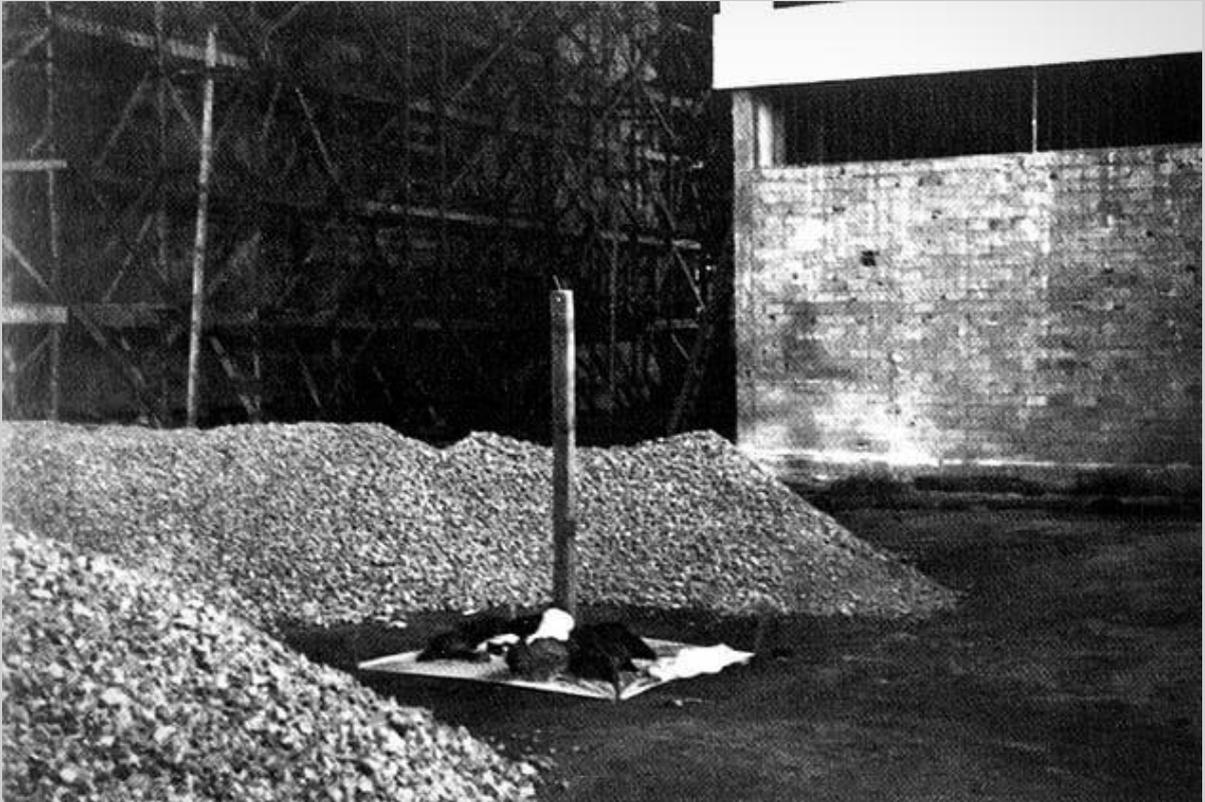


Fonte: Disponível em: <https://www.metropoles.com/plastica/paulo-bruscky-e-a-poetica-de-tirar-uma-xerox-passar-um-fax>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Paulo Bruscky, nascido em 1949, com suas peças de teor político que nunca conseguiram ser caladas, como na arte correio e na arte *xerox* (Figura 20), demonstrava um engajamento profundo com a democratização e descentralização da produção e circulação artística, se destacando também por explorar os limites do suporte e da tecnologia em sua época, sendo considerado um verdadeiro inovador, desafiou os sistemas institucionais e criou uma rede global de comunicação artística, subvertendo as barreiras tradicionais do circuito da arte.

Cildo Meireles, nascido em 1948, sempre em diálogo com seu momento mantendo uma postura crítica e atenta aos questionamentos de cada época, a exemplo da ação "Tiradentes: totem-monumento ao preso político" (Figura 21), realizada em 1970, na semana da Inconfidência Mineira exposição "Do Corpo à Terra", no Parque Municipal de Belo Horizonte. O gesto fugaz de Cildo produziu um anti monumento, que deixava em suas ruínas a memória de um presente violento, que trazia a morte como matéria e agente da história. Uma crítica brutal aos militares pelo sumiço e tortura de seus opositores nesse momento delicado da história brasileira.

Figura 21: "Tiradentes - Tóten-Monumento ao Preso Político". Cildo Meireles (1970)



Fonte: Facebook A Gentil Carioca. Disponível em https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2898098866947211&id=423704691053320&set=a.428600467230409&locale=pt_BR. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Figura 22: Trouxas Ensanguentadas. Artur Barrio (1970).

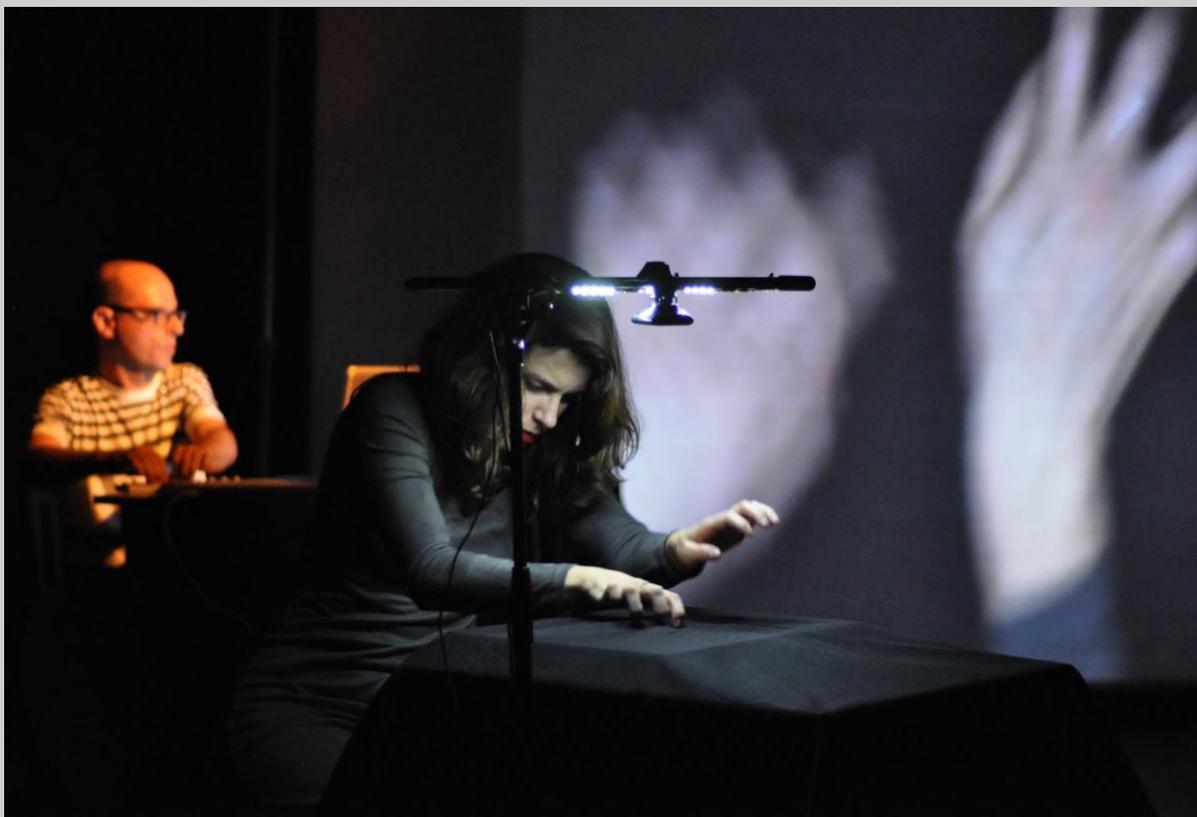


Fonte: Disponível em: <https://galeriaathena.com/artworks/371-artur-barrio-trouxas-ensanguentadas-1970/>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Artur Barrio, nascido em 1945, é um artista radical, cuja obra se caracteriza pela ruptura e contestação (Figura 22). Sua produção artística se destaca pela intensidade e pela rejeição às normas tradicionais, promovendo uma nova forma de relação com a arte, o corpo, a cidade e a realidade ao seu redor.

Lílian Campesato, nascida em 1981, pesquisadora e curadora cujos trabalhos exploram a escuta como espaço de conflito, tendo a voz e o ruído como aspectos centrais. Suas performances sonoras são dedicadas às expressões feministas na arte (Figura 23).

Figura 23: Drunk Hands. Performance. Lílian Campesato (2013)



Fonte: Disponível em: <https://www.liliancampesato.net/art.html>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Retornando para a análise do papel do elemento ruído na história das civilizações, Attali (1985) propõe que, especialmente o ruído musical, seja compreendido como subversão já que se apresenta de forma mais abstrata, questionando a disfunção social e a alienação. Assim, o ruído pode ser visto como uma ferramenta para romper com a ordem estabelecida e abrir espaço para novas maneiras de expressão, como no caso do movimento *punk*, com suas raízes no *noise*

e na postura agressiva, e que representou resistência ao *status quo* em um contexto político e social turbulento.

As profundas transformações na tecnologia da produção musical ocorridas nas últimas décadas provocaram uma alteração dramática do lugar que a música ocupa na sociedade e também para o indivíduo.

Figura 24: Top Boy (Score from the Original Series). Brian Eno (2023)



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NwqTn3aU3kkv>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Na cena experimental por exemplo, ao desafiar as noções tradicionais de música, artistas que produzem ruídos se expressam mais livremente por improvisações, efeitos sonoros inusitados, instrumentos não convencionais, captação de sons do ambiente (paisagem sonora) que, além de questionar e alertar para situações que envolvem exclusão, desigualdade, violência, racismo, dentre outros, evocam sentimentos profundos, resignificando o “caótico” em algo sublime, vide a obra do músico, compositor, produtor musical, artista visual e teórico britânico Brian Eno, nascido em 1948, compôs uma trilha especialmente para uma série policial da TV britânica (Figura 24), onde ouve-se uma música transcendente, que passeia do ambiente delicado aos *drones* minimalistas, alternando ruídos e batidas pulsantes, que eleva a sua narrativa com potente imersão.

O termo Arte Sonora vem frequentemente utilizado para descrever práticas criativas que operam com o som, mas que não se alinham às convenções tradicionais da música. Muitas vezes, seus criadores preferem ser chamados(as) de “artistas” em vez de “compositores”, traçando suas genealogias estéticas não a partir da tradição da música erudita europeia, mas sim de movimentos modernistas do século XX, especialmente aqueles oriundos das artes visuais e performativas.

Embora seu próprio conceito seja motivo de disputa — especialmente quanto à abrangência do termo “música” e sua possível delimitação pelas convenções da tradição ocidental —, o músico e produtor britânico Steven Wilson propôs uma reflexão a partir da obra de Merzbow, projeto de ruído japonês iniciado em 1979 por Masami Akita, nascido em 1956. Ele apoia ativamente organizações de direitos dos animais e se opõe à caça de baleias e golfinhos. Sua produção sonora tensiona os limites da música erudita ocidental ao incorporar princípios estéticos advindos de movimentos modernistas não musicais.

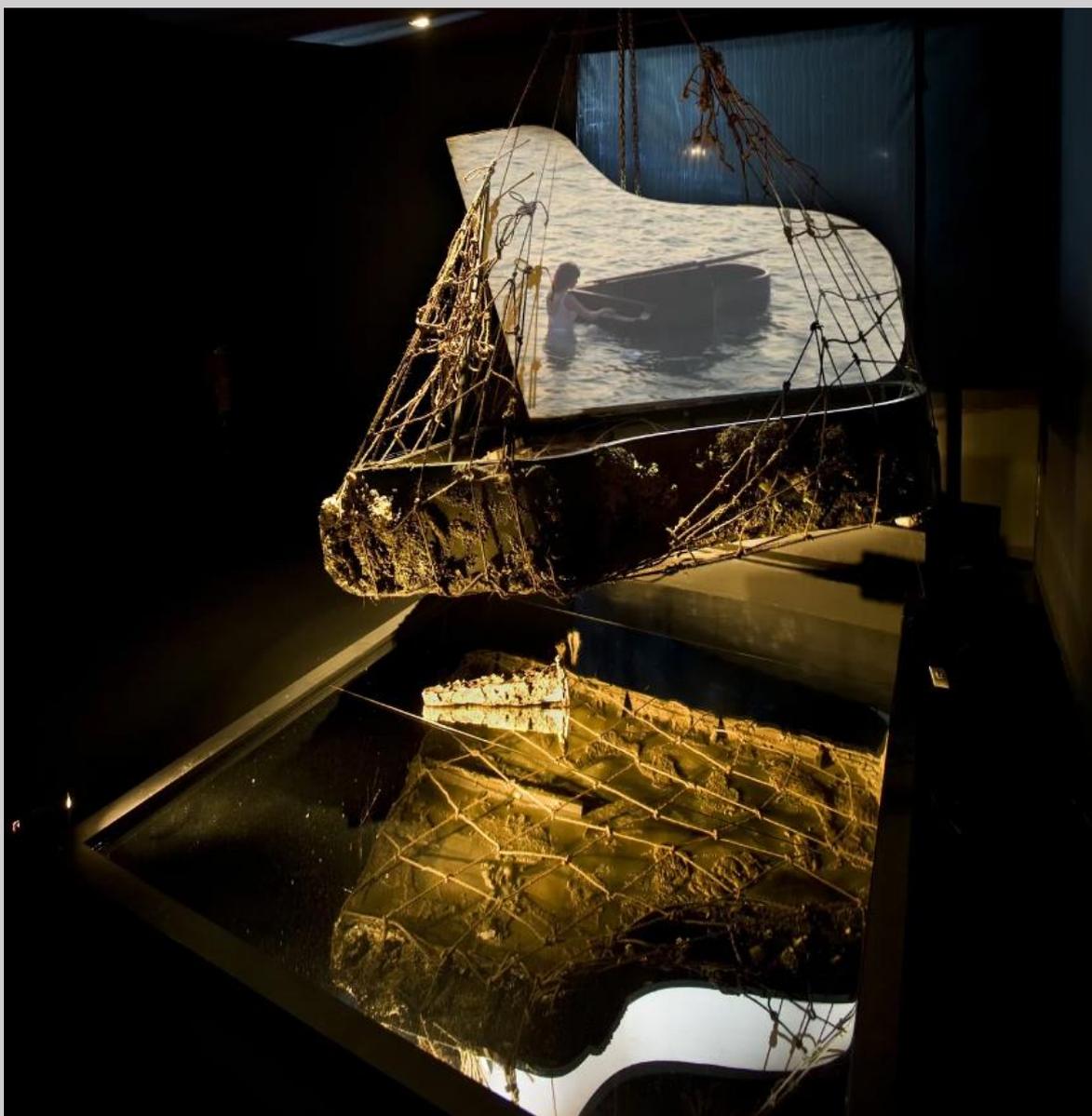
Segundo Wilson (2014), o que torna a obra de Merzbow especialmente provocadora é, sem dúvida, seu potencial transgressor, que se esvaziaria caso fosse rigidamente definida em oposição essencialista à música. Seguindo sua própria metáfora, o ruído só pode ser verdadeiramente nômade se operar dentro do campo estrutural da música, deslocando-se em suas margens. Sua prática aponta para um colapso do núcleo conceitual da música, rompendo de maneira radical com estruturas estabelecidas e recusando-se à compreensão e categorização convencionais. Reduzir sua produção ao rótulo de Arte Sonora seria simplificá-la e, em última instância, neutralizar seu caráter extremamente disruptivo.

A compositora, pianista e escritora brasileira Jocy Oliveira, nascida em 1936, em uma matéria no *site* Volume Morto (22/02/2017), faz uma interessante declaração a acerca da percepção da música como enfrentamento político, onde dizia que “toda forma de expressão, de manifestação artística é um ato político. Nada a ver com panfletário, mas fazemos parte de um mundo, hoje caótico. Nossa obra é nossa voz e nosso único grito ou mesmo gemido”.

Com fortes traços de pioneirismo e inovação com a música eletrônica e peças em formato multimídia, esta artista vem sendo guiada há mais de seis décadas de carreira, desde 1960 quando já estava à frente da tecnologia no Brasil e realizou um

espetáculo de “drama eletrônico”, uma espécie de ópera da música eletroacústica. Em 2017, estreou a ópera multimídia *Liquid Voices* (Figura 25). cuja temática era a destruição, o naufrágio, a perseguição das minorias e os refugiados. Um manifesto transformado em ópera, na qual a compositora se vale de recursos multimídia, como é característico de sua trajetória.

Figura 25: Ópera “Liquid Voices”. Instalação cenográfica. Jocy Oliveria. (1970/1980)



Fonte: Disponível em: <https://jocydeoliveira.com>. Acesso em: Dez. 2024

Bastante impressionada com a profundidade da sua obra a qual considero irretocável por toda completude e complexidade de construção, além, é claro, da força libertária e do visível fundamento na verdade para as rupturas de padrões ao longo

da sua trajetória como mulher e artista, me vi refletindo sobre a resistência deste ativismo presente na Arte Sonora, mas que infelizmente ainda não reverbera por territórios mais híbridos. Seriam os sons experimentais identificáveis como música de protesto? Pode-se entender os ruídos como ferramenta de ataque ao sistema? Estas e outras interrogações nos invadem e nos submetem a questionamentos acerca da legitimação dos objetivos desta arte que não se reconhece nos padrões mercadológicos, não é consumida e, conseqüentemente vê-se atravessada pela invisibilidade.

Para “inspirar mais táticas conceituais que desmontem o arcabouço mental dominante”, como afirmava Ricardo Rosas (2003, s/p), a poética artista evidencia aspectos relacionais à sua criação ao estigma do engajamento político e como ela se desenvolve a partir do desejo de ruptura e autonomia frente aos poderes dominantes.

Especialmente no Brasil, face a uma eternizada crise política e social, faz-se necessária a reflexão constante da atuação da arte e dos seus agentes, oportunizando definições mais nítidas das atribuições da arte dos ruídos, possíveis interfaces para a construção de uma realidade fundamentada na ruptura com a arte de senso comum, na sua experiência da aleatoriedade como representação de liberdade e na busca por maior equidade no direito de expressão, que crie empatia e alerta para as questões das minorias.

A arte, independentemente da sua vertente, ela é um ato político ao refletir e assinar uma proposição de representação e/ou alteração da realidade, seja de cunho analítico, crítico, construtivo ou mesmo destrutivo. Destarte, esse simples fato já valida e opera uma movimentação, e tratando-se de energia coletiva essa reverberação poderá ter alcances ainda maiores.

Como artistas, somos diretamente afetados pelos impactos neoliberais na economia e principalmente pela ascensão da política antidemocrática, logo, tentamos agir com as nossas armas que usualmente são munidas de ideologias libertárias, de luta pelas causas minoritárias e o que nos cabe é apresentar, disseminar nossos pensamentos em obras fundamentadas nessa indignação e inconformismo e, se possível, denunciá-las, provando que há um outro caminho mais inteligível e humano.

Na prática, porém, isso ainda é complexo e é um dos questionamentos desta minha pesquisa, pois o grande fluxo oportunizado pelas mídias digitais muitas vezes

pode ser maléfico para a sociedade. Assim, diferenciar notícia, informação e conhecimento é um desafio, visto de que a internet tem sido palco de manifestações de ódio e intolerância, expondo abertamente os conflitos sociais existentes. A acessibilidade segue controlada e instável justamente por esse sistema regido nos moldes conservadores, de interesses unilaterais e de poder hegemônico, no qual a corda estica para um só lado. Seria esse o nosso ruído manifestando-se politicamente por meio de um corpo-coletivo na Arte Sonora do Brasil?

Com a proposta de novas escutas e percepções visuais investido também na interatividade digital por meio de uma amplitude alargada pelo campo da Intermedialidade, visto que arte, ciência e tecnologia já se tornaram indissociáveis e, cujo hibridismo é praticamente uma condição da existência de saberes em uma profusão evolutiva de conexões e possibilidades.

A Arte Sonora pode melhor se engajar e se expressar politicamente? Além de construir uma poética sintonizada com as novas tecnologias em procedimentos artísticos considerados de guerrilha, pode assim provocar reflexões na sociedade, partindo da potência criadora artística para catalisar o pensamento crítico, provocar ações, inspirar novas escutas e visões ampliadas condizentes com a realidade e as questões do mundo contemporâneo. Ressalto ainda que o objeto desta pesquisa me desafia, essencialmente, a perceber como revela-se hoje, na Arte Sonora, a interpretação dos ruídos visuais, sonoros, sociais, políticos e humanos.

As hibridizações midiáticas e as práticas efêmeras desafiam a ideia de permanência e estabilidade, deslocando a arte para diferentes territórios, como o virtual, o performático e o interativo. Esse deslocamento já era perceptível nas vanguardas do século XX, mas com a digitalização e a internet, ele se intensifica. A obra deixa de ser um objeto fixo e passa a ser uma experiência em fluxo constante, sujeita a mutações, interações e até desaparecimento.

A *Internet Art*, por exemplo, nasce e se dissolve na própria lógica da web, assim como performances em redes sociais ou intervenções urbanas mediadas por tecnologia. Esse cenário também problematiza a noção de autoria e originalidade, já que a arte digital pode ser remixada e apropriada com facilidade. Além disso, o próprio conceito de espectador muda, pois ele muitas vezes se torna um coautor, interagindo diretamente com a obra.

RUÍDO POLÍTICO

DITADURA NUNCA MAIS
IMPEACHMENT
DESGOVERNO

MÍDIA TÁTICA
ARTIVISMO

IMPEACHMENT
CAOS GERAL

ARTIVISMO
ARTIVISMO

INSURGÊNCIA

DITADURA NUNCA MAIS
DITADURA NUNCA MAIS

RECALL POLÍTICO

ARTIVISMO

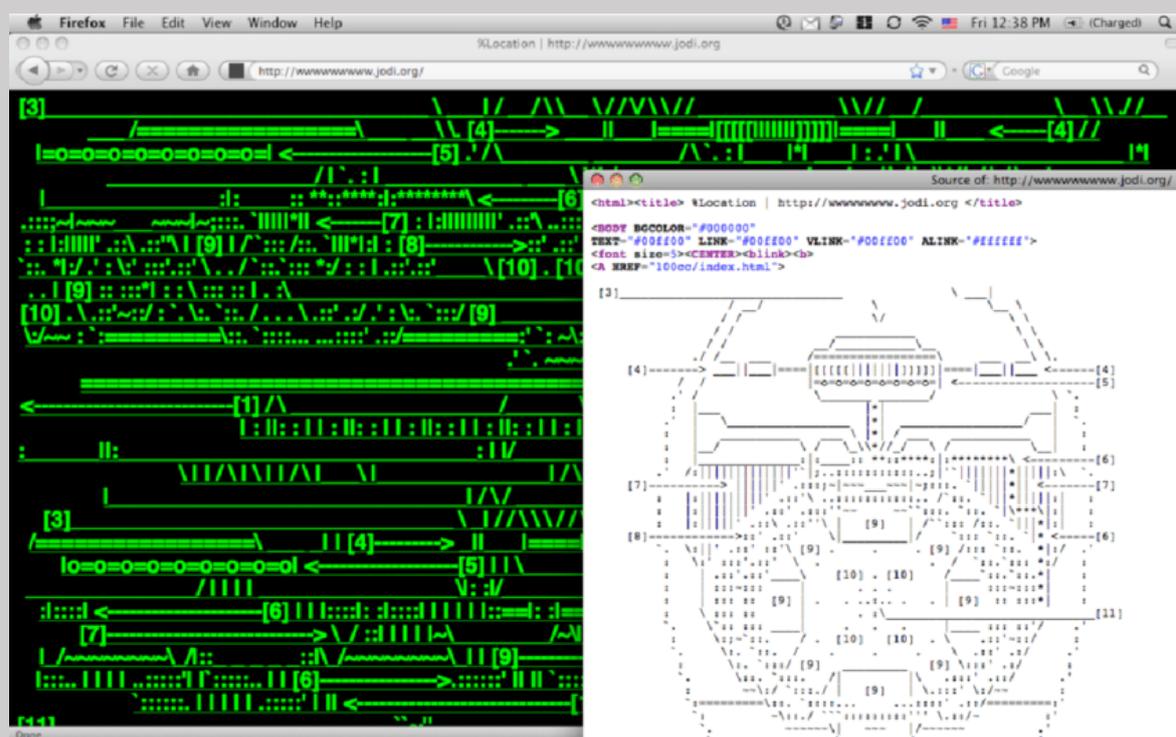
GUERRILHA CONTINUA...

4. A INTERNET ART NA LINHA DO MEU TEMPO

Com o avanço tecnológico mundial da rede de computadores no final da década de 1960 e, a partir da metade dos anos 1990, a difusão do uso da internet ao grande público faz emergir um novo fenômeno artístico, a *Internet Art* mais referenciada como *Net.Art* ou *Web Art*. A obra desenvolvida na internet como meio de criação, exibição e interação, propiciou novas relações em torno do conhecimento técnico e da sensibilidade de percepção do espectador transformando sua fruição em uma experiência estética insólita, hermética ou até mesmo labiríntica: foi quando a contemplação passou a relação.

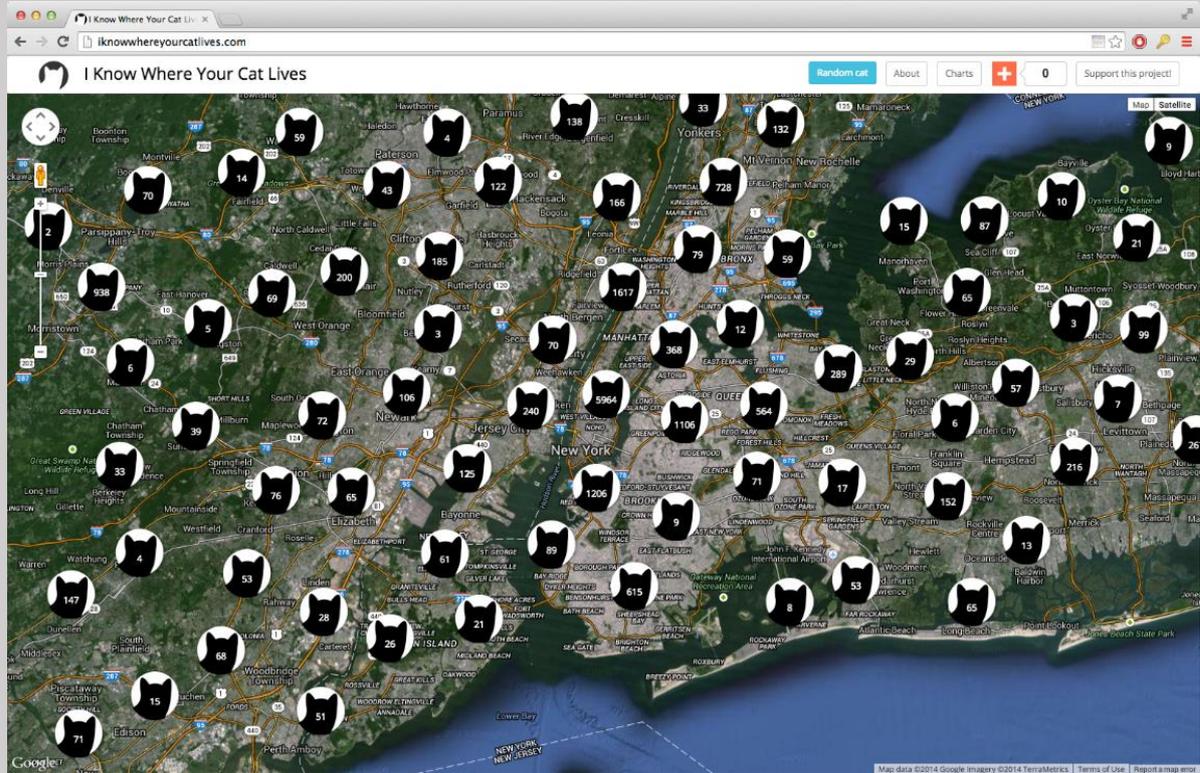
Os *net.artists* se constituíram por meio de uma rede de comunicação internacional, atuando em um jogo de colaborações e aos poucos suas identidades foram se definindo a partir de conceitos específicos, alguns relacionados à metalinguagem, questões de privacidade, militâncias e atualmente, inteligência artificial. “A Internet fornece recursos que facilitam e moldam formas de intervenção artista (Campos; Simões, 2024, s/p).

Figura 26 : Website and HTML, Screenshot source code. Jodi (1995)



Fonte: Disponível em: <https://www.jodi.org/>. Acesso em: 03 Jun. 2025

Figura 27: "I Know Where Your Cat Lives". *Web Art*. Owen Mundy.



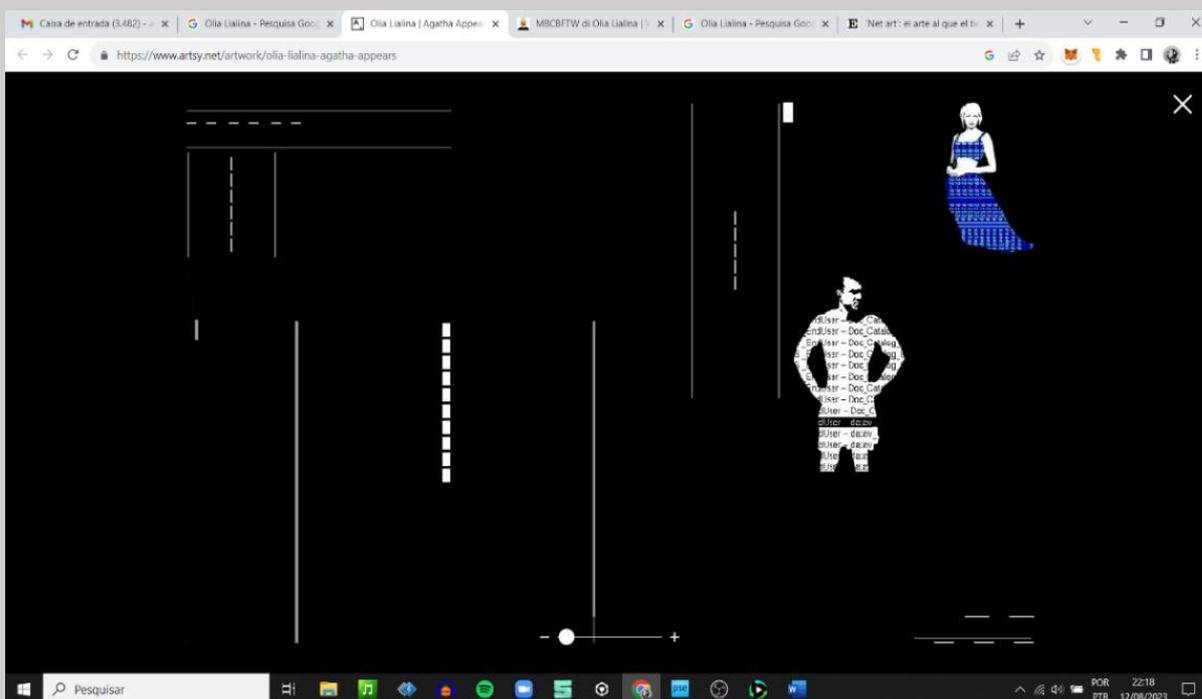
Fonte: Disponível em: <https://iknowwhereyourcatlives.com/>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Figura 28: "UNINVITED". *Flash Art*. Nye Thompson and UBERMORGEN (2020)



Fonte: Disponível em: <https://uninvited.icu/>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Figura 29: Agatha Appears. *Web Art*. Olia Lialina (1997)



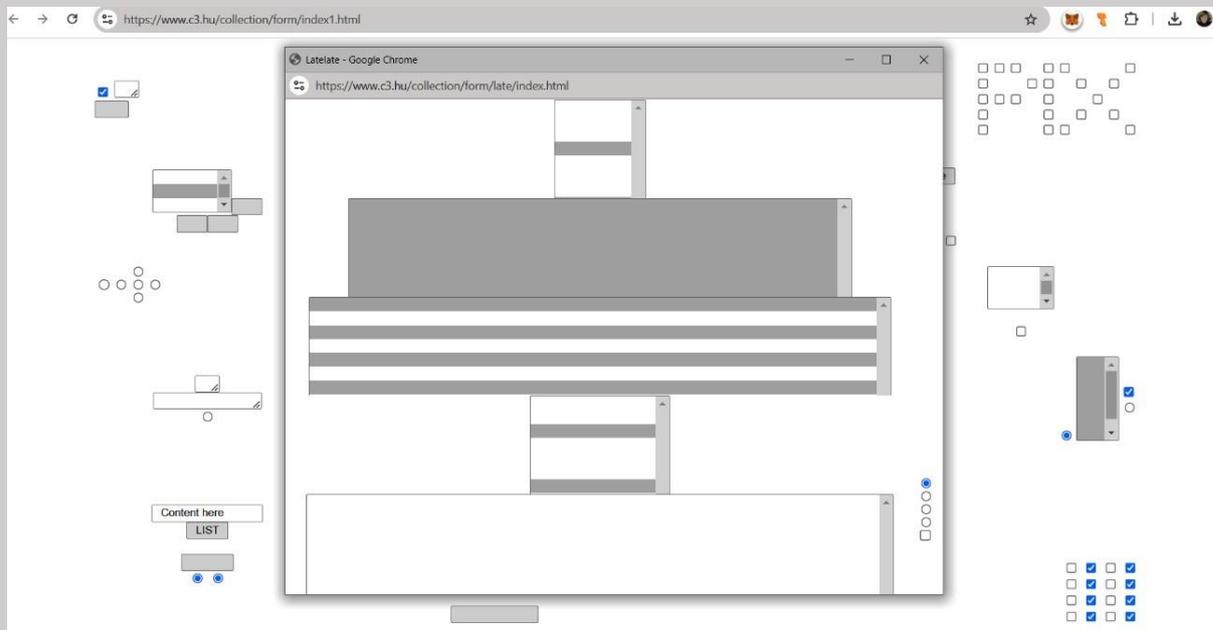
Fonte: Disponível em: <https://www.artsy.net/artwork/olia-lialina-agatha-appears>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

A *Internet Art* é uma das vertentes do campo das artes eletrônicas entendida como a fusão entre a arte-comunicação e a arte digital. Utilizando recursos digitais para criar imagens, vídeos, animações e ambientes imersivos, é geralmente projetada para ser interativa (Figuras 26, 27, 28 e 29). Originalmente, o movimento não é só fruto da inovação tecnológica, mas também de um processo de transgressão de artistas que buscavam se desvencilhar de um circuito muito fechado na época. UBERMORGEN, JODI, Vuk Cosic e Olia Lialina foram os pioneiros da *Net Art* e nos trouxeram declarações muito mais políticas do que propriamente conceituais ou estéticas sobre o tema.

Tratando-se de uma categoria de arte que só pode ocorrer em redes de computadores, sua principal característica é a interatividade, por meio da qual o usuário participa da obra, em tempo real, de modo a transformar o evento em função de sua ação. No entanto, nem todo trabalho de arte que se encontra na internet pode ser assim chamado. Somente aqueles criados com recursos da internet, que existem total ou fundamentalmente online e foram realizados a partir de programas de composição de páginas na *World Wide Web*, reunindo diferentes recursos,

combinando mídias estáticas (texto, gráficos, fotografias) com mídias dinâmicas (animação, áudio, vídeo).

Figura 30: “Form Art”. *Web Art*. Alexei Shulgin (1997)



Fonte: Disponível em: <https://www.c3.hu/collection/form>. Acesso em 03 Jun. 2025

A *Internet Art* sempre desafiou o sistema das artes visuais pela forma como era feita, exibida e promovida. “Form Art” (1997) do artista russo Alexei Shulgin, é um arquivo importante da era *net.art* (Figura 30). Nesta obra foram criadas composições monocromáticas com botões e caixas HTML expondo os mecanismos da própria linguagem computacional em uma versão mais lírica e abstrata ao apresentar a estrutura da internet de uma forma inédita.

O acesso à internet oportunizou a ativação do neocoletivismo na década de 1990 em diante, alargando o acesso ao campo cultural, artístico e micropolítico em um crescimento considerável em termos de articulações, formas de organização, compartilhamento e novos tipos de ações ligadas à tecnologia. Foi exatamente quando a *Net Art* despontou no Brasil, com uma cena vibrante de artistas que exploram linguagens digitais para abordar temas como identidade, política, cultura e relações humanas.

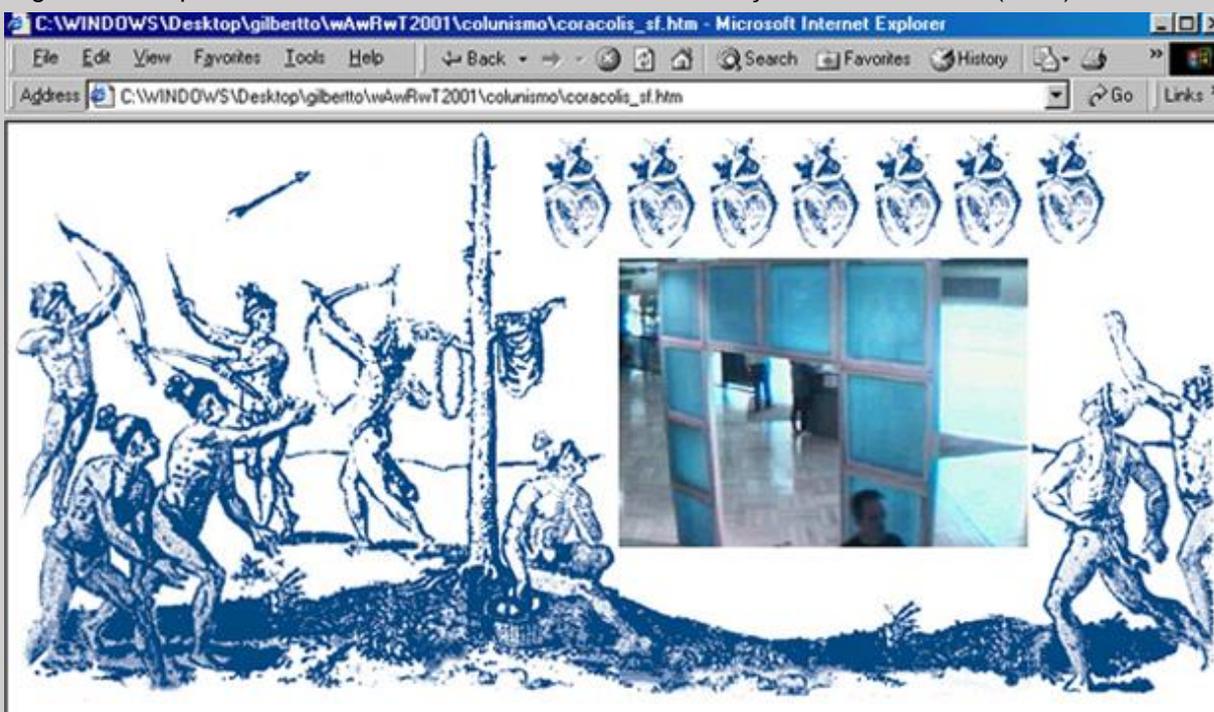
Segundo Fábio Nunes (2007), também conhecido com Fábio FON, especialista no assunto, a internet e as plataformas digitais foram usadas não apenas como um

meio de distribuição de arte, mas como um espaço criativo em si. Ele argumenta ainda que a *Internet Art* não é apenas uma adaptação de formas tradicionais de arte para a internet, mas uma mídia autônoma que possui suas próprias características e lógicas de funcionamento. A *Internet Art* não é uma mera representação de ideias criadas em outros meios, mas possibilidades estéticas que só existem no espaço digital, sendo a web um ambiente aberto que permite ao artista criar experiências dinâmicas e colaborativas com o público. Alerta sobretudo para uma experiência não linear e não definitiva que pode ser alterada ao longo do tempo, conforme as interações do usuário ou mudanças no ambiente digital.

Outro fator relevante, é quando enfatiza o papel da internet na descentralização e democratização da produção artística, pois na sua visão, a web permite que qualquer pessoa, de qualquer lugar do mundo, tenha acesso à criação e à difusão de obras de arte. E, para além das suas teorias, elucida também a arte emergente, enfatizando que a web art é uma manifestação cultural que continua a se transformar e evoluir. Por fim nos confirma a natureza da subversão nesse ambiente, ressaltando que a web art pode se posicionar contra as normas do mercado de arte tradicional, face ao seu caráter transitório.

Entre os principais artistas brasileiros da *Internet Art* estão: Giselle Beiguelman, Eduardo Kac, Artur Matuck, Gisela Domschke, Kiko Goifman, Lucas Bambozzi, Ricardo Barreto, Simone Michelin, Gilberto Prado (Figura 31), Diana Domingues, Suzete Venturelli e Tânia Fraga. Uma das primeiras obras de *Net Art* no Brasil, NETLUNG (1996), proposta coletiva destes últimos quatro artistas citados, onde eram questionadas as possibilidades de alcance sensorial da rede. A maioria explora temas como identidade, memória, política, cultura e sociedade e algumas ainda podem ser acessadas no site do FILE FESTIVAL dedicado à arte eletrônica e à cultura digital.

Figura 31: “Depois do Turismo vem o Colonismo”. Web instalação. Gilberto Prado (1998).



Fonte: Disponível em: <https://www.gilbertoprado.net/depois-do-turismo-vem-o-colunismo.html>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

A *Internet Art* apresenta diversos formatos e linguagens artísticas, que exploram as características e potencialidades da internet como plataforma de criação e difusão de arte. A exemplo de *website* ou páginas que exploram as possibilidades do hipertexto, do design gráfico e da interatividade, com o objetivo de criar uma experiência única para o usuário; obras digitais que utilizam a internet como meio de criação, distribuição e apresentação, e que muitas vezes têm caráter colaborativo; programas e softwares que exploram geração de imagens, animações e interações, a partir de códigos de programação; projetos que utilizam as redes sociais como meio de difusão e de interação, com o objetivo de criar um diálogo com o público e explorar as características dessas plataformas; produção de obras que exploram realidade virtual e aumentada, criando experiências imersivas; ou ainda, intervenções urbanas que se utilizam da internet e das tecnologias móveis como meio de criar intervenções em espaços urbanos, conectando público, espaço e tecnologia. Diante desta pluralidade de conexões, chegamos ao entrelaçamento da *Internet Art* com o ativismo digital contemporâneo,

Uma das características particulares da obra nativa da internet, além da utilização da sua plataforma, explora também sua estrutura, linguagens e dinâmicas

próprias além de envolver o público como cocriador, promove interações em tempo real. Em relação à temática, atualmente aborda questões como vigilância, privacidade, identidade digital, inteligência artificial e cultura online dentre outras.

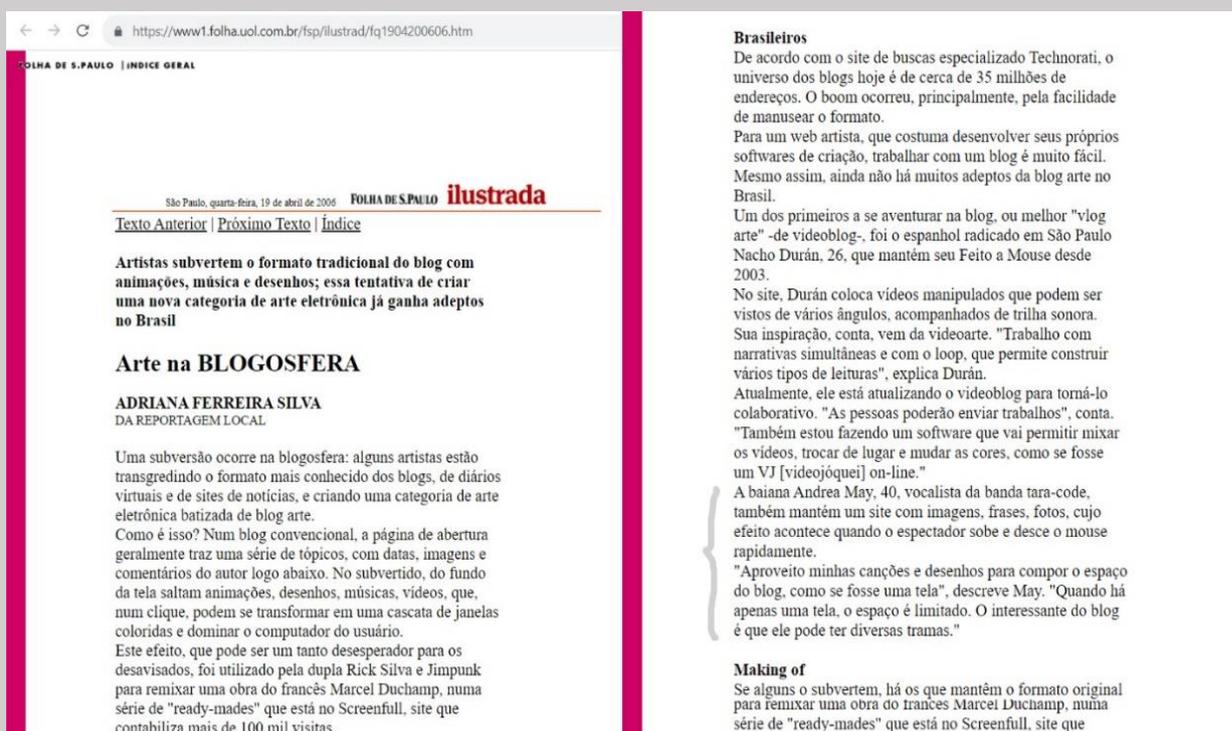
Uma outra particularidade é ser projetada para desaparecer ao longo do tempo, refletindo a natureza efêmera da internet, uma metodologia totalmente compreensível em vista dos questionamentos acerca da cultura digital, expondo dinâmicas de poder, exploração e alienação. Vale ressaltar que o ativismo digital por meio da *Internet Art* se expandiu como um diálogo consistente, e não apenas como uma ideologia, aproveitando a convergência midiática que o meio digital favorece e estimula com a facilitação das redes sociais para que o ativismo tenha um impacto crescente em um público mais abrangente.

A emergência de redes sociais, *blogs* e repositórios coletivos no início do século XXI trouxe consigo uma profunda transformação nas dinâmicas culturais e sociais, e a arte, sempre sensível aos movimentos do tempo, rapidamente incorporou e explorou criticamente tais fenômenos. Esses espaços virtuais, que conectam milhões de pessoas globalmente, se tornaram não apenas contextos de interação, mas também territórios de criação e questionamento artístico, nos diz Juan Prada (2012).

O desenvolvimento tecnológico transformou profundamente as relações sociais, empoderando o ciberespaço como um novo campo de interação com inúmeras funcionalidades. Entretanto, esse mesmo avanço trouxe, simultaneamente, a exclusão digital, criando uma nova dimensão de desigualdade que se soma às exclusões econômica e social. O ciberespaço reflete as potencialidades e desafios da era digital, exigindo ações inclusivas para democratizar o acesso às tecnologias.

Manuel Castells (1996), sociólogo e professor espanhol, reforça que tendências do ciberespaço reafirmam os processos de exclusão e dominação do poder, sobretudo na economia e na política. E constando estes aspectos, é necessário pontuar os conceitos quanto à exclusão digital.

Figura 32: Folha de S.Paulo/Caderno Ilustrada. *Print* da tela (2005)



Fonte: Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1904200606.htm>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Por volta de 2005 iniciei experimentos artísticos pela “Blogosfera”, espaço virtual assim denominado em citação na matéria do Caderno Ilustrada da Folha de S. Paulo, publicada em 19 de abril de 2006 (Figura 32), quando ainda assimilava conceitos e formatos possíveis no ciberespaço. Na referida publicação, era nítida a intencionalidade de desconstrução do padrão habitual do *blog* pois era notável a subversão de artistas que transgrediram o formato clássico da plataforma, muitas vezes relacionadas a um diário, para expor ideias e conceitos únicos.

Foi neste exato momento em que os *blogs*, até então caracterizados como veículos de registros individuais, passaram por uma transformação em prol da coletividade e se firmaram como espaço expositivo e de conexões artistas. Por meio de novas narrativas e imagens, nós artistas conseguimos redimensionar o uso dessas inovações tecnológicas para fins antes não previstos e como resultados temos a *internet art*, *web art* ou *net art*, a *game art* e até as performances audiovisuais.

A minha participação neste movimento resultou em aprendizado técnico e gerou a produção de várias obras hoje compreendidas como *Web Art* e que se encontram

disponíveis até os dias atuais na plataforma *Blogger/Google*. A primeira da série, citada na matéria acima, foi a *Blog Art “Eu X Vezes”* (<http://euxvezes.blogspot.com/>).

Esta obra (Figura 33), composta por centenas de *selfies* de câmera digital, grafismos e frases curtas, se completava com os movimentos da tela (*scroll*) que, a depender da velocidade utilizada, o fruidor pode obter resultados únicos de visualização, podendo até reproduzir o efeito de uma animação digital. Era, então, a minha proposta de apropriação ou “ocupação” do modelo *blog* para fins de criação artística, transformando-o em suporte com recurso interativo.

Figura 33: Eu X Vezes. *Print* da tela. Andrea May (2005)



Fonte: Arquivo da autora

Em 2008, a convite da Revista Fraude, uma publicação online produzida pelo Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação da UFBA (<http://revistafraude.blogspot.com/>), fui colaboradora em uma edição apresentando a *Blog Art* temática (Figura 34) intitulada “*A Falsa Felicidade da Fraude*” (<http://afalsafelicidadedafraude.blogspot.com/>).

Figura 34: Colagem fotográfica. *Print* da tela (2008)



Fonte: Arquivo da autora

A obra surgiu com a intenção de criar uma composição fotográfica com *frames* de imagens em movimento como uma captura e reprodução de câmeras de monitoração de segurança em representação ao estado de sempre alerta para possíveis fraudes e, principalmente, uma aplicação escancarada de rastreamento e controle digital, desse modo passei a considerá-la *web art*, cuja temática alerta às tecnologias pervasivas que atuam na normalização do controle estrutural da sociedade.

Ainda neste mesmo ano (2008), assino “*Cidade Alterada*” (<https://cidadealterada.blogspot.com/>), *Blog Art* na qual postei uma série de fotografias com interferências de desenho digital e cujo conceito traduzia meu pensamento da época acerca da virtualização globalizada (Figura 35). Recortes aleatórios da cidade de Salvador confrontando conceitos opostos em complementaridade estética. Um ensaio despretensioso sobre a expressão criativa no campo da virtualidade que une realidade, poesia visual e traços disruptivos.

Figura 35: Arte digital. Andrea May. (2008)



Fonte: Arquivo da autora

Já em 2009, vivenciando uma temporada em Montreal, no Canadá, tive a oportunidade de participar do evento “*Idéias no Escuro*” realizado no Society for Arts and Technology (SAT) durante o Dia do Planeta. Lá fiz registros fotográficos que deram origem à *Blog Art* homônima (<http://ideiasnoescuro2009.blogspot.com/>).

Figura 36: Fotografia digital Ideias no escuro. Andrea May. Canadá (2009)



Fonte: Arquivo da autora

O espaço deste respeitado centro de pesquisas foi configurado com iluminação especial e nenhuma atividade realizada poderia depender de energia elétrica. Era permitido velas, mini leds, flashes, luz de celulares para criar e performar durante esta noite que me marcou pelo caráter inovador e sustentável. O escuro possibilitando experiências pouco usuais que resultaram em obras reveladoras, visto que, a tecnologia nos instrumentaliza para novas simbologias e percepções do inimaginável.

A partir dessa *blog art* (Figura 36), comecei a perceber o ruído na visualidade, mesmo quando subliminar se fez audível nos borrões das captações aleatórias alteradas pela quase ausência de luz. Este tipo de provocação sensorial é, de certo, uma metodologia bastante interessante para a criação artística, especialmente tratando de laboratório imersivo em tempo real.

Do começo do século para cá, as criações pensadas para a Internet perderam boa parte de seu protagonismo, inclusive nas iniciativas institucionais no país. Até que, a partir de 2020, o mundo passa a atravessar tempos pandêmicos. A Internet torna-se o principal canal entre produções artísticas e público (Nunes, 2022, P.9).

Com o fechamento de espaços físicos durante a pandemia da COVID-19, a conexão virtual tornou-se o principal canal de interação entre artistas e público, catalisando novas formas de produção e consumo cultural. E assim, em parceria com o músico e produtor Junix 11, nasceu a Ópera Noise “Cinza chumbo”, obra comissionada para o Festival Pequenas Sessões (Minas Gerais) que, excepcionalmente neste ano, assim como outros festivais de arte sonora aconteceu de forma remota.

Figura 37: Ópera Noise “Cinza chumbo”, May HD e Junix 11 (2021)



Fonte: Acervo da autora. Disponível em: <https://operanoise.blogspot.com>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

A cada degrau, passos gravitam no eco _ cena sonora printada em cinza chumbo. Tradução intersemiótica do percutir transitório por um meio de passagem, tempo tubular concretado, fora e dentro do vazio na mediação dos sonhos por céus de rios voadores, artes místicas e outros ícones da virtude da metamorfose. In vitro, subimos e descemos reflexivos, contando os minutos já sem ar enquanto registramos aleatoriamente objetos cotidianos (chaves, corrimão, sacola *craft*, sandália, tênis), percussões: sapo de madeira, caxixi, agogô de castanha e instrumentos de sopro: flauta dos Andes, flauta de lata, apito de atrair pássaros. Por fim, vozes intuitivas trouxeram a chave imersiva para a instalação sonora e visual que agora se expande na virtualidade e perpetua um processo real do ciclo alquímico de entendimento, decomposição e reconstrução.

"Ópera Noise" (Figura 37) é um conceito que combina o drama da ópera com a experimentação do noise, caracterizado por sons não melódicos, texturas abrasivas e atmosferas caóticas. Essa fusão pode ser explorada tanto no campo da música quanto no das artes performáticas e multimídias. Esta obra representou a oportunidade de desafiar fronteiras entre arte erudita e experimental, criando algo que é ao mesmo tempo visceral, emocional e intelectualmente provocativo.

Misturando elementos da *Noise Music*, *drone music* (texturas ou notas sonoras que se sustentam repetidamente) com vocais aleatórios, sussurros e sons ambientes, juntamente a elementos visuais de alta definição, *glitch art*, colagens digitais e animações, tudo em uma paleta monocromática, representando o tom emocional para criar um ambiente surreal e distópico em diálogo com a trilha sonora.

Para além da narrativa poética abstrata baseada em fragmentos sensoriais, o intuito deste projeto foi criar uma instalação virtual a partir da captura de sons do confinamento. Optamos por realizar gravações na escadaria do prédio, extraíndo sonoridades peculiares ao referido ambiente, como a própria reverberação, toques em corrimão de ferro, pisadas nos degraus com intensidades e ritmos variáveis, experimentos com instrumentos acústicos, sacola de papel, vocalizes aleatórios etc.

Todos esses elementos surgem representados na imagem central da tela em tonalidade de cinza e, além dos objetos, há nuvens densas em movimento acelerado (GIF), criando uma falsa sensação de liberdade na representação de uma paisagem muito distante da realidade desconfortante da ocasião. A obra foi lançada durante o

período do referido festival e atualmente segue online disponibilizada para fruição resguardando uma memória, mesmo que temporária, das percepções de dois artistas atuantes na Arte Sonora.

É preciso acreditar que o homem constrói seu presente e projeta um futuro cada vez melhor. Sem impedir o fluxo da história e dispendendo energia inútil, precisamos entender a presença das tecnologias e seus efeitos na vida mediada (Domingues, 2003, s/p).

Em 2022, ainda no final da pandemia, estive bastante envolvida com ações e criações para o Metaverso. No primeiro semestre de 2023, reunindo virtualmente integrantes do coletivo NOISE INVADE, realizamos uma ocupação no espaço do Metaverso *Spatial.io*: instalações, *live performance*, exposições coletivas de arte digital e *NFTs*, mostra de audiovisual (videoarte, videoperformance, videoclipe, videoregistro) e até mesmo uma Metafeira Cultural (Figura 38).

Para o artista multimídia e pesquisador Sérgio Basbaum (2012), a cultura digital contemporânea reativou modelos sinestésicos de percepção ao integrar diferentes formas de estímulo sensorial em experiências imersivas e interativas. A convergência de mídias, os ambientes virtuais e as interfaces táteis exploram a fusão de som, imagem, toque e até movimento, proporcionando a percepção digital que aguça os sentidos e a cognição passa a se adaptar às interfaces e ambientes mediados por tecnologia. O processamento digital tornou-se, conseqüentemente, um meio de expansão da realidade de um modo específico em relação à percepção, versa.

Anunciada como a terceira onda da internet, a *Web 3.0* foi projetada para estruturar todo o conteúdo disponível na rede mundial de computadores dentro dos conceitos de *Web Semântica*. Também chamada de "A *Web Inteligente*" surgiu como um movimento que tenta afastar a centralização da web, devido à muitos serviços como a pesquisa, redes sociais e aplicativos, na *Web 3.0* pesquisa-se a convergência.

Figura 38: Ações do NOISE INVADE no Metaverso. *Print da tela.* (2023)



Fonte: Disponível em:
<https://www.spatial.io/s/MANIPHESTA-NOISE-INVADE-6401568ae44f9373b7f2a7a8?share=2185949021091773893>. Acessado em: Dez. 2024.

Metaverso é a terminologia utilizada para indicar um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais. É um espaço coletivo e virtual compartilhado, constituído pela soma de "realidade virtual", "realidade aumentada" e "internet". Este termo foi cunhado pela primeira vez na obra "*Nevasca/Snow Crash*", de Neal Stephenson, lançada em 1992. Alguns exemplos destes ambientes são os jogos *VRChat*, *Second Life* e *Minecraft*.

Nesta breve retrospectiva da minha trajetória na *Internet Art*, após aproximadamente 20 anos de memórias que agora passam a compor esse capítulo, me fortaleço no sentido determinante de onde e como posso seguir ocupando esse lugar para abrigar as novas criações que se complementam a esta pesquisa. Expor em galerias digitais, participar de mostras em espaços do metaverso, ter uma obra disponibilizada online prezando alguns itens de acessibilidade, total gratuidade e garantia de circulação pelo mundo tem favorecido, inegavelmente, a minha produção artística e ainda consigo explorar novas linguagens, códigos abertos, softwares livres e seguir livremente numa temática que se contrapõe ao mercado tradicional da arte.

RUÍDO POLÍTICO

DITADURA NUNCA MAIS
IMPEACHMENT
DESGOVERNO

MÍDIA TÁTICA
ARTIVISMO

IMPEACHMENT
CAOS GERAL

ARTIVISMO
ARTIVISMO

INSURGÊNCIA

DITADURA NUNCA MAIS
DITADURA NUNCA MAIS

RECALL POLÍTICO

ARTIVISMO

GUERRILHA CONTINUA...

5. DESFRAGMENTANDO RUÍDOS EM ARTIVISMO DIGITAL

A rede global de computadores popularmente conhecida como internet não é apenas uma plataforma de circulação, mas também um modo de existência para certas práticas artísticas descentralizadas. O que diferencia o sistema da arte digital é justamente sua permeabilidade a outras áreas, sua capacidade de se entrelaçar com linguagens como a computação, a ciência de dados, a inteligência artificial, os games e até mesmo sistemas econômicos alternativos, como as criptomoedas e os contratos inteligentes.

Além disso, o fato desse sistema operar a partir de valores da cultura digital — como o acesso, o compartilhamento e a colaboração — desafia estruturas tradicionais do mundo da arte, que muitas vezes são baseadas na escassez e no mercado fechado. Isso permite liberdade de autoria, experiência estética e participação, abrindo caminho para um ambiente mais inclusivo e dinâmico.

O sistema da arte digital só pode ser compreendido se for pensado a partir da rede, de modo fluído, móvel, convergente, pervasivo, instável e interoperante com outras áreas ou sistemas, em uma trama que se mescla à cultura digital atual. O potencial deste sistema está em justamente ir além do *mainstream* da arte contemporânea, carregando com ele os valores legítimos dessa cultura digital, com foco no acesso, no colaborativo, no compartilhamento (Gaspareto, 2017, p. 41).

Arte + ativismo + tecnologia, três pilares que se conectam para desafiar estruturas de poder e promover diálogos rompendo com padrões tradicionais de arte e comunicação, e sua síntese, o ativismo digital, a interseção entre eles, provoca reflexões, engaja audiência e catalisa mudanças sociais. Uma prática que utiliza basicamente ferramentas digitais – redes sociais, aplicativos, design gráfico, vídeos e até *memes* – para criar intervenções artísticas que abordam questões políticas, sociais, ambientais e culturais.

Plataformas digitais, redes sociais, inteligência artificial e realidades imersivas (realidade virtual ou aumentada) podem ser usadas para potencializar o impacto da mensagem. Seus formatos incluem vídeoarte, *NFTs*, aplicativos interativos, *sites* imersivos e campanhas em redes sociais, instalações digitais que convidam pessoas a enviarem mensagens ou criarem seus próprios conteúdos que geralmente não

depende de grandes instituições ou orçamentos elevados, muitas vezes é produzido por coletivos independentes utilizando softwares de código aberto.

Outras produções mais comuns são curtas-metragens ou animações que abordam questões como desigualdade, violência ou preservação ambiental além de projetos colaborativos globais usando ferramentas digitais para conectar artistas e ativistas ao redor do mundo e ainda em hacktivismo poético, como mensagens disruptivas em espaços digitais corporativos ou públicos.

Uma referência exponencial na década de 1960, o artista italiano-americano Aldo Tambellini (1930-2020), pioneiro de cinema e vídeo experimental, mostra como uma pintura abstrata de ação com cortes rápidos suplementados por uma trilha sonora extremamente ruidosa podem nos levar à imersão de um bombardeio espacial ou um campo de batalha noturno imaginários (Figura 39). Isto me suscita a relevância da percepção no campo da arte digital por meio de metáforas ou traduções intersemióticas, num exercício de transculturação, que envolve a relação entre a história e a arte, o político e o estético.

Figura 39: Video BLACKOUT TRIP. *Frame*. Aldo Tambellini. (1965).



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MQMBIV9tUnk> . Acesso em: Jan. 2025.

Como vemos são muitas caixas, ou melhor, ambientes digitais onde é possível armazenar ruídos, em um processo de desfragmentação dos dados antes fragmentados em um só local, a mente do artista. Desfragmentar ruídos é um processo simbólico e prático de reorganizar, reinterpretar e dar sentido ao que parece desconexo. Essa ideia se aplica tanto ao mundo físico quanto ao metafísico, emocional ou criativo, o ruído, quando desfragmentado, revela padrões e ainda mensagens ocultas.

Ao longo do século XX, pesquisas artísticas e manifestos além da relação interdisciplinar entre arte e tecnologia, nos levaram a conquistas que, efetivamente, transformaram o processo criativo e o modo como a arte é exibida, seja na relação entre o trabalho e o público ou entre o público e o espaço expositivo.

É a era do ativismo digital, da *Internet Art* e seus processos de transgressão, das conexões ruidosas da Arte Sonora, do princípio democrático das redes sociais onde ciberativistas organizam protestos, difundem informações, criam petições e campanhas online, gerando mobilização com o uso das *hashtags* e até mesmo para invadir sites (hacktivismo). Deste modo, a arte eletrônica tem um papel fundamental por ser uma das poucas formas de arte que inclui não apenas inovações tecnológicas, mas também a diversidade de comportamentos que fazem parte da sociedade contemporânea.

Por meio da internet e avanços da tecnologia digital, o conceito de ruído ganha novas dimensões no âmbito da arte e tecnologia. “A cibernética pode ser entendida como a criação de modelos que consideram o acaso e a indeterminação” (Mota, 2017, p. 44), assim como uma pequena falha ou quebra de fluxo de operação em um sistema digital permite a total associação com seu sentido metafórico, conceitual e estético, sendo mais popularmente reconhecido como *Glitch Art*, cujo termo aparece pela primeira vez em 1962, nos escritos do astronauta norte-americano John Glenn (1921-2016) ao descrever em seu diário problemas técnicos de equipamentos eletrônicos utilizados no programa espacial (Moradi, 2004, p. 9 apud Abraão Filho, 2018, p. 112) e, em que em seguida, é associado às artes visuais pelo artista britânico Ant Scott (Figura 40), no artigo intitulado “Anti-fractal” de 2001 (Gazana, 2013, p. 83).

Figura 40: “Generatives #04”. Ant Scott. (2005).



Fonte: Disponível em: <https://www.beflix.com/works/generatives/>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

A *Glitch art* se engaja na tarefa de dialetizar criticamente essa relação, na medida em que procura fazer do ruído uma forma crítica da comunicação. Isto é: fazer imagens que criticam imagens, produzir e captar signos que sejam capazes de desestabilizar signos – que sejam eles próprios resultados de uma desestabilização – usar a tecnologia digital para desconstruir as formas instituídas de seu uso no capitalismo comunicacional (Abraão Filho, 2018, p. 20).

Ao explorar a estética do erro e as imperfeições inerentes ao meio digital, este movimento subverte a ideia tradicional de que falhas são algo a ser evitado e, em vez disso, os coloca como o foco central da expressão artística. É uma prática que celebra o inesperado e o aleatório, muitas vezes gerando resultados visualmente impactantes e conceitualmente intrigantes.

A *Glitch Art* questiona os limites da comunicação digital e a efemeridade das plataformas e mídias modernas, nos fazendo refletir sobre a relação entre homem, máquina e erro, e como esses elementos podem se entrelaçar de maneira criativa. Aqui, trago como referência feminina na *Glitch Art*, movimento que transforma erros digitais em uma estética expressiva, evocando o ruído como forma de resistência ao perfeito, o trabalho da artista e investigadora holandesa Rosa Menkman, nascida em 1983, e autora de “*Glitch Moment/um*” (2011), um pequeno livro sobre a exploração e popularização dos *glitch artifacts*.

Figura 41: *The Angel*. Video. Rosa Menkman (2012-2021)



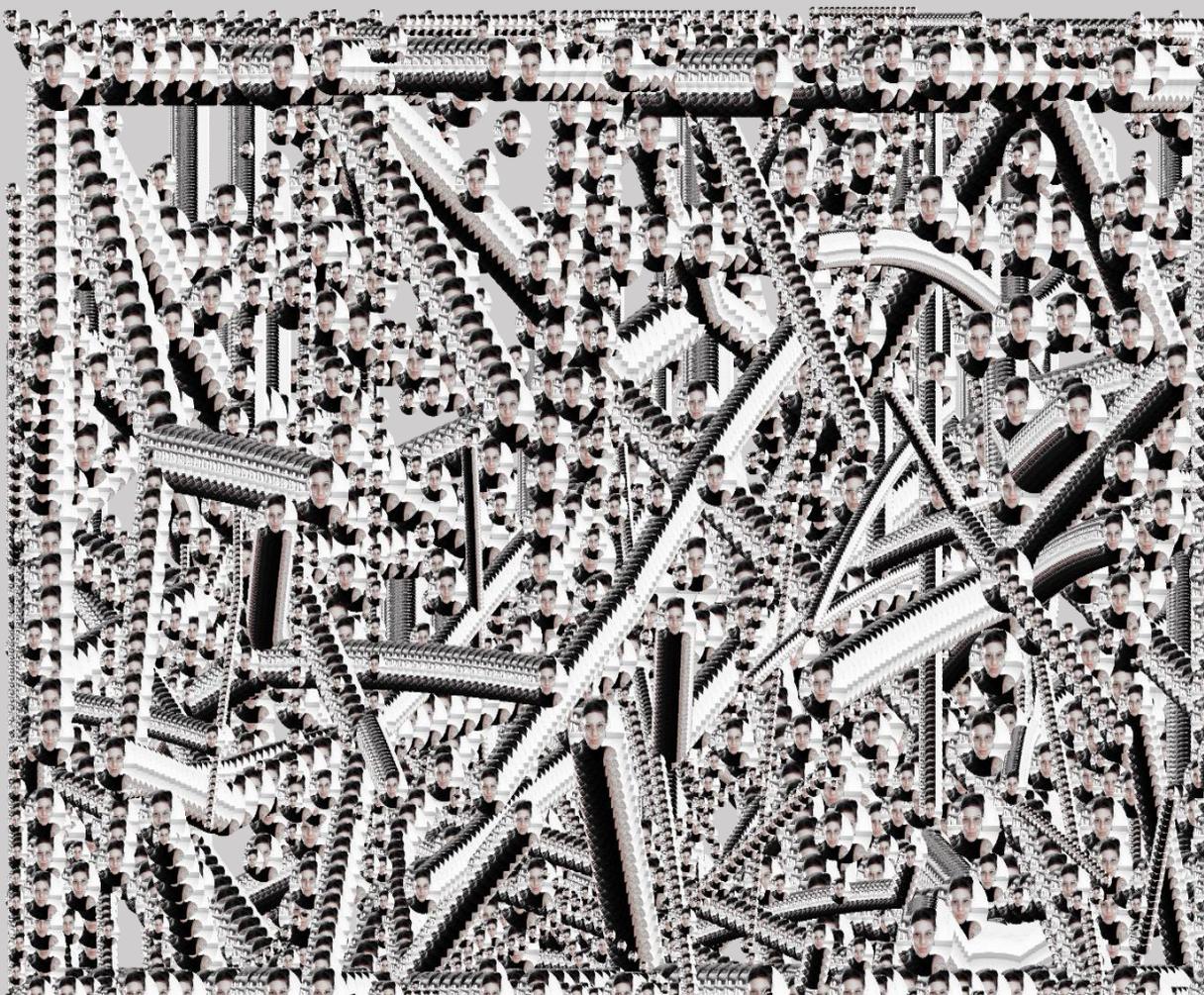
Fonte: Disponível em: https://piecesofme.online/rosa_menkman. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Sua obra centra-se em artefatos sonoros que resultam de acidentes tanto na mídia analógica como a digital, Menkman desenvolveu e destacou a política de estabelecimento da resolução da imagem num segundo livro intitulado “*Beyond Resolution*” (2020). A autora assina também o “*Glitch Studies Manifesto*” (2011) que evoca dogma e verdade cosmológica: "No começo, havia apenas ruído...", aqui definido como *glitch* e desintegração, um disruptor que atua positivamente na arte e na cultura.

A partir de sua pesquisa e prática artística, ela trouxe uma reflexão sobre como o erro digital pode ser interpretado esteticamente e como ele desafia as expectativas de perfeição da tecnologia moderna, um modo de crítica à chamada “política dos meios”, que tendem a influenciar de acordo interesses mercadológicos. Em seu trabalho, o ruído não é visto apenas como algo a ser evitado ou corrigido, mas como um elemento criativo que desafia a ordem estabelecida e oferece uma nova forma de ver e ouvir o mundo (Figura 41).

Esse conceito se reflete em suas obras, que muitas vezes incluem *feedbacks* de vídeo, falhas de imagens digitais e erro intencional, o chamado *Glitch-alike*. Importante ressaltar que seu trabalho visual tem fundamento na falha e este manifesto define exatamente seu lugar na cultura como um alicerce que sustenta uma certa esperança da democracia social. Não à toa, o poder da *Glitch Art* nos conquistou e se tornou febre digital, mesmo em nítido declínio conceitual, por entre filtros e efeitos de edição, sendo bastante explorado nas performances audiovisuais e obras interativas na *web*.

Figura 42: Me me me. NFT/ obra generativa. Andrea May (2022)



Fonte: Arquivo da autora

Desenvolvi esta obra (Figura 42) utilizando a plataforma *P5.js*, uma biblioteca de programação na linguagem computacional *JavaScript*, gratuita e de código aberto que permite criar arte interativa, generativa, jogos e animações. Publicada como *NFT* (*non-fungible token* ou *token* não-fungível), considero que representa nitidamente o sentido da *glicth-alike* em seu resultado visual generativo a partir da interatividade. Nela, o resultado final da múltipla personificação da minha imagem, traduz o conceito do ruído da superexposição do corpo nas redes, produzindo confusão visual e de identidade. Por meio destes experimentos, me aproximei de alguns fundamentos para pensar o digital menos técnico e mais humano, no qual o gestual aflora um sentido menos rígido, cujas imperfeições e “sujeiras” nos aproximam da realidade.

Nas poéticas essencialmente experimentalistas, que sistematicamente enfatizam a materialidade dos suportes, domina o fático, o contato, sendo que nelas os procedimentos de operação criativa fundam-se sob a dominância do singular (Tavares, 2011, p.45).

Sobre a autonomia do ruído é real e se baseia na sua confluência por diversas mídias na fusão ou hibridismo, evidenciando a maneira fluida como diferentes linguagens artísticas se entrelaçam nesta pesquisa. Na estrutura poética das videoartes utilizo a granulação da imagem e distorções digitais como estratégias para tensionar a relação entre figuração e abstração. No campo sonoro, busco a ampliação da experiência estética não me limitando a um único suporte, experimento saturações e frequências cujas notas disruptivas dialogam com a estética do ruído na música experimental e no ativismo digital.

Lúcia Santaella, nascida em 1944, é uma das principais estudiosas da semiótica e das mídias no Brasil, aborda o conceito de transmídia dentro de um contexto ampliado de comunicação e cultura digital. A transmídia não se limita à ideia de adaptação de conteúdos entre diferentes plataformas, mas em uma narrativa expandida, onde cada mídia contribui com algo único e essencial para a experiência global. Para Santaella (2018, p. 78-79), “os desdobramentos narrativos se constituem no DNA da narrativa transmídia. Um DNA que não dispensa o fato de que se trata de narrativa e não de outro tipo de discurso”. A prática da transmídia é, assim, essencial para tal libertação, permitindo à obra se desdobrar de maneira não linear entre diferentes plataformas e formatos.

O mesmo conceito pode nascer como um vídeo, se expandir para uma videoinstalação e ganhar vida online por meio de interações digitais. Ao explorar a internet como suporte, incorporo algoritmos, interações em tempo real e fluxos de dados imprevisíveis. Aqui, o ruído se manifesta também na sobrecarga informacional e na fragmentação dos sentidos, desafiando as fronteiras entre espectador e obra.

No contexto da cultura digital, minha atual produção dialoga com práticas de ciberativismo no qual o ruído, ao borrar fronteiras entre linguagem, política e estética, reforça o caráter insurgente desta poética. Ao longo deste capítulo, busquei demonstrar como essa abordagem expande a experiência artística para além dos limites tradicionais da fruição estética por meio de metáforas que podem ser melhor

compreendidas a partir da exposição textual e visual das obras desenvolvidas neste trajeto a seguir apresentadas.

5.1 *EXPULSO* (2020)

Figura 43: Capa do álbum digital *EXPULSO*. Andrea May. (2020)



Fonte: Acervo da autora. Disponível em <https://alreves.bandcamp.com/album/expulso>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

A minha primeira obra desenvolvida no contexto desta pesquisa trata-se da trilogia *EXPULSO*. Considerada por mim como um ritual de libertação e proteção contra o invisível desconhecido, é composta por um álbum digital (Figura 43), uma videoperformance e uma videoarte cujas ambientações sonoras de timbres densos, frequências graves e circulares, aludem ao período pandêmico vivenciado a partir de 2020.

Adepta da estética de gambiarra do *Noisy Turntablism* (discotecagem ruidosa), experimentei neste trabalho a soma de elementos digitais que operam na linha tênue dos magnetismos estranhos, um tipo de efeito solar sobreposto à penumbra da madrugada em *loop* eterno onde vê-se eclosão e pertencimento. Trago na apresentação desta obra, o que considero uma enorme carga viral em contraponto à especificidade da situação pois, nela expurguei todos os medos, incertezas e aflições que vivi durante a pandemia da COVID-19.

Por aproximadamente dois meses, ou melhor, sessenta madrugadas, me dediquei à produção das faixas que, além da inserção de células e *beats* eletrônicos reutilizei ruídos anteriormente gravados dos discos de vinil destruídos, que foram reprocessados e passaram a se conectar com bases mais elaboradas no sentido de uma construção sonora.

Cinco anos depois, me deparo com uma obra que passei a considerar referencial à minha pesquisa musical, um álbum do alemão Alva Noto, nascido em 1965, de nome artístico Carsten Nicolai, que trabalha na interseção de arte sonora e eletrônica no universo das sonoridades estéticas pós-digitais, música ambiente e experimental, explorando o ruído e as frequências digitais em suas composições, que utilizam processamento de sinais e manipulação de distorções para criar uma atmosfera minimalista. Segundo o artista multimídia e professor Cleber Gazana (2013), o compositor utiliza ruídos de quaisquer espécie não como meros adereços, mas sim como essência do seu trabalho.

Na busca por paralelismos estéticos e processuais, me deparei com álbum lançado quase no mesmo período em que produzi *EXPULSO*. Intitulado *Xerrox Vol. 4* (junho 2020), Noto utilizou o processo de cópia como base. Esta série “Xerrox” (Figura 44) lida com a manipulação de dados por meio de reprodução infinita. O procedimento envolveu a criação de cópias feitas de outras cópias, no qual sons do cotidiano se

tornam tão alterados que dificilmente podem ser associados ao material de origem e como resultado, sons inteiramente novos são criados: cópias de originais se tornam originais elas mesmas.

Figura 44: Capa do álbum Xerrox. Vol 4. Alva Noto. (2020)



Fonte: Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=lr10_BvOz5U. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Aproveito a referência de ambos os procedimentos para citar a prática do *remix* que reflete a essência da cultura digital contemporânea, marcada pela interconexão e pela reinterpretação constante de ideias e conteúdos. Isto vai além da simples reprodução, sendo um ato criativo que valoriza a recombinação de fragmentos, conferindo novos significados e contextualizações a materiais já existentes.

O *remix* na cultura contemporânea é mais do que uma simples prática criativa; ele é um reflexo direto das dinâmicas que regem a era digital. A lógica do "cortar, copiar e colar" exemplifica como a tecnologia facilita não apenas o acesso, mas também a manipulação de conteúdos, possibilitando uma infinidade de recriações.

Parafraseando a professora Lúcia Leão (2016), no campo das mídias digitais, o *remix* se manifesta tanto nas artes visuais, como na música e no audiovisual, quanto tecnicamente em plataformas e projetos digitais que integram diferentes bancos de dados. Os *mash-ups* são exemplos marcantes desse fenômeno, combinando dados

e informações de fontes diversas para criar interfaces inovadoras que dialogam diretamente com as necessidades e o imaginário contemporâneo. Assim desenvolvi a trilogia *EXPULSO* que se tornou um *remix* dele próprio ao explorar seu conceito em linguagens/técnicas diversas, obviamente incorporando novos sentidos ou traduções intersemióticas correlatas à temática para novos direcionamentos.

Após o lançamento do álbum, neste mesmo ano (2020), fui convidada a participar da edição online do “F[r]esta festival de improvisação”, e decidi dar a continuidade no projeto por meio de uma videoarte (Figura 45) carregada de explosões mentais na sua representação e que teve sua origem no reprocessamento de imagens e efeitos digitais em sincronismo com o áudio que compus e finalizei com produção musical/mixagem de Junix 11 e masterização de Alexandre Marino, lançado pelo selo *Al revés* (SP).

Figura 45: Videoarte *EXPULSO | escuta visual*. *Frame*. Andrea May (2020)



Fonte: Acervo da autora. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=L1jHUm6dLqI>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

A videoarte “*EXPULSO | escuta visual*” constituiu-se processualmente em um espaço intimista de reflexões nas quais a artista, ao buscar uma representação imagética dos sons previamente gravados e lançados no álbum homônimo, se apoia na linearidade das formas geométricas, na tonalidade espectral e na combinação de

múltiplas texturas em composições alternadas entre sobreposições e desconstruções fundamentadas na simbologia metafórica dos ruídos.

A grande tela como *background* cenográfico nos traz recortes que evidenciam ou sugestionam a expansão metafísica no ambiente digital. Uma soma de elementos inusitados em sequências sincrônicas aos *beats* cardíacos de um tempo que se assemelha a nada antes vivenciado, em luta constante com elementos invasivos, contaminados e até violentos que se conectam aos ruídos da trilha sonora. São campos abertos e desprotegidos que, repentinamente, são atacados por manchas, texturas, fumaça e outros impactos visuais.

Ao utilizar recortes em sobreposições e camadas com movimentação às vezes sincronizadas ao som, gradativamente e ao longo dos 18 minutos de duração do álbum, vão-se abrindo janelas para paisagens do nada e passagem para lugar nenhum, uma metáfora dos sentimentos e manifestos que pude expulsar digitalmente de mim.

Meses depois realizei a videoperformance *EXPULSO* (Figura 46). Um desdobramento da videoarte anteriormente citada, quando, a partir de uma seleção das suas imagens, performei interagindo sobre elas em uma simulação de videochamada. Um recurso técnico simples, mas que ao tirar proveito da contraluz da própria tela do computador, detectei uma possibilidade estética de manter-se em silhueta, uma forma de protagonismo anônimo.

Encontrar-se conectado em rede, atuante em ambientes imersivos, dá ao corpo condições de descobrir-se mais movente, mais significante, mais atuante, capaz de ampliar a capacidade cognitiva através de outros mecanismos. O corpo sígnico, cultural, performático, se reconhece construtor de novas metáforas em constante devir (Borges, 2024, p.23).

Eu também me sinto impregnada de ruídos. Minha imagem se distorce, se expressa como a realidade. O ruído é aqui percebido como interferência no corpo ou do próprio corpo. São expressões gestuais, tensões, emoções e reações psicossomáticas dessa experiência sonoro-corporal esteticamente codificadas pela tecnologia.

Figura 46: Videoperformance EXPULSO. *Frame*. Andrea May (2020)



Fonte: Acervo da autora. Disponível em: <https://youtu.be/xBOJVXfNmiU>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Outro fator interessante foram as distorções ou falhas de definição do contorno do meu corpo, provenientes da plataforma utilizada (*Zoom*) que, por fim, colaborou com a intencionalidade poética na questão de que o corpo no vídeo, também assume uma postura política. Ao considerar sua resolução de imagem um tanto *low-fi*, ao pesquisar sobre vídeo-ativismo, os autores Concha Mateos e Ana Sedeño (2018) explicam que este se produz desde as margens e fora de estruturas corporativas sendo, com qualidades de imagem e som deficientes, ratificando assim o pensamento da cineasta e teórica alemã Hito Steyer em seu artigo *In Defense of the Poor Image* (2009) acerca da circulação de imagens de baixa qualidade como resistência cultural.

Traçando um paralelo, sem nenhuma sincronicidade cronológica, com “*Sun in your head*” (Figura 47) de Wolf Vostell (1932-1998), pintor e escultor alemão, integrante do Fluxus e um dos pioneiros da videoarte, do Happening e da Instalação, esta obra datada de 1963 apresenta ruídos visuais com sua estética originada de interferências tecnológicas a partir do processamento de capturas de tv, desconstruindo as imagens das pessoas em um bombardeio de cenas desreguladas.

Figura 47: Video “Sun in Your Head”. *Frame*. Wolf Vostell. (1963)



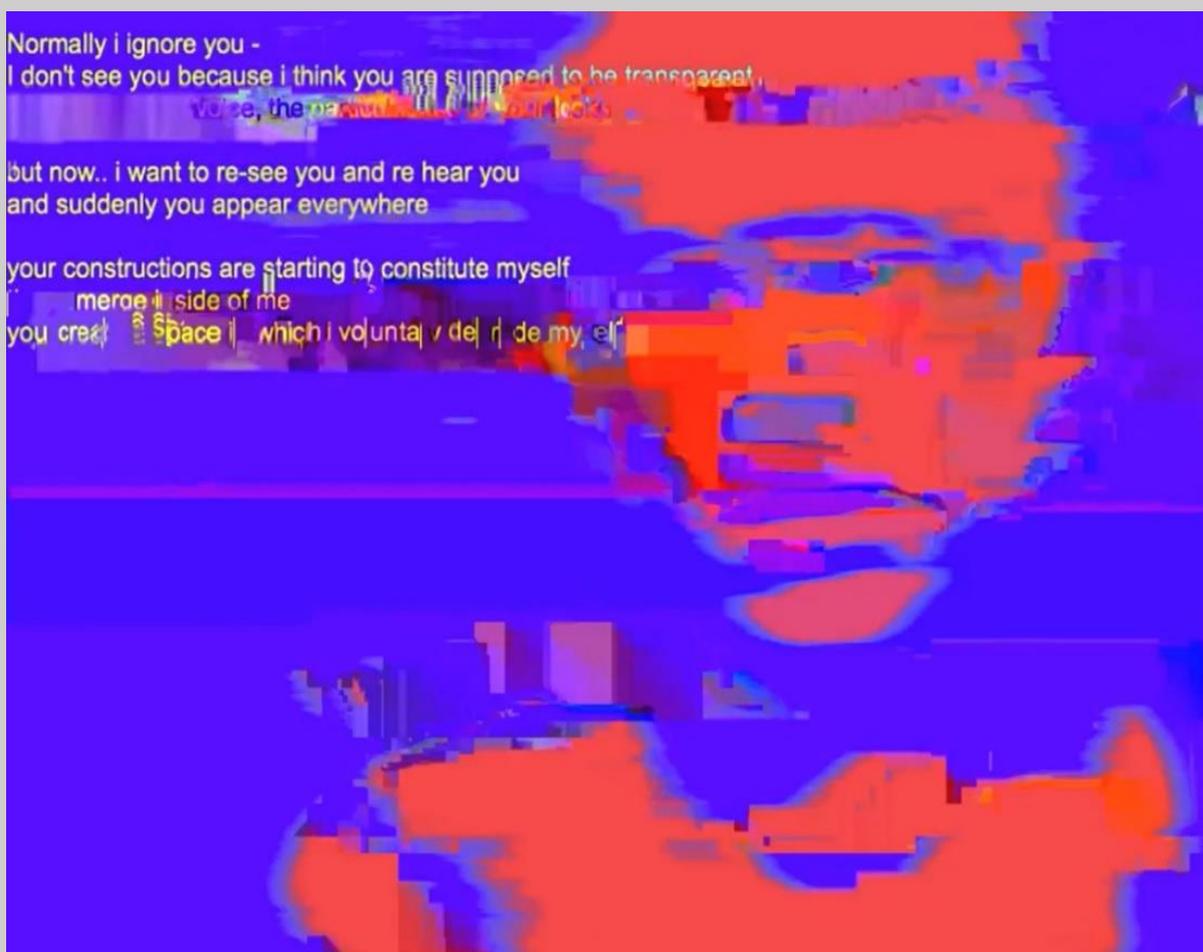
Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VJaMHGIw188>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Temas como a violência, o consumismo, o racismo e as catástrofes influenciaram na criação de obras e nas técnicas desenvolvidas pelo artista-artivista. Vostell entendia a arte como um processo laboratorial, de experiência crítica e de possibilidade democrática.

A arte contemporânea, especialmente nas práticas ligadas à internet, ao ativismo digital e às estéticas do ruído, opera como um campo aberto, onde o significado se constrói na relação entre múltiplas subjetividades. A interatividade e a reapropriação passam a ser não apenas estratégias estéticas, mas também políticas, questionando modelos de controle e propriedade intelectual.

Diante dessas transformações, os desafios não são apenas conceituais, mas também institucionais e econômicos. Como preservar e legitimar uma arte que se define pela efemeridade e pela circulação incontrolável? Como repensar a autoria em um contexto no qual a obra se dilui em redes coletivas? Mais do que respostas definitivas, essas questões apontam para um campo de tensões que continuará a moldar o futuro da arte.

Figura 48: Dear Mister Compression. *Frame*. Rosa Menkman (2010)



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Af2qUZ9KjXE>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Ainda sobre Menkman, neste trabalho desenvolvido a partir do erro induzido pela manipulação digital (Figura 48), a artista tensiona a questão da humanização da máquina simultaneamente à mutação do humano por meio da tecnologia. Ao comprimir sua própria imagem chegando à desconfiguração, ela se apropria do *glitch* para criar um novo corpo que não é mais humano e que pode ser interpretada como uma fuga. Tais experimentos artísticos, podem ser considerados oportunidades de deslocamentos subjetivos nos quais o espectador é acometido de deslumbre, ou de curiosidade e estranhamento face o desconhecido, diz Carmem Coelho (2022).

No ato da criação artística, no exato instante em que a minha pesquisa se instaura na fronteira entre os campos da arte sonora e da performance, observo meu corpo (inter)agindo de acordo com o ambiente midiático num percurso que aponta para o ruído como dispositivo de impulsões ao conectar visualidade, sonoridade, ativismo e tecnologia.

Na performance musical, por exemplo, o movimento do corpo não é um mero acessório da sonoridade, mas um elemento fundamental que altera a própria percepção e recepção da música. Segundo Nélio Porto (2004), compositor, pianista e doutor em Comunicação e Semiótica, o corpo não é apenas um receptor passivo de signos sonoros, mas um agente ativo na produção e ressignificação desses signos. Essa fusão entre corpo, tecnologia e linguagem abre questões sobre autenticidade, mediação e sensorialidade. Deste modo, refazemos leituras enquanto desenvolvemos nossas habilidades em novas linguagens corporais juntamente às técnicas artísticas.

A partir dos anos 1970, a videoarte passou a dialogar muito com a performance. Em alguns casos o vídeo é utilizado apenas como uma forma de registro de uma performance, mas em outros os artistas apresentam uma concepção visual mais específica nessa captação. Amparada pelas leituras e aulas do componente Estudos Aprofundados da Performance a cargo do Prof. Ricardo Biriba neste Curso de Doutorado, venho citar um trecho do texto “Performance: um fenômeno de arte- um fenômeno de arte- corpo-comunicação”:

“A performance é uma expressão artística em que o corpo é utilizado como um instrumento de comunicação que se apropria de objetos, situações e lugares - quase sempre naturalizados e socialmente aceitos - para dar-lhes outros usos e significações. Como arte que se ocupa do corpo, atravessou suas distintas concepções, buscando questionar limites e fronteiras da cultura e do cotidiano a ele associados em nossa sociedade. Hoje, usando mediações tecnológicas, promove outros modos de apresentação do corpo, ao mesmo tempo que se propõe a repensá-lo, convidando-nos a refletir sobre os novos desafios da arte e do corpo na atualidade” (Gonçalves, 2004, p. 76).

Em 2020, fez-se necessário investir em experimentações artísticas na virtualidade, esta última bastante explorada no período crítico da Pandemia do Covid-19. Processos híbridos atuam como *modus operandi* de obras conceituadas a partir do cruzamento entre artes, tecnologia e procedimentos que incluem deslocamentos, ressignificações e até mesmo destruições materiais e/ou conceituais.

Sinais de alerta que se deixam traduzir também por códigos/linguagens computacionais que se expandem nas elaborações performativas. Segundo Cleomar Rocha e Wagner Bandeira (2014), a arte explora diversas formas de interação entre corpo e tecnologia, não apenas ao usá-lo como suporte, meio ou tema, mas também ao conceber novos corpos e entidades, metafóricas ou reais.

O movimento do processo criativo no corpo se adapta, se especializa e se transforma em processos composicionais, em performances, partituras gráficas, subjetivas, rasuras, planos, esboços e esquemas próprios. Essas trocas de informação e os processos entre artista e o meio agem na função de adquirir sintaxes sonoras, estabelecendo também muitas redes de conexões.

O artista direciona-se a uma especialização de seus conhecimentos, saberes e competências se empenhando, ao longo de sua trajetória, ao aperfeiçoamento de seus valores estéticos e filosóficos, os quais vão se transformando, e que podem se realizar – e criar – novas representações, gestos, formas e, como no meu caso, o desenvolvimento de sonoridades imagéticas.

Segundo a pesquisadora e artista brasileira com destacada atuação nas áreas de dança, artes visuais e tecnologias digitais, Ludmila Pimentel (2000), no ato performático, o corpo surge como uma metáfora das diversas manifestações da arte contemporânea, assumindo o papel de suporte semântico e eixo central da experiência proposta. Deste modo, há uma ressignificação histórica que o eleva à condição de espetáculo em si. “Mais interessante que apenas o tecnológico ou o humano é o encontro que permite o momento híbrido constituído por componentes numérico e não-numérico, pois daí vem o grande potencial liberador”, afirma Pimentel (2000, pg. 159).

Assim enxergamos novas concepções do corpo que se torna um objeto singular, fonte de múltiplas mensagens, totalmente aberto assim como penso o ruído como expressão artística que nasce de uma catarse prioritariamente corporal. Por estar em constante elaboração, as possibilidades de moldar ou reconstruir esse corpo são inúmeras e, obviamente que passam por escolhas individuais, processos de autoria que se diversificam cada vez mais com as descobertas científicas e avanços tecnológicos crescentes. A filósofa norte-americana da área de estudos do corpo Susan Bordo (1997), considera o corpo um agente cultural, que carrega em si poderosas formas simbólicas, frutos da relação do indivíduo com sua realidade sociocultural. De acordo com cada experiência pessoal, ele vai se tornando um misto entre o real e o adquirido, funcionando ainda como instrumento de individualidade.

Tratando o corpo como processo de comunicação, e tentando compreender como o movimento se aloja em nós, devemos compreender este movimento como

sentido de adaptação a novas situações, e isto também se relaciona à criação artística. E a performance propõe estas novas experiências perceptivas e questiona aspectos de nosso cotidiano, da comunicação e da cultura, o que também lhe confere um caráter de “experimentação” com propósitos de mudança.

A relação arte-corpo poderia ser encarada então como uma relação de enfrentamento, pois através dela se produz o estranhamento do próprio corpo que se vê objetivado através de trocas de identidades, posições e formas imprevistas de ocupação do espaço, em gestuais e associações com objetos e com outras pessoas de uma maneira incomum.

Com a introdução de tecnologias de reprodução da imagem nas artes, principalmente do vídeo, verifica-se que a concepção de “presença” se altera e passa a adquirir outros modos de apresentação. O corpo “representado” ou “mediado” deixa então de ser considerado inautêntico para ser aceito como um outro modo possível de apresentação. E assim, ao longo dos anos 1970 a performance acaba se impondo como meio que se descola dessa busca de ideologia de um corpo libertário para tornar-se um processo mais intelectual.

Na conjuntura dos trabalhos desta época poderíamos afirmar que foi exatamente a consciência de representação imposta por trabalhos pensados como imagem que tornou possível a consolidação de uma linguagem do corpo nas categorias performance e vídeo performance. E foi exatamente a partir dos anos 1980, que a performance sofreu transformações, deixando de ter uma função transgressiva para passar a ser um gênero artístico.

Na geração de artistas pós-modernos, a artista multimídia norte-americana Laurie Anderson, nascida em 1947, foi um exemplo dessas mudanças no interior da performance e nas concepções de presença (Figura 49). Os modos como a artista discute a linguagem, a mídia e a tecnologia, as questões de gênero, a política, o poder e o próprio corpo, ao longo de mais de trinta anos, afetaram e foram afetados por essas mudanças.

Figura 49: Video “O Superman”. *Frame*. Laurie Anderson (1981).



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Vkfpi2H8tOE>. Acesso em: Acesso em: 03 Jun. 2025.

Começando como escultora conceitual por volta dos anos 1970, Laurie adquire projeção na então alternativa cena do *Soho*, em Nova York, para nos anos 1980 criar um estilo híbrido entre vanguarda e cultura de massa. Em 1994, lança *Puppet Motel* no formato até então inédito de *CD-ROM*. Ao longo de todos esses anos, a artista produziu em suas performances um corpo que nunca estava imediatamente presente, embora estivesse longe de estar ausente.

Relaciono este tópico com algumas imagens da série de fotoperformance com discos de vinil destruído (Figura 50) que realizei em 2019 e que hoje me suscitam o questionamento explorado durante as referidas aulas: qual o lugar que as imagens de performance ocupam no contexto das artes corporais?

Figura 50: Fotoperformance “Vinyl communication”. Fotografia. Andrea May (2019)



Fonte: Arquivo da autora

Partindo do pressuposto que o corpo do performer é imagem e ao mesmo tempo produz imagens, quer seja fotografado ou não, chegamos ao termo “corpo-câmera” cunhado pela filósofa Catherine Perret em 2001. Já a professora de História da Arte, a francesa Sophie Delpeux (2018), discursa acerca da fidelidade do ato performático no recurso que os artistas podem fazer das imagens, afirmando ainda que estas produzem sobre o real a mesma operação crítica daquela provocada pela prática da performance propriamente dita.

Documentos produzidos, sejam fotos, vídeos, são vistos hoje como uma prática artística legítima. Citando Boris Groys (2008), o mundo da arte deslocou seu interesse da obra para a documentação. Agora o artista concebe e escolhe um momento sintético da ação em uma imagem: a fotografia se impõe à ação. A ação é pensada tendo o close fotográfico como pressuposto.

Figura 51: Fotoperformance “Overlook”. Fotografia. Andrea May (2018)



Fonte: Arquivo da autora

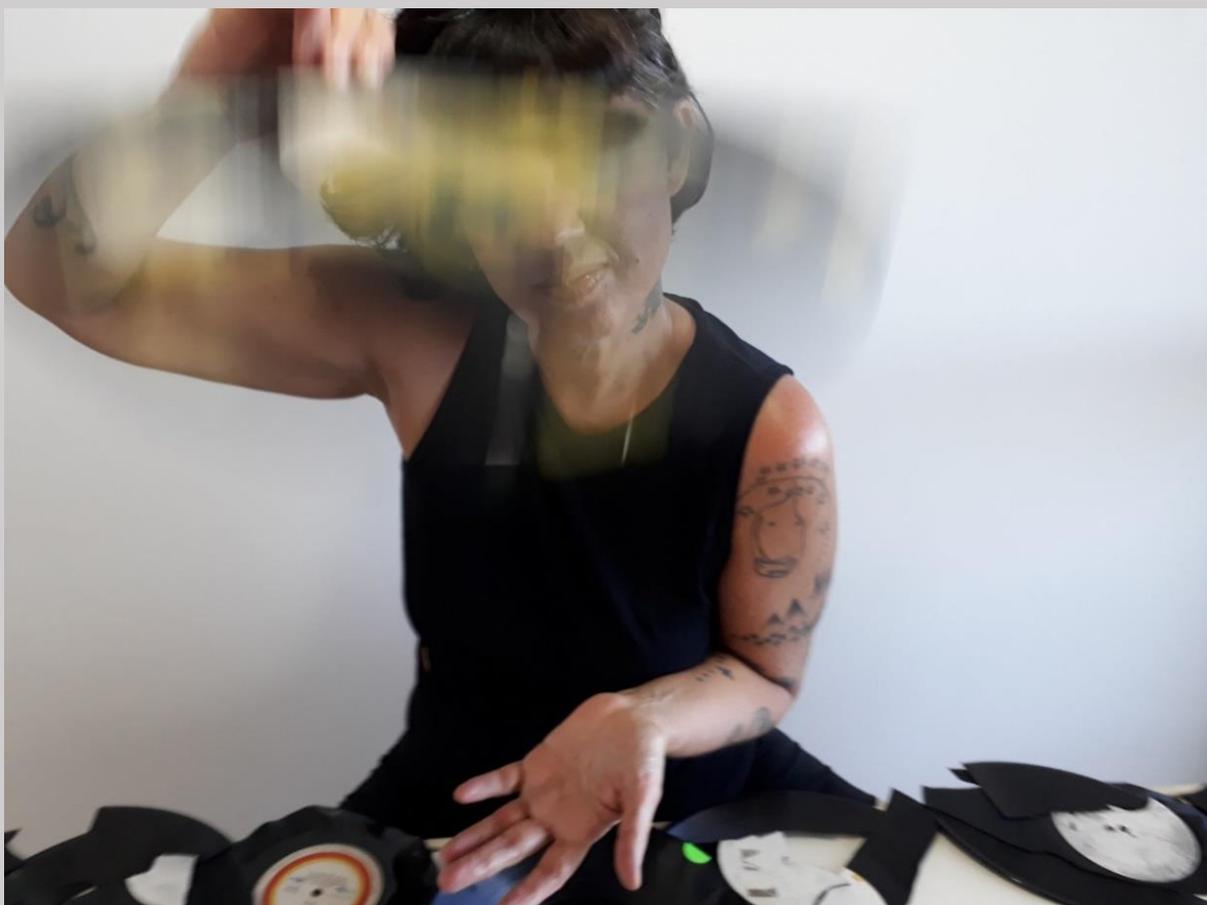
Considerando as diferentes expressões artísticas, a performance é aquela que permite reunir as construções advindas do que se entende historicamente como arte e ativismo, uma vez que utiliza o corpo como meio de expressão, presente em ambas as tradições históricas.

O ativismo pode ser entendido como um neologismo conceitual que faz ligações entre arte e política e estimula o uso potencial da arte como ato de resistência ou de subversão. Podendo ser encontrado em intervenções sociais e políticas, produzidas individualmente ou em coletivos, por meio de estratégias poéticas e performáticas. Sua natureza estética e simbólica intensifica, sensibiliza, reflete e questiona temas e situações em um dado contexto histórico e social, visando a mudança ou resistência (Figura 51).

O corpo é há muito tempo objeto técnico de manipulação, transformação e produção, inclusive artística. Este corpo-objeto é acoplado e interfaceado com a tecnologia, o que modifica suas propriedades materiais. É nele que reside a experiência e a criação, lugar convidativo à pesquisa científica e artística (Pimentel, 2000, p. 95).

Usando seus corpos, os artistas criam um tipo diferente de arte, que é usada politicamente para passar uma mensagem, que só será entendida por meio das emoções que serão provocadas (Figura 52). Mais abstrata e menos naturalista, a relação entre ação e imagem é intensificada com o desenvolvimento da tecnologia do vídeo.

Figura 52: Fotoperformance “Ruídos do confinamento”. Fotografia. Andrea May (2021)



Fonte: Arquivo da autora

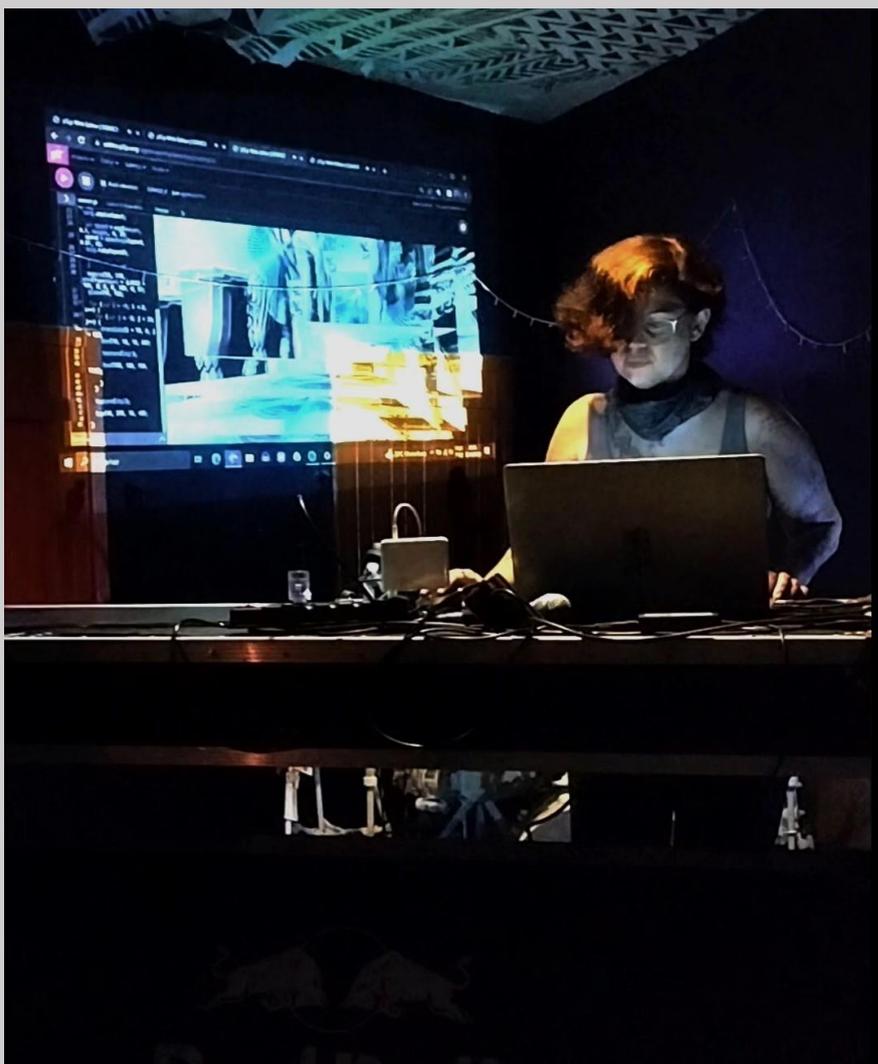
O paradoxo do corpo está no fato de que ele pode ser regulado ou se rebelar pelos mesmos meios, se utilizando dos mesmos instrumentos, depende do discurso que se pretende passar. A relação entre corpo, tecnologia e arte está cada vez mais estreita e os campos, como ocorre com as demais áreas do saber, se interconectam.

A *performance art* vem estreitando diferentes relações com novos meios e a tecnologia nas artes e nas comunicações, especialmente as digitais, possibilitam uma mobilidade das imagens, retirando-as do estado estático dos meios tradicionais. Para o pesquisador Edson Borges (2024), quando integrado com a tecnologia digital, o

corpo humano se torna um criador de significados em um sistema comunicativo amplo e dinâmico. Nesse contexto, o corpo não é apenas receptor, mas também emissor de signos e significados, potencializando sua interação com o mundo principalmente com a mediação da tecnologia, ele transcende limitações físicas, como tempo e espaço, permitindo novas formas de expressão, conexão e comunicação. Essa dinâmica amplia a percepção e a experiência do corpo, colocando-o em um fluxo constante de interação, onde fronteiras geográficas e temporais se tornam fluidas.

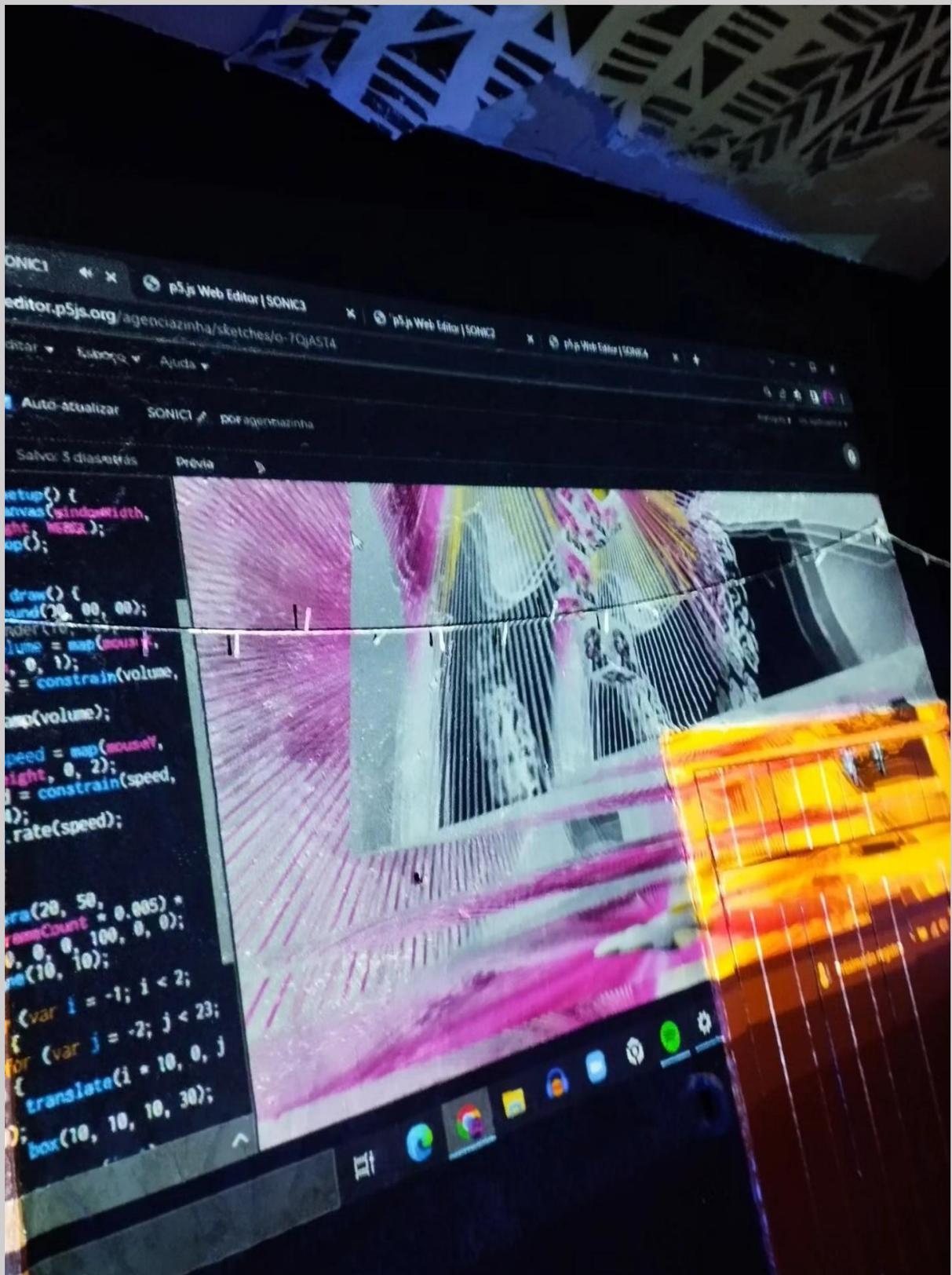
Dando segmento às experimentações com códigos criativos para além da concepção de obras interativas na internet, venho performando ao vivo na construção simultânea de sons ruidosos e imagem em movimento utilizando P5.js em eventos e festivais de arte e tecnologia, a exemplo do Projeto Sônica Salvador (Figuras 53 e 54).

Figura 53: *Live performance* com código aberto. Andrea May. (2023).



Fonte: Arquivo da autora

Figura 54: Detalhe da projeção da *live performance* (2023)



Fonte: Arquivo da autora

5.2 VINIL DESTRUÍDO, DISTOPIA E QUARENTENA (2020)

Figura 55: Fotografia e arte digital. Andrea May. (2020)



Fonte: Arquivo da autora

No final do ano 2020 fui convidada a participar com uma obra comissionada pelo conceituado Festival NOVAS FREQUENCIAS que acontece anualmente no Rio de Janeiro e tem conexões internacionais. No entanto, nesta edição Ano X, estávamos vivenciando ainda o fatídico período pandêmico e a referida edição aconteceu exclusivamente em formato remoto, o que certamente suscitou a possibilidade de apresentar uma obra virtual (Figura 55).

Ao vivenciar uma crise democrática busca-se cada vez mais por caminhos e espaços de luta que façam prevalecer interesses comuns contrários à política institucionalizada, ampliam-se e renovam-se as táticas e estratégias de posicionamento crítico e reflexivo. “No novo espaço da internet, qual seria o mediador das forças repressoras?” (Assange, 2012).

Na criação de “*Vinil (dest)ruído, distopia e quarentena*” (Figura 56), busquei interpretar, sonora e visualmente, uma reflexão contraditória à utopia explícita nas letras dos principais hinos do Brasil: Hino Nacional, Hino da Independência, Hino da Proclamação da República e Hino à Bandeira. Com o propósito de cancelamento desta programação, que em verdade é totalmente distópica, imergi nos fundamentos da mídia tática e da *culture jamming*, posicionando-me em uma ação de “ativismo” a partir das potencialidades abertas pelo deslocamento do senso político para o cotidiano e, principalmente, para as artes.

Do cruzamento entre arte e ativismo sobre uma perspectiva de gênero, encontram-se mapeados e originalmente organizados em diagrama pelas pesquisadoras e artistas Cristina Ribas, Giseli Vasconcelos e Tatiana Wells, documentações de relevância acerca da cultura digital, *copyleft*, pedagogia radical, ciberfeminismo, dentre outros temas no contexto político, cultural e social do Brasil. Uma cartografia visual de arquivos táticos da produção de redes, conhecimento livre e internet nos últimos 25 anos. O referido projeto faz o levantamento de narrativas históricas privilegiando o protagonismo feminino mesmo ainda em desequilíbrio às mobilizações regidas por homens.

Este modelo de cartografia pode inspirar análises e abordagens para que seja possível pensar em novas coletividades no combate às novas alienações diante do constante desabamento das políticas de fomento à cultura e à alfabetização digital. Tal organização traz, portanto, um olhar semiótico das redes sustentáveis e estimula a potência da trajetória de cada pessoa tanto na reorganização do momento atual quanto na formulação dos tempos vindouros.

O conceito de ruído e distopia está profundamente interligado, especialmente no contexto de arte e filosofia contemporânea. Em um sentido metafórico, pode ser visto como a interrupção ou a distorção da comunicação e da ordem, enquanto a distopia representa uma sociedade futura e distorcida, geralmente marcada por controle social,

opressão ou decadência. Quando combinados, ruído e distopia exploram temas de desinformação, alienação, colapso social e a dificuldade de encontrar clareza em um mundo saturado de caos.

O ruído pode explodir sua cabeça. O ruído é raiva. O ruído é êxtase. O ruído é psicodélico. O ruído está frequentemente no limite entre o incômodo e a alegria. Ruídos são muitas coisas. O ruído é um conceito difícil de tratar (Sangild, 2023).

Nesta obra onde a intencionalidade do ruído não é ser visto como uma interrupção, mas como uma textura ou narrativa, me inspirei em artistas que utilizam cortes bruscos, silêncios e palavras soltas para refletir estados emocionais ou contextos históricos complexos, a exemplo de poeta e crítico Ezra Pound (1885-1972). Com suas colagens textuais, foi o criador da teoria estética do Vorticismo, que remonta alguns aspectos do Imagismo, e traz como característica a estilização gráfica das poesias, possivelmente precursora da Poesia Concreta.

Conhecidos como grandes ícones, os hinos são símbolos criados para representar sentimentos de unidade, de patriotismo e de pertencimento de um determinado povo a uma nação. Além da manifestação da identidade nacional tornaram-se uma grande fonte de estudo histórico e social pois, por meio da interpretação das suas letras, acessamos ideologias e questões extremamente complexas que demarcaram a constituição da República Brasileira.

Figura 56: Home page da obra VINIL (DEST)RUIDO. Print da tela. Andrea May (2020)



Fonte: Arquivo da autora. Disponível em: <https://novasfrequencias.com/2020/vnldstrd/>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

No processo criativo desta obra elegi dois elementos primordiais para compor a sua poética ruidosa: a fragmentação, que trabalha com ideias e formas quebradas, misturando sons, palavras, imagens e silêncios de maneira aparentemente desconexa, como se fosse um poema que intercala frases fragmentadas, ruídos visuais e palavras aleatórias para evocar a confusão na riqueza de um fluxo artístico, e a interrupção, como choque ou ruptura para provocar e desafiar expectativas da fruição com momentos de reflexão ou desconforto.

Ao criar esta obra, pensei no ruído como um dado bruto de uma memória sem processamento. Aparentemente ele atrapalha a transmissão da mensagem, porém, ao tentar decodificá-lo ou eliminar as barreiras, seja no som ou na imagem criada é possível interpretar seu subtexto no qual o conteúdo é obscurecido por emoções e contextos implícitos de ativismo.

Todas estas situações reafirmam que a história da arte é substancialmente uma história de meios e linguagens e que as tecnologias eletrônicas deste final de século XX acrescentam outras qualidades e circunstâncias para o pensamento artístico. Num sentido social, a posição que a arte assume no contexto cultural é de natureza política. A arte não está mais a serviço de camadas dominantes, nem fica legitimada somente por uma elite social ou econômica, não está limitada a hierarquias. Da mesma forma que nas sociedades primitivas, a arte se reconcilia com a sociedade numa relação direta arte/vida (Domingues, 2003, s/p).

Em um cenário distópico, informações se multiplicam sem controle, resultando em uma excessiva fragmentação do saber, onde a verdade é diluída em um oceano de dados irrelevantes e conflitantes. Isso pode levar a uma sociedade desconectada, onde as pessoas não conseguem mais discernir o real do falso. O ruído, como um elemento estético, pode ser explorado em traduções semióticas para criar uma atmosfera sensorialmente perturbadora. Uma estética geralmente usada para refletir a tensão, a desordem ou a perda de controle.

O ruído visual tecnológico também se tornou uma linguagem estética importante. “Quando se sabota a tecnologia, não se sabe que resposta ela nos dará, e o espaço da dúvida é onde habita o ruído, mostrando que esse tema articula a um só tempo pensamento crítico e investigação estética” (Wanderlei, 2021, p.33). Decodificar ruídos nesse contexto é perceber padrões, intenções ou emoções por detrás de sons que, à primeira vista, parecem desconexos. Resultante de compressões de imagem, erros de código, acaso, obra aberta, composições algorítmicas, animações “pixeladas”

e vídeos corrompidos, tem sido utilizado para refletir sobre a efemeridade e a incompletude da experiência digital.

Com estrutura interativa, a fruição se expande e o espectador torna-se cocriador da peça sonora, inédita a cada audição desta obra que surgiu da fusão de linguagens por meio do uso criativo da internet, onde explorei a livre improvisação sonora gravadas em sessões de *Noise Turntablism*, meu projeto solo de discotecagem ruidosa. As gravações foram disponibilizadas em 18 players contendo áudios curtos (60 segundos cada) para livre execução/escuta, sequenciada e/ou alternada, ao longo da leitura do texto gráfico intencionalmente fragmentado e tachado. Uma obra sonora-imagética-textual que, à primeira vista, pode parecer confusa ou subversiva, porém, na verdade, contém críticas construtivas às normas sociais impostas pela distopia histórica.

Na afirmação de que um pensamento de ativismo midiático deve conter dose de improvisação, informalidade e ação coletiva, manifestei ainda em *VINIL (DEST)RUÍDO, DISTOPIA E QUARENTENA* a importância da autonomia do acesso para ruptura das manipulações ditatoriais. O resultado desta obra foi determinante no momento de optar por este objeto de pesquisa e me aprofundar no conceito da “ciberativismo”, ao relacionar com os meios e modos de utilização das ferramentas de comunicação digital para incrementar as práticas políticas durante o ato da criação artística.

Já em 2015, em entrevista para o *site* Fronteiras do Pensamento, Castells afirma: "A comunicação em rede está revitalizando a democracia". Decididamente, nenhuma outra tecnologia de comunicação teve um impacto tão veloz e amplo na nossa sociedade como a internet, que se tornou uma ferramenta democrática inovadora e permissiva no quesito da interação direta e sem limites geográficos.

A internet aberta tem sido especialmente valiosa para vozes silenciadas, que de modo contrário não alcançariam sua audiência e possíveis desdobramentos de adesão e apoio às causas abordadas. “A democracia e o ciberespaço buscam a liberdade de ideias, e juntos compõem as características da inteligência coletiva” (Moraes, 2014, p. 646). De fato, o fluxo de informações em redes sociais vem contribuindo bastante para o debate aberto e a troca de ideias, dois princípios fundamentais da democracia.

Nos anos 1990, época no nascimento da *World Wide Web*, o ideal da internet era “libertar todo mundo” validando o potencial da computação e da conectividade em rede com objetivos de engendrar novas mentalidades e um ambiente midiático mais democrático. Alguns anos mais tarde, vimos que Levy, face ao grande potencial emancipatório da cibercultura, hoje com menos filtros e bloqueios dos governos em grande parte do mundo, fez um *upgrade* dos seus conceitos para incluir a noção de “ciberdemocracia”, um desenvolvimento da cibercultura sob uma perspectiva politizada.

Porém a realidade é outra, a promessa inicial da internet como espaço aberto e descentralizado deu lugar a um ecossistema dominado por algoritmos, corporações e estados que extraem, filtram e modulam informações segundo interesses específicos. Conclui-se, portanto que, apesar de todo avanço tecnológico, é de máxima relevância destacar a exclusão digital não apenas por limitações financeiras ou tecnológicas, mas também de barreiras cognitivas e sociais. Nesse contexto, o ruído emerge como uma resistência, um desvio e uma falha que expõe a arquitetura opaca desses sistemas, vide teoria de Abraão Filho (2018).

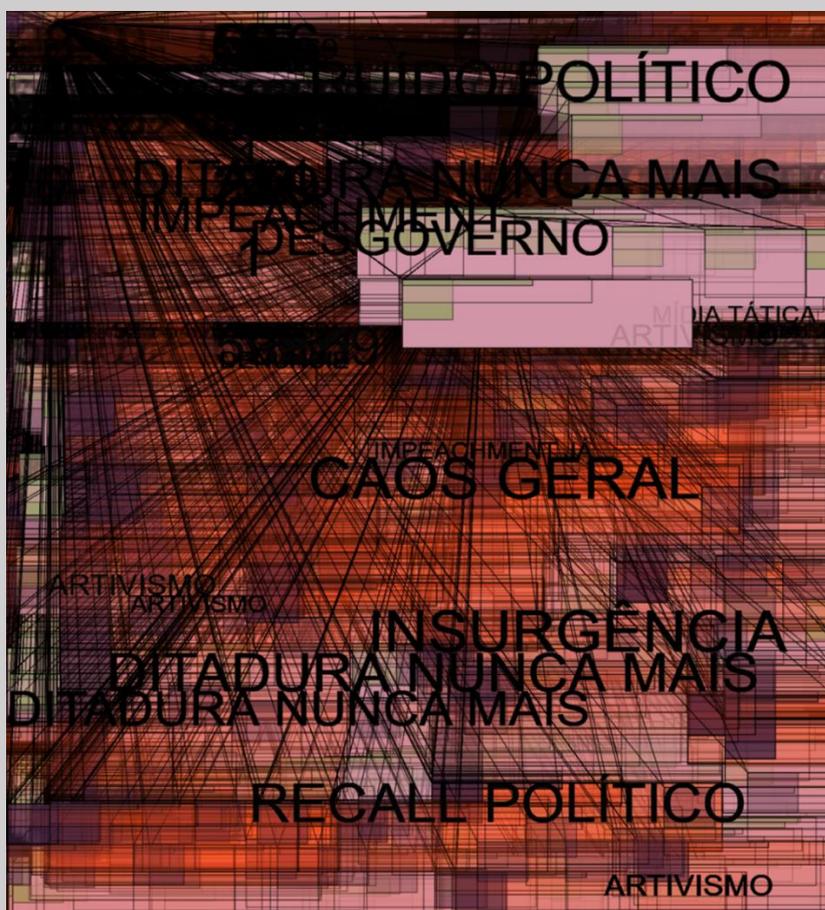
Diante da necessidade de respirar e expressar nosso descontentamento político durante o confinamento entre 2020 e 2022, surgiram iniciativas de impacto imediato nas redes, logo, nos tornamos seres regidos pelo ativismo digital que propôs um olhar mais atento para esse processo de ressignificação da experiência humana mediada pelas tecnologias da comunicação.

Levando em consideração este período, quando efervesceram novos formatos de expressão artística, um ativismo contemporâneo fundamental que se fortaleceu nas mídias sociais como importante veículo de manifestações de uma massa foi, em realidade, a prática de uma percepção mais politizada diante do isolamento social, quando as reflexões se materializavam espontaneamente a partir da nossa própria casa, do nosso corpo, do nosso interior aprisionado porém regido por uma mente revolucionária que buscou as tecnologias digitais da comunicação para “guerrilhar”.

5.3 GRRLHCNTN (2021)

GRRLHCNTN (Figura 57) trata-se de uma obra nascida “na e para” a web, ou seja, que existe exclusivamente na Internet, cuja etapa visual interativa foi desenvolvida em *JavaScript* utilizando códigos abertos (*open source*) da plataforma *P5.js* e o áudio é uma *live performance* onde manipulei discos de vinil destruídos e efeitos eletrônicos. A mesma pode ser ativada em tempo real dando respostas sonoras instantâneas para quem as experimenta junto à sua visualidade metafórica.

Figura 57: *GRRLHCNTN*. Imagem gerada da interatividade na obra. Andrea May (2021)



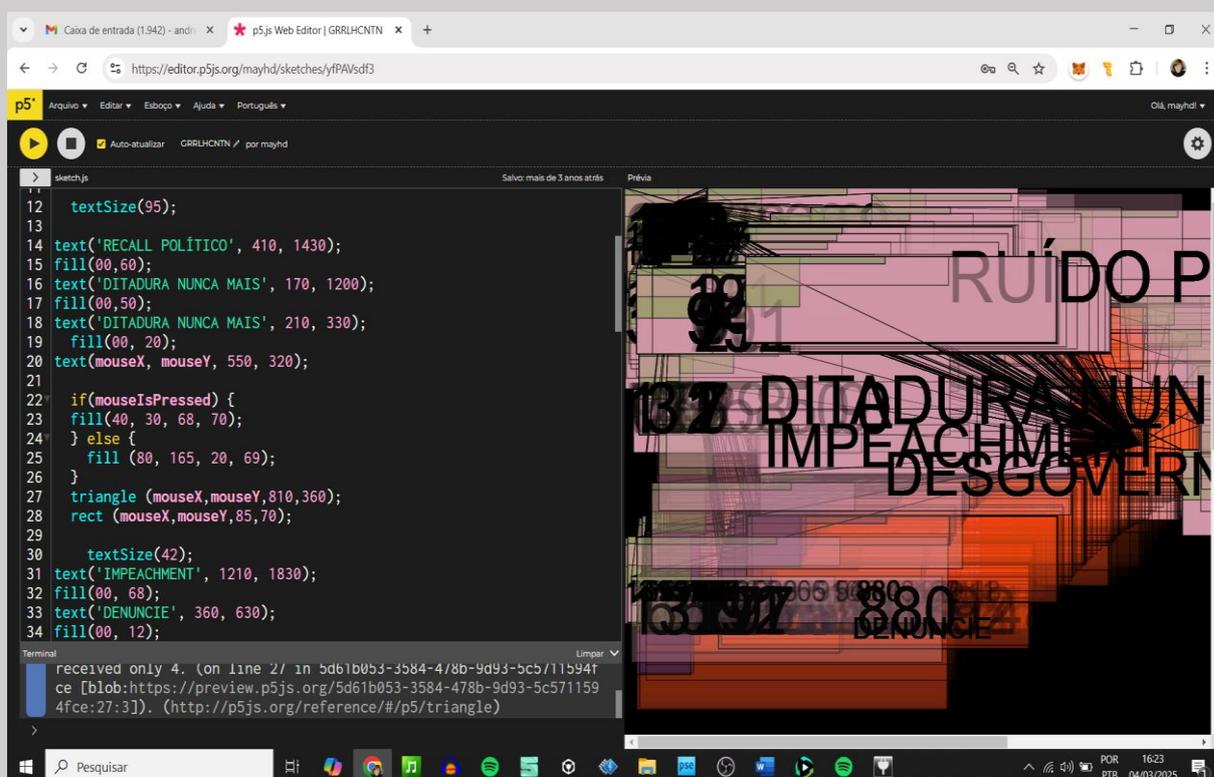
Fonte: Arquivo da autora

Durante a fruição, à medida que interagimos com o mouse, podemos cocriar, salvar e fazer o *download* de obras inéditas a cada acesso. Seu processo de elaboração ocorreu a partir de experimentações com código criativo no qual mesclei o uso de elementos gráficos com possibilidade de manipulação em tempo real via web, que revelam e sobrepõem palavras criteriosamente eleitas na insurgência do momento da sua criação, além de números que remetem a estatísticas em contagem

acelerada e cores que se alteram com o movimento na tela, destacando ideias que traduzem um manifesto no ambiente virtual. “Um código é sempre uma forma de dizer uma coisa que significa outra coisa além do que simplesmente é dito” (Raqs Media Collective, 2003, p. 377).

É através do ruído, da interação e da desconstrução que os artistas que se posicionam através da arte digital irão construir as instalações e objetos interativos. No espaço marginal do descarte de objetos, dos entulhos e do não querido, do resto, que será realizada a reciclagem estética (Burd, 2017, p. 808).

Figura 58: *Print Screen* da plataforma dos códigos



Fonte: Arquivo da autora

A obra pode ser melhor fruída no seu endereço original: <https://grrllhcntn.blogspot.com/> e foi lançada inicialmente pelo site “Homeostasis” (<https://homeostasislab.org/visualizar/obra/1571>), um portal de arte digital. Considero *GRRLLHCNTN* uma obra que se resolveu bem na aplicação das tecnologias ao permitir uma fruição interativa em tempo real com resultados visuais únicos e que podem ser salvos na extensão .png (Figura 58).

Nesta obra, a fruição do ruído não se dá somente pela decodificação de uma mensagem oculta, mas pela abertura a suas intensidades e conexões. Enquanto o som cria atmosferas, o texto imagético abre espaço para um tipo de expressão, onde subjetividade e política emergem em experiência sensível.

Ao desafiar as expectativas de ordem e harmonia o objeto se fortalece em conceito. “O ruído não significa, não tem sentido, mas revela um estado de coisas essencial e invisível sobre a tecnologia — e, conseqüentemente, sobre o sistema cibercultural que ela constitui e ao qual pertence” (Abraão Filho, 2018, p. 118). Logo, é inerente à condição da existência humana e isto implica na sua história, consolidada por uma longa narrativa desde ajustes da percepção dos sentidos até mudanças contínuas da vida contemporânea.

Também compreendido como reflexo da cultura, mais especificamente das divergências ou desiguais competências e assimilação fisiológica que o percebe de diversas maneiras, seu simbolismo oscila entre dois polos opostos: do poder e da insegurança, assim o ruído ganha uma dimensão social e política. Necessário, portanto, articular teoricamente uma noção de ruído que o desloque de uma negatividade absoluta para repensá-lo não como mera interferência ou distorção do sentido, mas como um campo de potência expressiva.

Analisando o ruído como produção de diferença é mister se inspirar nas famosas teorias de Gilles Deleuze e Felix Guattari, quando o referido elemento é pensado como um processo de desterritorialização da linguagem e dos códigos, um meio de introduzir variação e fluxo no que parecia fixo. Deste modo, o ruído não é ausência de sentido, mas excesso de possibilidades que escapam ao controle normativo.

Segundo Domingues (2003), a mutabilidade na arte tecnológica interativa significa que a obra nunca é estática ou definitiva. Cada interação gera novas configurações, novas respostas e até novos significados, fazendo com que se torne fluida e adaptável ao ambiente e ao público. Essa característica também reforça a efemeridade da arte interativa, pois cada experiência pode ser única e irrepetível, dependendo da participação e do contexto. Assim, a obra não é mais um objeto fixo, mas um processo em constante transformação.

Geralmente, artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas.

Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e “abertas”, onde a percepção, a recepção e as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções da arte com tecnologia, afirma um dos principais artistas na área da arte telemática no Brasil, Julio Plaza (2003). Afinal, uma cultura de comunicação de acesso aberto costuma revelar suas fontes.

Na busca por respostas aos questionamentos da minha prática artística analiso também alguns conceitos de Jacques Derrida (1930-2004), nos quais a desconstrução não representa destruição, e sim desmontagem de elementos ou mensagem para que sejam revelados significados ocultos, propondo uma nova concepção pela abertura de fendas e deslocamentos, assim trago a hipótese de que o ruído artista mesmo camuflado em metáforas produz incômodo e estímulo como experiência única. Exatamente como vejo nesta obra *GRRLHCTN*, quando o ruído se torna um dispositivo de contestação, revelando os pontos cegos dos discursos dominantes e das infraestruturas tecnológicas.

O caráter tátil-sensorial inclusivo e abrangente, das formas eletrônicas permite dialogar em ritmo “intervisual”, “intertextual” e “intersensorial” com os vários códigos da informação. É nesse intervalo entre os vários códigos que se estrutura uma fronteira fluida entre informação e pictoricidade ideográfica, uma margem de criação (Plaza, 2010, p.13).

Nós os artistas contemporâneos exploramos as mudanças tecnológicas não apenas como temas, mas também como meios e metodologias em nossas práticas. A introdução do digital, da IA, da RV e da robótica não apenas amplia o repertório técnico da arte, mas também transforma a maneira como percebemos e interagimos com o mundo. Ainda sobre o pensamento de Plaza (2010), no fluxo contínuo de sobreposição tecnológica emergem diversos efeitos, entre eles a hibridização de meios, códigos e linguagens, que se entrelaçam e combinam, dando origem à intermídia e à multimídia.

A arte digital, a bioarte, a arte generativa e a arte interativa são apenas alguns exemplos de como a experimentação artística lida com a tecnologia para propor distintos padrões de sensibilidade. Frequentemente tensionamos tais implicações, questionando o impacto e propondo alternativas estéticas que desafiam nosso entendimento do sensível e do político.

Software e ideologia se encaixam perfeitamente porque ambos tentam mapear os efeitos materiais do imaterial e postular o imaterial por meio de pistas visíveis. Por meio desse processo, o imaterial emerge como uma mercadoria, como algo por si só (Chun, 2005, p.44. tradução nossa).

A arte não só reflete essas transformações tecnológicas, mas também as *hackeia*, desvia e ressignifica, principalmente no processo criativo da materialização do imaterial. Seja na subversão dos algoritmos, na exploração do erro (*glitch*) ou na criação de narrativas híbridas entre humano e máquina, os artistas estão sempre tensionando os limites do que entendemos como experiência sensível, a exemplo do ruído que julgo ser uma ferramenta poderosa nesse processo, não como algo a ser eliminado, mas como um campo de possibilidades para outros meios de fruição e interpretação da mensagem.

Se analisarmos a relação entre prazer e ansiedade na percepção conectada, especialmente do ruído digital, podemos concluir que é algo, verdadeiramente, intrigante. Ele manifesta, em dualidade, tanto a vulnerabilidade da comunicação quanto o desejo de conexão — compondo uma experiência basilar da afetividade com a máquina.

5.4 *BRoken* (2022)

O conceito disruptivo do vídeo *BRoken* que nasceu como um álbum digital, lançado em 2022 pelo selo *Scatter* (Glasgow/UK) na coletânea *Construída Vol 2*. (Figura 59) deu origem ao processo criativo desta obra que transcendeu a execução sonora e, no fluxo dos meandros programáticos e operativos, tal como um organismo vivo, em constante metamorfose, não se limitou a uma única linguagem, e em um *insight* proposicional das tensões estéticas no campo da poética digital, tornou-se uma videoarte. O fato desta obra ter nascido como um álbum digital e depois ter se desdobrado em videoarte também reforça esse caráter de metamorfose constante, como se a própria estrutura dela se recusasse a permanecer estática, refletindo o próprio tema da desordem.

Figura 59: Álbum Construída 2. Coletânea do selo Scatter (2022)



Fonte: Disponível em: <https://scatterarchive.bandcamp.com/album/constru-da-2>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

A obra *BRoken* (Figura 60), composta por 5 atos sequenciados e com durações variáveis, vem refletir juntamente à proposição do álbum homônimo sobre a situação política no Brasil quando, ao utilizar sons vinis de hinos nacionais preparados, destruídos e processados eletronicamente, tirei partido de sobreposições para sedimentar os sentimentos de perda, desordem e desilusão nas ruínas sociais do aqui instauradas. Não à toa, o título está grafado com as iniciais do Brasil (BR, em caixa alta) formando o restante da palavra “quebrado” no idioma inglês que, além do sentido

metafórico é, também, uma estratégia de comunicação com o público do exterior, já que as faixas compõem uma coletânea lançada por um selo escocês.

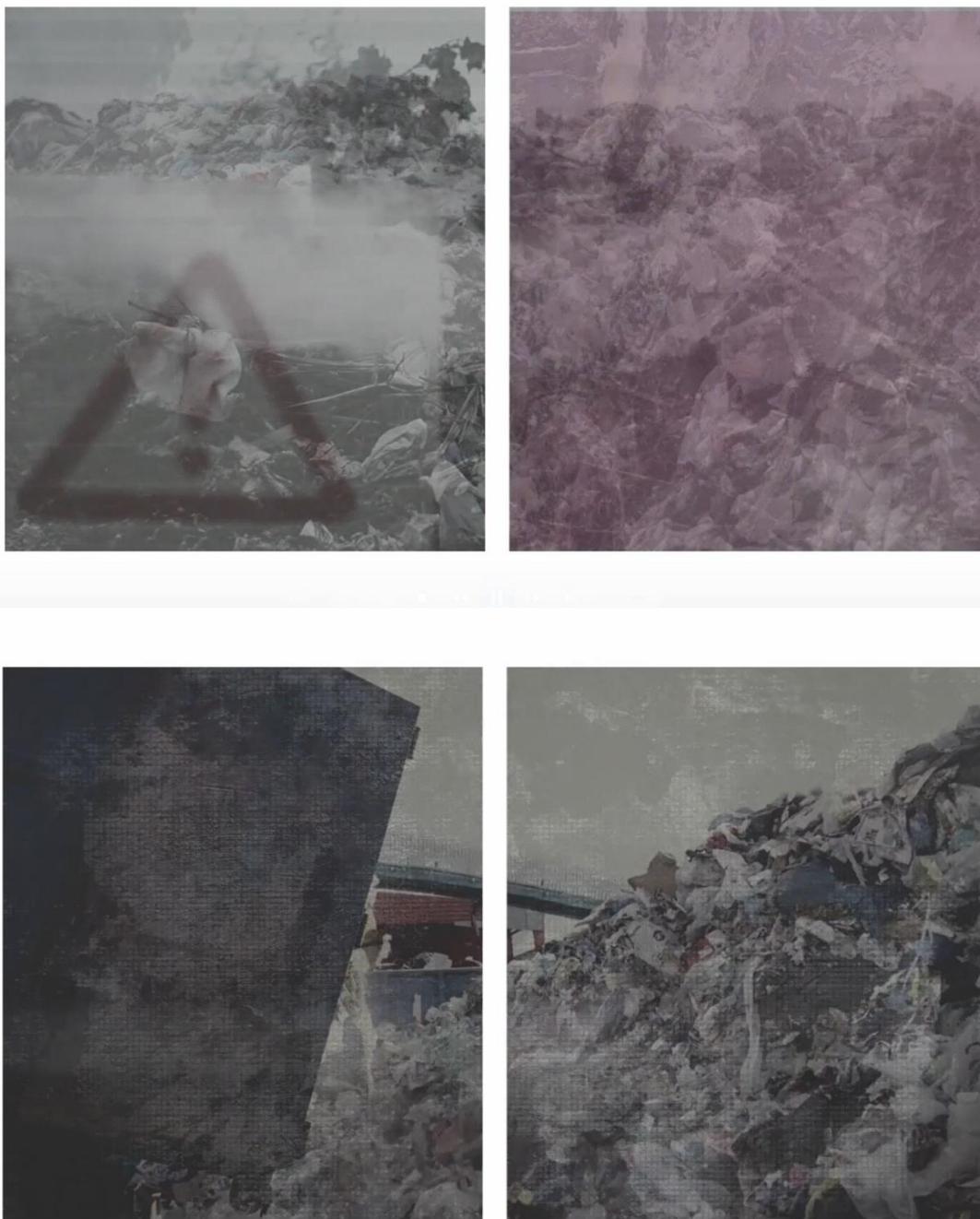
Os hinos foram tratados como símbolos da distopia, cujas letras de teor utópico e melodias dramaticamente heróicas agora se misturam com a realidade ruidosa e se conectam ao experimentalismo visual e sonoro da obra produzida entre junho e julho de 2022. Para dar conta da visualização do áudio, fiz uma compilação e edição de imagens disponibilizadas gratuitamente na web que ressaltam a destruição, o caos e o lixo.

A justaposição entre o heroísmo utópico dos hinos nacionais e a paisagem sonora e visual distópica de *BRoken* cria um forte contraste crítico. Essa escolha de destruir e processar os hinos simboliza não só a falência do ideal nacionalista, mas também a imposição da realidade ruidosa sobre uma narrativa histórica glorificada. Também a apropriação de imagens gratuitas da web reforça essa estética de colagem e recontextualização, algo que dialoga bem com a lógica da internet como espaço de fragmentação e remix.

A montagem das imagens segue uma cadência específica cuja sincronicidade entre som e imagem potencializa a experiência sensorial, tornando a relação entre ruído visual e sonoro ainda mais intensa e imersiva. Isso cria uma narrativa que não precisa ser linear, mas sim sensorial e perceptiva, na qual o espectador sente a desconstrução e o colapso ao invés de apenas interpretá-los racionalmente.

O uso de sobreposições progressivas me ajudou a acentuar essa sensação de continuidade e imersão, criando uma espécie de "colagem viva" onde cada camada visual se funde ao som, uma estratégia de edição que potencializa a narrativa e cria uma experiência que transcende o tempo e o espaço. Imagino que essa continuidade também funcione como um fluxo inevitável, onde a distopia se torna inescapável, sem momentos de respiro ou pausa para reconstrução. A própria ausência de quebras pode reforçar a ideia de sobrecarga e colapso, como se estivéssemos totalmente imersos em um loop de deterioração.

Figura 60: Video BRoken. *Frames*. Andrea May (2022)

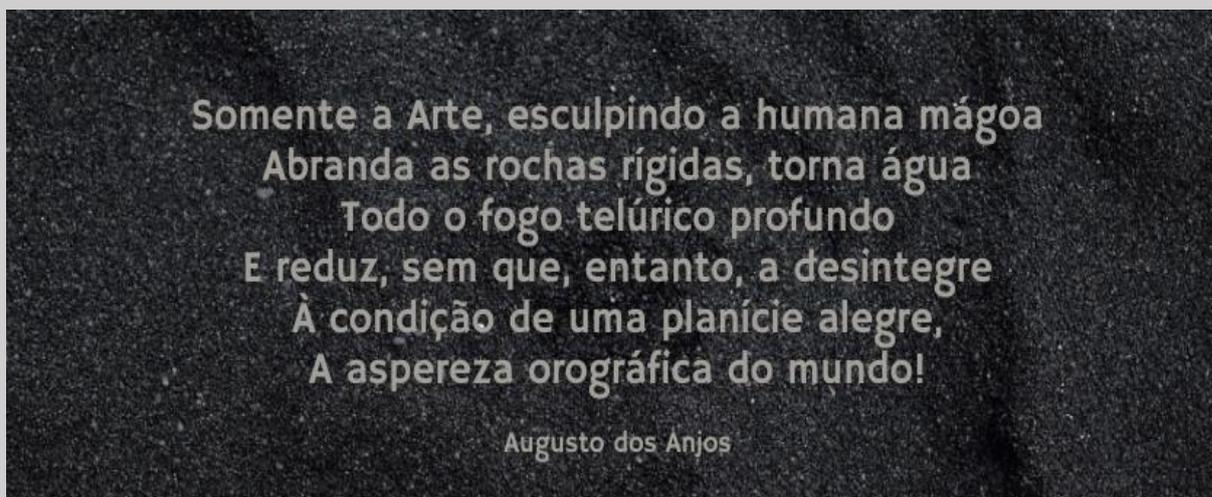


Fonte: Arquivo da autora. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EuamIEYReiw&t=23s>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Recentemente ao me deparar com o “Monólogo de uma sombra” (Figura 61) do poeta simbolista Augusto dos Anjos (1884-1914), encontrei alguns aspectos pictóricos ambientais que remetem à paisagem atmosférica contundente e sombria que delinea a obra *BRoken* que trago como poética, o foco em paisagens distantes recobertas de

fumaça ou névoa para encobrir o estado de uma consciência malfadada ao silêncio que é interrompido por ruídos, sonoros e imagéticos em intervalos de escape aos absurdos da realidade.

Figura 61: Trecho do poema “Monólogo de uma sombra”. Augusto dos Anjos (1912).



Fonte: Arquivo da autora

Sobre a edição do vídeo, estruturei na projeção simultânea de duas janelas que se alternam em sincronicidade e oposição, oferecendo a dualidade perceptiva de temas de relevância eternamente recorrentes no mundo contemporâneo.

A metáfora desta obra reside em sua dinâmica, na vibração de seus estados sígnicos que se propagam como ecos em uma cadeia contínua, múltipla, híbrida e aberta a significados que se reconfiguram a cada instante. E no contexto da poética digital, não se fixa, pulsa, estilhaça-se e reconstrói-se nesta paisagem sonora. O ruído, aqui, não é interferência, mas matéria-prima. Ele se inscreve na superfície da imagem e do som como gesto polifônico, reivindicando sua própria semântica. Não buscamos depurá-lo, mas habitá-lo, perceber as fissuras que ele abre na hegemonia da comunicação linear. No entrelaçamento entre erro e expressão, entre *glitch* e sentido, reside a potência política e artística do ruído.

Aqui a videoarte tornou-se espaço de insurgência, deu corpo à poética da falha, da sobrecarga de informação, da fragmentação perceptiva. Na fusão entre o digital e o orgânico, entre o algoritmo e o acaso, construímos novas formas de sensação e engajamento.

A curadoria das imagens se baseia, em sua maior parte, na representação de cenários de destruição, densos e extremamente ruidosos no sentido da sua baixa nitidez resultante do excesso de efeitos aplicados em sincronia com a trilha sonora absolutamente anti-ufanista. Isso ressoa profundamente com a ideia do luto político em um processo não apenas individual, mas também coletivo.

A revisitação da memória e a tentativa de elaborar soluções por meio da arte acabam sendo exemplos de resistência e resignificação. Tratando-se de um vídeo reflexivo, no qual fica explícita a carga de densidade imagética e sonora, cujo componente político presente é constituído pelo ruído e pode ser compreendido como um manifesto.

Um ruído que não se limita ao conceito técnico de distúrbio sonoro ou visual, mas como uma metáfora para a contestação das normas estabelecidas, das ontologias, dos marcos temporais e das padronizações da sociedade, subliminarmente ele questiona as narrativas dominantes e as normas estabelecidas de percepção da realidade, logo, pode representar uma interrupção dos fluxos de informação, revelando camadas submersas de realidades alternativas. Indo mais além, sua estética desafia as normas com olhar crítico sobre nossas ações dentro da esfera política e social, revelados em simbologias de apodrecimento, acúmulos, proibições e desmanches.

Em alguns filmes e animações, o ruído estético pode ser gerado por efeitos visuais que distorcem as imagens ou pela montagem não-linear, criando assim um efeito corrompido em sua narrativa. Nas animações experimentais, como as de Bill Viola, explora-se a sobrecarga de imagens como uma metáfora para a transcendência e o processo cognitivo, ou com elementos plásticos e abstratos, explorando mais a relação entre arte e tecnologia, a exemplo de Nam June Paik (1932-2006), que ficou conhecido pelas suas experiências com a manipulação eletrônica e apropriação de imagens de artistas influentes e personalidades culturais.

No seu período do Fluxus, Paik desenvolveu extensa obra, praticada na relação entre a *performance art* e a tecnologia. E, em 1969, apropriou-se de uma apresentação dos Beatles na TV (Figura 62) e as distorceu usando um sintetizador, provocando um efeito na indústria e na percepção que se tem da televisão como mídia de massa.

Figura 62: Video BEATLES ELECTRONIQUES. *Frame*. Nam June Paik, Jud Yalkut (1969)



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V-Wj8e0gAu8>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

Paik foi pioneiro no uso de sintetizadores de vídeo e na manipulação eletrônica de imagens, muitas vezes criando sobreposições, distorções e *glitches* que quebravam qualquer noção tradicional de narrativa. A conexão da sua obra com *Broken* pode vir da experimentação técnica e do uso do ruído visual e sonoro como parte da composição. Essa abordagem experimental, que rejeita a pureza da imagem e abraça a interferência como elemento artístico, ressoa com o uso dos hinos destruídos e das imagens caóticas existentes no meu trabalho.

Outro artista essencial para a história da videoarte é Bill Viola (1951-2024). O norte-americano produz obras que exploram aspectos cognitivos da relação entre as imagens e o espectador. Além disso, alguns de seus trabalhos possuem uma abordagem visual e um ritmo contemplativo que remete a algumas tendências do cinema contemporâneo. No caso da obra *Chott el-Djerid* (Figura 63), a falta de nitidez do vídeo e a relação entre luz e calor nas paisagens criam um efeito impressionista. Viola, de certa forma, sempre questiona os limites da imagem.

Figura 63: Video Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat). *Frame*. Bill Viola (1979).



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3hNVotRyZKM>. Acesso em 03 Jun. 2025.

Bill Viola tem uma relação muito particular com o tempo e a imersão sensorial. Seus vídeos, muitas vezes desacelerados e contemplativos, criam experiências quase meditativas, mas carregadas de uma carga emocional e simbólica intensa. Neste sentido *BRoken* parece se conectar à ideia de transformação e à evocação de estados emocionais profundos, só que dentro de uma estética de colapso e ruína. Enquanto Viola muitas vezes trabalha com a transcendência espiritual, minha abordagem decide por um tipo de transcendência distópica.

Certamente, estas duas referências me representam ao unir algo da linguagem experimental de Paik com a intensidade emocional e imersiva de Viola, porém aplicado ao contexto contemporâneo e digital em diálogo com questões urgentes do Brasil. *BRoken* foi exibida publicamente em 2022 no projeto *Futuros Possíveis* no Espaço Fluxus (Salvador, Bahia) e em 2023 na *Mostra + do Noise Invade* no Espaço Maniphesta (Metaverso *Spatial*).

5.5 URGE (2023)

Como consequência da pandemia quando fomos direcionados para novas experimentações na virtualidade, ampliaram-se as possibilidades entre usuários/dispositivos habilitados pela tecnologia de comunicação que permitiu a interação mediada por computadores em redes digitais, destacando as experiências remotas que promovem sensação de presença em múltiplos espaços (ubiquidade) por meio de aplicações como realidade virtual (VR), realidade aumentada (AR) e metaverso.

URGE (Figura 64), uma instalação virtual imersiva 3D composta a partir de uma série de *NFTs* “Monotipias sonoras” e a videoarte “*AudioZine*” apresenta um ambiente soturno de percursos ruidosos repleto de metáforas visuais e sonoras. Sua expografia é composta de peças aéreas (monotipias *handmade* de vinis quebrados e posteriormente digitalizadas) rodeadas por grandes painéis contendo ilustrações digitais e, ao centro, em enorme tela exibindo uma videoarte em *loop* infinito.

Figura 64: URGE. Instalação no Metaverso *Spatial*. *Print* da tela. Andrea May (2023)

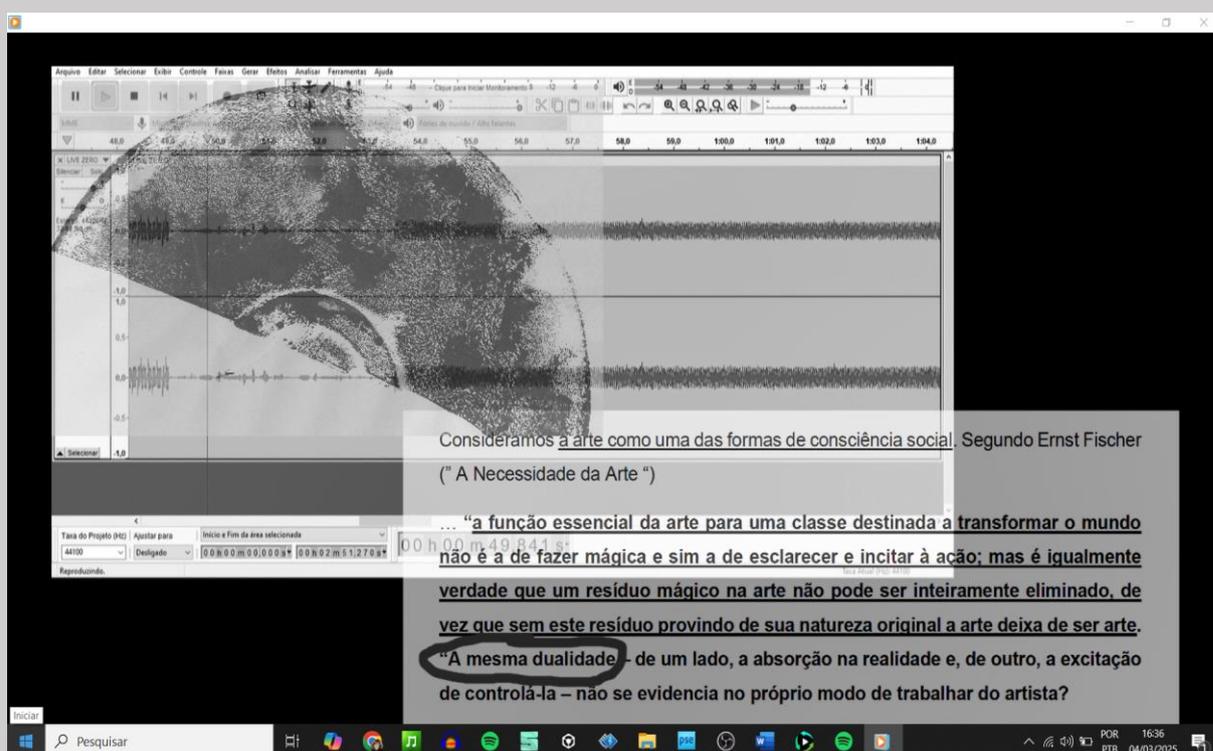


Fonte: Arquivo da autora

Posicionada ao centro da sala expositiva virtual, encontra-se projetada em uma grande tela, a videoarte intitulada “*AudioZine*”(Figura 65) que é composta por uma colagem de imagens de um *software* livre de gravação e edição de som (*Audacity*) em

execução durante uma sessão de processamento das gravações de ruídos produzidos pela artista utilizando discos de vinil preparados, além de sobreposição de camadas com monotipias e textos referenciais à temática.

Figura 65: Videoarte “AudioZine”. *Frame*. Andrea May (2023).



Fonte: Arquivo da autora. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pyJ6gKfljxc&t=42s>. Acesso em: -3 Jun. 2025.

As imagens impressas na técnica artesanal da monotipia e posteriormente digitalizadas, podem sim operar com muita força na tradução intersemiótica dos ruídos extraídos dos discos de vinil, aqui utilizados como signos da desconstrução do objeto a favor do conceito artístico. Ainda faz parte deste ambiente imersivo uma instalação audiovisual cuja trilha sonora original foi composta especialmente pensando nesta caverna futurística (Figura 66).

Mediante afirmação de Prado (2003) a partir do sistema de percepção mediado pela rede de computadores, estamos, de certa maneira, reconstruindo nossas relações junto a uma grande quantidade de dados, interfaces e interconexões que nos conduz à aceleração de uma nova organização social, política e econômica, tendo como consequência alterações nas noções de espacialidade, materialidade e temporalidade.

Figura 66: Video registo da instalação URGE. *Frame*. Andrea May (2023)



Fonte: Arquivo da autora. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-dJcVMEtTRY>. Acesso em: 03 Jun. 2025.

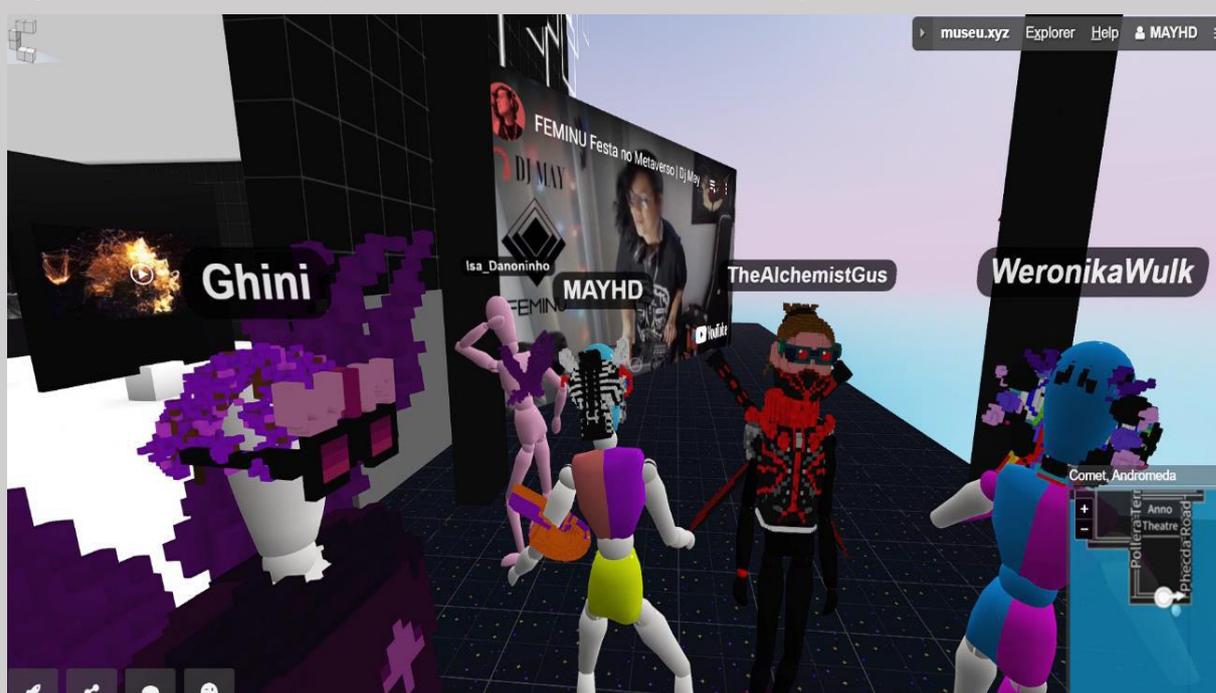
Diante do exposto, ocupar o Metaverso tem sido para mim uma grande experiência seja atuando como artista visual e sonora, *DJ* (Figura 67) ou simplesmente como avatar dançante, interativa, exploratória em deslocamento aéreo por galáxias virtuais que abrigam a realização de projetos artísticos com foco na produção contemporânea como exposições, eventos multimídia, nos quais acessamos novos comandos cérebro-corpo-virtualidade. “*Happenings* e *performances* na arte de agora estão sendo vividos por corpos ‘tecnologizados’, amplificados na sua totalidade física e psicológica, comandam e/ou são comandados por dispositivos de interação” (Domingues, 2003, s/p).

Vemos essa nova condição corporal como algo que não nega o corpo, mas o reinscreve de outra maneira, mediada por estímulos computacionais. O que me interessa nisso é como a experiência sensível se torna o próprio corpo no ambiente digital em uma vivência direta por meio das linguagens artísticas. Isso abre um caminho interessante: se o corpo não está representado, mas apenas sentido, há um desencaixe entre percepção e referência, e esse desencaixe pode ser um tipo de ruído. A experiência sensível se torna autônoma, sem precisar remeter a um corpo

físico, o que pode gerar tanto estranhamento quanto método de fruição acompanhada por uma espécie de vibração entre presença e ausência.

Nestas experiências remotas o corpo não é representado, não há uma projeção em um outro elemento, mas a experiência sensível de fato, a partir de estímulos simulados em sistemas computacionais, baseados em imagens, sons e a sensação de controle cinético (Rocha; Bandeira, 2014, p. 63).

Figura 67: Performance Dj set no Metaverso VOXELS. Andrea May (2022)



Fonte: Arquivo da autora extraído de <https://www.voxels.com/> (evento não mais disponível para acesso)

O espaço virtual imersivo permite aos múltiplos usuários a habilidade de interagir uns com os outros, partilhar informação e manipular objetos no ambiente. Esta interatividade em tempo real é o diferencial desses ambientes em relação aos navegadores pois são mais apropriados para aplicações que demandam a criação de telepresença, ou a ilusão de que os outros usuários são visíveis a partir de localidades remotas. Os avatares e agentes inteligentes na realidade artificial se constituem em simulacros de vida e permitem gerar mundos em cores, formas, anamorfozes, comportamentos, imersões, auto-organizações, dentre outros estados, segue afirmando Domingues (2004).

Estes ambientes que chamamos imersivos são apenas espaços distintos dentro do ambiente maior de uma cultura planetária em que estamos mais e mais imersos no instante: a noção de historicidade dissolve-se na circularidade do instante sinestésico; as experiências do tempo narrativo e do espaço contemplativo visual se dissolvem em sensação. Estamos, novamente, num mundo mágico, onde emergem todo o tipo de metáforas (Basbaum, 2012, p. 264).

No texto anteriormente citado, Biriba (2020) nos mostra a requalificação ou abertura de novas instâncias com a instauração de outros espaços para que corpos, agora virtualizados, se façam telepresentes, resistindo à situação até então inédita do distanciamento social, ao tempo em que nos põe em conexão e interlocução fisicamente muito distantes, a exemplo da X Edição da Mostra de Performance da Escola de Belas Artes/UFBA.

O mesmo autor cita que “a linguagem da performance, desdobrada em foto, vídeo e tele performance, a partir das suas pedagogias e abordagens arte educativas tornaram-se ferramentas fundamentais para estabelecer as conexões desejadas entre educação, arte, artista e sociedade.” Assim corpos=imagens avançam para além dos limites físicos da galeria e se expandem pela web com o desafio de consolidar esta imersão tecnológica, ocupando o hiperespaço com um novo discurso, possivelmente mais ativista.

Para a pesquisadora portuguesa Clara Gomes (2013), a *ciberformance* é essencialmente reflexiva às questões políticas, aos valores relativos ao gênero, etnia, consumismo, ao poder em geral, sendo considerada politicamente interventiva. A tecnologia é, sem dúvidas, um dos mais polêmicos e instigantes dispositivos contemporâneos, por se responsabilizar pelas transformações sofridas pelo corpo humano, dando origem a uma realidade considerada pós-humana como ciborgues, transformações estéticas e sexuais, enxertos, clonagens etc.

O panorama da arte tecnológica interativa nos desafia a repensar os limites tradicionais da arte e do corpo em um contexto no qual as fronteiras são continuamente ampliadas pelos territórios digitais. Nesse cenário, a tecnologia não é apenas uma ferramenta, mas um meio que transforma o modo como a arte é concebida, criada, experimentada e compartilhada.

Os territórios digitais rompem com noções clássicas de espaço, tempo e materialidade, permitindo que a arte transcenda sua existência física. E, segundo

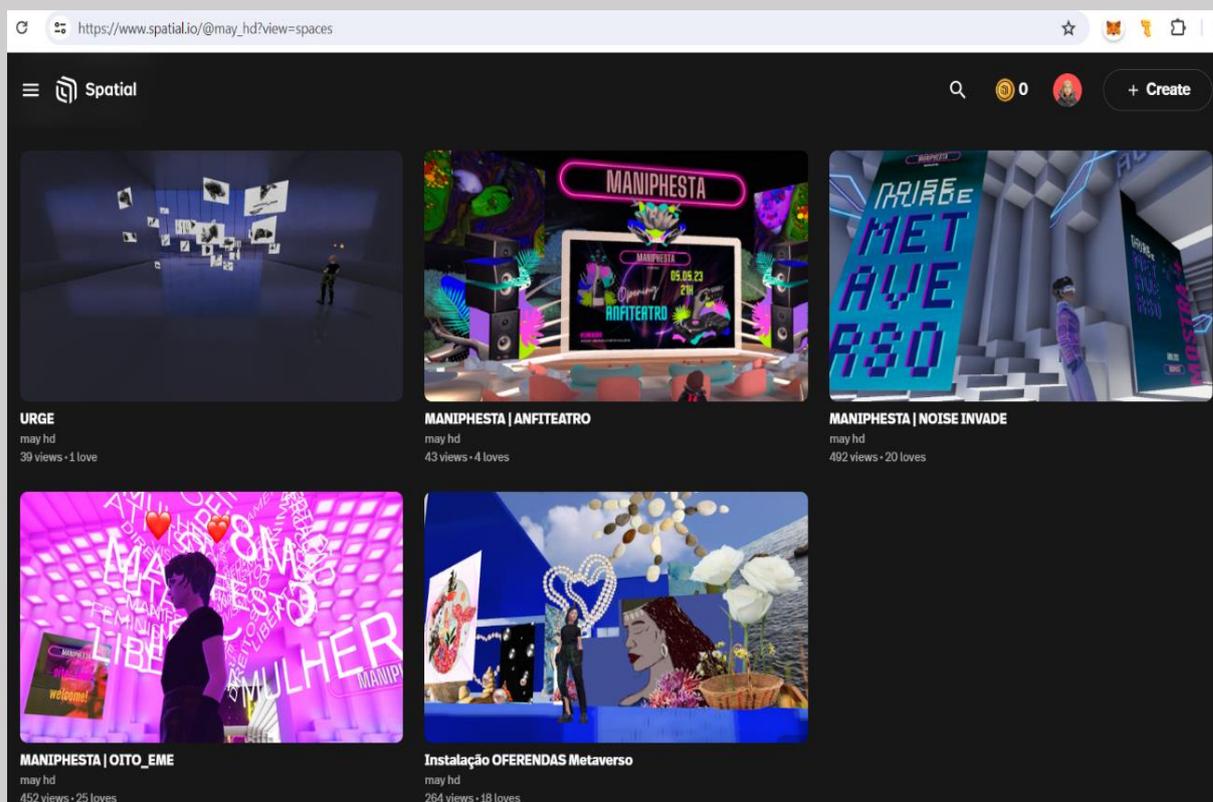
Pimentel (2000, p.98), devido ao nosso cotidiano completamente atravessado pela digitalização, o corpo já não se define apenas por sua materialidade biológica; a fusão com as novas tecnologias nos leva a experimentar a existência por meio de um "cibercorpo". Interfaces como realidade aumentada, virtual e dispositivos vestíveis (*wearables*) expandem a percepção e ele se torna híbrido, navegando entre o físico e o virtual, enquanto a identidade e a experiência sensorial são reconfiguradas.

Essa "tecnologização" levanta questões éticas e filosóficas sobre o que significa ser humano em um mundo cada vez mais mediado por dispositivos digitais. O artista e investigador transdisciplinar lusitano Pedro Veiga (2022) ressalta o potencial para produzir artefatos que possam simultaneamente investir em um componente poético (ideológico, político, social) e estético (multissensorial sinestésico), fica, assim, a serviço do ativismo digital, levando a experiências artísticas mais impactantes.

Pensar a arte tecnológica interativa é refletir sobre a confluência entre o humano, o digital e o criativo. É um convite a explorar as infinitas possibilidades que surgem quando os limites se dissolvem e novos territórios emergem. Para Domingues (2003), neste panorama da arte tecnológica interativa, devemos pensar os limites da arte e de um corpo 'tecnologizado' demarcados pelas novas fronteiras dos territórios digitais.

Ao tomar conhecimento destes espaços possíveis, fui me aproximando de novas plataformas com interface e design cada vez mais avançados, o que instigou experimentar *templates* e conceitos que melhor representassem meus projetos e pesquisas. Assim cheguei ao Metaverso *Spatial* (Figura 68) no qual criei alguns ambientes específicos para exposições, metafeira de artes, mostras de vídeo, instalações artísticas e performances sonoras.

Figura 68: Homepage @mayhd no Spatial.io. Print da tela.



Fonte: Acervo da autora. Disponível em: <https://www.spatial.io/>. Acesso por login.

Não devemos compreender o ciberespaço como um espaço liso, ou apenas como um espaço de desencaixe e de compressão espaço-tempo, mas como lugar de quebra e criação de controle e de hierarquias, de territorialização e desterritorializações (Lemos, 2006, s/p).

Por meio das ocupações no ciberespaço, vislumbrei a expansão dos múltiplos sentidos na imersão do 3D que, quase sempre, torna a fruição uma diversão à parte quando temos que nos locomover, demonstrar reações, movimentar o 'cibercorpo'. Colagens, mixagens, corpos robotizados são algumas possibilidades de hibridizar os gestos, os deslocamentos, a voz, sinais humanos em ambientes virtuais interativos.

Segundo Borges (2024) a realidade virtual vai além de simular o mundo real, proporcionando novos modos de existência e maneiras de sentir. Nesses espaços, as distinções entre humano e máquina, orgânico e inorgânico tornam-se menos rígidas e mais interativas. O corpo estende-se para além de sua materialidade, modificando a experiência sensorial.

Num sentido lato, a palavra poética refere-se a algo próprio da 'ação de fazer algo' (do grego *poiesis*), e, em se tratando de trabalhos que estarão em rede, interativos, imersivos, e que permitem a participação de múltiplos usuários, novas possibilidades ampliam e/ou potencializam esta questão (Prado; Laurentiz, 2004, p. 23).

Apesar da internet oferecer condições para que o ativismo se conecte com o contexto sociocultural e histórico atual, a ideia da sua natureza platônica nos remete à visão de um mundo das ideias, abstrato e perfeito, onde a informação circula idealizada, sem limitações físicas ou barreiras. No entanto, a realidade dessa infraestrutura digital é profundamente enraizada no mundo material, com origens físicas que tornam a internet uma rede tangível, dependente de infraestruturas físicas complexas e geograficamente dispersas.

Conforme relata Julian Assange (2012), a infraestrutura física da Internet, com seus cabos submarinos de fibra óptica, satélites e servidores espalhados pelo globo, reflete a dualidade entre o mundo imaterial da informação e sua dependência das tecnologias físicas para existir. Essa desconexão entre a utopia digital e a realidade física é uma das questões centrais para compreender o impacto e as limitações da internet no mundo contemporâneo. Um tema que, realmente, urge refletir.

5.6. RESISTE! / CIBERCAMUFLAGEM (2024)

Figura 69: Camuflagem de navios em Liverpool. Pintura. Edward Wadsworth (1919)



Fonte: Disponível em: <https://justthesea.com/>. Acesso em: Jan. 2025.

Pesquisando sobre camuflagem me deparei com a expressão idiomática de origem inglesa do final do século XIX '*Razzle-dazzle*' que significa um estado de confusão ou hilaridade e pode também se referir a uma atividade destinada a atrair atenção, com volume alto e textura ruidosa.

Segundo a artista espanhola Angela Lago (2022), usada pela primeira vez na década de 1880, *Dazzle Camouflage* (Figura 69), a arte de camuflar navios envolvendo história e design numa tática inovadora desenvolvida durante a Primeira Guerra Mundial comprovou a criatividade humana diante da adversidade, esta tecnologia não só transformou a aparência das embarcações, mas também alterou o curso da guerra marítima por meio desta estratégica que fundiu arte ao objetivo de salvar vidas. Apenas um exemplo do mimetismo que serve de ponto de partida para o ataque da "cibercamuflagem" ou apenas, invisibilidade estratégica.

Na contemporaneidade, este procedimento ressurgiu fortemente como forma de contravigilância sendo explorada por artistas, que adotam tecnologias analógicas ou digitais para hackear sistemas e até provocar desaparecimentos, atesta Paola Barreto (2020), professora e coordenadora do laboratório de pesquisa Balaio Fantasma, que atua na interface entre produção artística e práticas de cidadania, em diálogo com territórios físicos e simbólicos que resistem a processos de invisibilização ou apagamento.

A "cibercamuflagem" trata-se de uma prática central no ativismo digital e na resistência digital que permite aos ativistas protegerem sua identidade e localização, ou esconderem suas comunicações de possíveis vigilantes, seja o governo, corporações ou outras entidades de controle. É uma estratégia essencial para aqueles que estão engajados em movimentos sociais ou políticos e precisam de proteção contra repressão digital. Algumas das principais técnicas envolvem ocultação de identidade, utilização de criptografia de dados, mascaramento de geolocalização etc.

Para o antropólogo Daniel Miller (2000) a camuflagem é característica essencial das mídias digitais, influenciando por sua vez a interpretação de alguns de seus operadores, que a reportam como uma realidade autônoma com relação ao mundo *offline*, sem limitações, totalmente neutra, flexível e livre de qualquer determinação. A cibercamuflagem não se limita a esconder identidades, mas pode ser usada de

maneiras mais criativas e eficazes para garantir que as mensagens de resistência cheguem ao público desejado sem interferências externas.

Com este sentido, da obfuscação de dados - técnica que tem como objetivo esconder o verdadeiro significado de uma comunicação -, busquei associá-la à criação de uma obra, que por sua própria natureza estética já se apresente camuflada, e que sua mensagem principal não estivesse totalmente explícita, seja por meio da utilização de padrões antagônicos, efeitos visuais, *glitch art* etc. “Não nos falta comunicação, ao contrário, nós temos comunicação demais, falta-nos criação. Falta-nos resistência ao presente” (Deleuze, 2010, p. 130). Desde modo, se combinamos criativamente a camuflagem com a resistência, a obra pode se tornar uma ferramenta poderosa na disseminação do pensamento ativista em tempos de crescente vigilância digital, preconceitos e discursos de ódio.

Na noosfera da comunicação, visto o alargamento da capacidade de transmissão da internet e suas redes sociais, informações deveriam ser disseminadas de modo instantâneo e global, permitindo que ideias e conhecimentos circulassem livremente, contudo, este sistema ainda não opera plenamente. Para Assange (2012), a internet é uma das maiores ferramentas autônomas da atualidade, porém, vem se tornando um dos mais perigosos moderadores do totalitarismo e, por conseguinte, uma ameaça à nossa civilização.

Todo esse processo vem se desenrolando veladamente em prol da indústria da vigilância global que segue na direção da uma versão ainda mais distópica. Ao desenvolver ações nesse território, é necessário, sobretudo, reavaliar com frequência os objetivos e respectivas táticas para prosseguir adaptando aos novos formatos de opressão, ou seja, manter-se relevante e atentos aos riscos relacionados à sua assimilação, pois o sistema pode cooptar as manifestações de caráter subversivo e transmutá-las em entretenimento, diminuindo a sua força. Assim, devemos criar narrativas de linguagem disruptiva, a exemplo do ruído, para que possa romper com o discurso dominante.

Pensar o ruído como resistência, pode simbolizar vozes marginalizadas ou silenciadas que, quando decodificadas nos revelam novas perspectivas, rompendo o silêncio imposto pelas hegemonias. “Como a política, a arte é uma questão de vida ou de morte, mas talvez por argumentos opostos. Poderá a arte mudar o destino,

enquanto estética da confrontação?” (Raposo, 2023, p.2). Isso se conecta com o ativismo e a luta por visibilidade de grupos sub-representados no ambiente virtual.

Ruído e distopia estão profundamente conectados na arte e na filosofia contemporânea, sendo usados como ferramentas para explorar o caos, a manipulação e a perda de sentido em um mundo saturado de informações e controle. Esse diálogo entre ruído e distopia pode ser uma poderosa maneira de entender e criticar as dinâmicas de poder, identidade e percepção na sociedade moderna.

Camuflada em contextos e ambientes distintos na intencionalidade do seu ativismo, *RESISTE!* nasceu como uma obra dinâmica que se expande em formatos diversos e de caráter mutante nas proposições apresentadas a cada nova montagem presencial ou virtual, podendo estar disponível simultaneamente em diferentes mídias, o que pode influenciar na sua percepção.

Percebemos que, no universo da imagem contemporânea, a mutação e o rearranjo dos signos são fundamentais para compreender as potências visuais e simbólicas que emergem na cultura digital. Luciana Silveira e Yuri Campagnaro (2021) citam que a materialidade existente na mídia digital está carregada de significados próprios e que podem influenciar no resultado final da obra de arte. Os autores referem-se ainda como a tecnologia e a sociedade se edificam mutuamente, estando o digital totalmente interligado à realidade, e mesmo apresentando uma sensação ilusória de imaterialidade manifesta sentidos que, quanto mais camuflados estão, mais intensamente importam. A imagem já não se fixa em uma identidade estática, pelo contrário, ela se transforma continuamente, atravessando diferentes contextos, plataformas e linguagens.

O caráter descentralizado da arte ativista permite que ela se reinvente constantemente, explorando diferentes mídias e espaços para criar outros modelos de resistência, participação e transformação social. Essa característica multifacetada permite que a arte ativista não apenas problematize temas sociais, mas também gere acessibilidade.

Durante a “Ocupação PPGAV Doutorado”, que ocorreu no período de 11 a 25 de junho de 2024 na Galeria Cañizares em Salvador, a obra *RESISTE!* foi apresentada em formato de videoinstalação (Figuras 70 e 71). Nesta versão, o sentido pensado acerca da camuflagem ultrapassou a videoarte, quando a tridimensionalidade do objeto

utilizado na instalação, uma escada metálica de aproximadamente 4 m de altura, trouxe a complementação conceitual ao ser deslocada da sua função, surgindo caída ao chão e envolta com fita adesiva na cor vermelha. A tela, encaixada nos degraus da escada invertida que ofertava a possibilidade de deslocamento e circulação por entre a obra, tremia em imagens pulsantes ao som do *noise beat* cuja trilha foi lançada posteriormente com uma faixa digital. Instalações requerem a interação do público, que explora o ambiente deslocando-se entre os dispositivos, elucida Borges (2024).

Figuras 70 e 71: *RESISTE!* Video instalação. Andrea May. (2024)





Fonte: Arquivo da autora

A trilha sonora para a videoinstalação foi produzida a partir de *samples* e efeitos no *Audacity* e disponibilizada para *streaming* e *download*, como faixa *single* na plataforma digital *Bandcamp*, em junho de 2024 (Figura 72). Ressoando tática de cibercamuflagem, batidas intermitentes de uma construção sem fim, texturas visuais, ruídos que ferem na alma, sirenes e vocais aleatórios que se sobrepõem em camadas adverte e alerta que a guerrilha deve ser contínua.

Imagem 72: Capa da faixa (single) *RESISTE!*. Andrea May (2024)



Fonte: Arquivo da autora

A composição visual da videoarte exibida em *looping*, apresenta uma sobreposição ritmada da logomarca da obra, que também se alternam em movimentos camuflados nas cores vibrantes de estilo *pop neon*, num disfarce provocativo como um alerta vermelho piscando ininterruptamente a mensagem de resistência de comando cerebral ao toque de uma marcha de guerrilha.

O design da capa do álbum remete à manifestação do ruído por meio da sobreposição excessiva de elementos gráficos (Figura 73), cores conflitantes e tipografias que tornam difícil a leitura ou compreensão do conteúdo. Minha opção neste caso foi totalmente intencional, buscando uma maneira de engajamento com o

espectador, criei ainda um resultado estético que remete à confusão visual com excesso de imagens, símbolos e cores para obscurecer ou camuflar a mensagem central, uma tática de guerrilha digital.

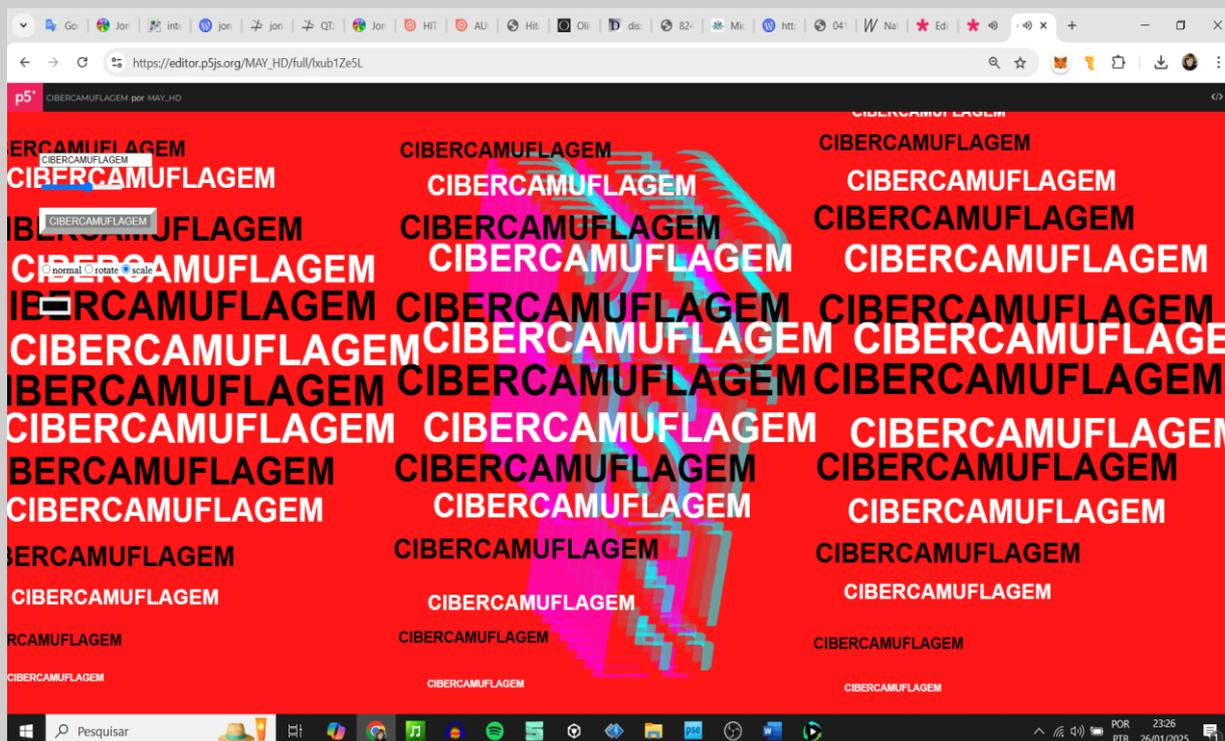
Figura 73: Logomarca *RESISTE!*. Arte digital. Andrea May (2024)



Fonte: Arquivo da autora

Outro formato de materialização do conceito desta obra, a qual podemos considerar tecnicamente multifacetada, são arquivos desenvolvidos em Arte Generativa (Figura 74), que combinam interativamente estrutura com aleatoriedade controlada. Baseada em algoritmos, inteligência artificial ou outros processos automáticos onde o artista ou o público é partícipe, o resultado final é na maioria das vezes, imprevisível e único.

Figura 74: RESISTE! CIBERCAMUFLAGEM. *Print* da obra generativa. Andrea May



Fonte: Arquivo da autora

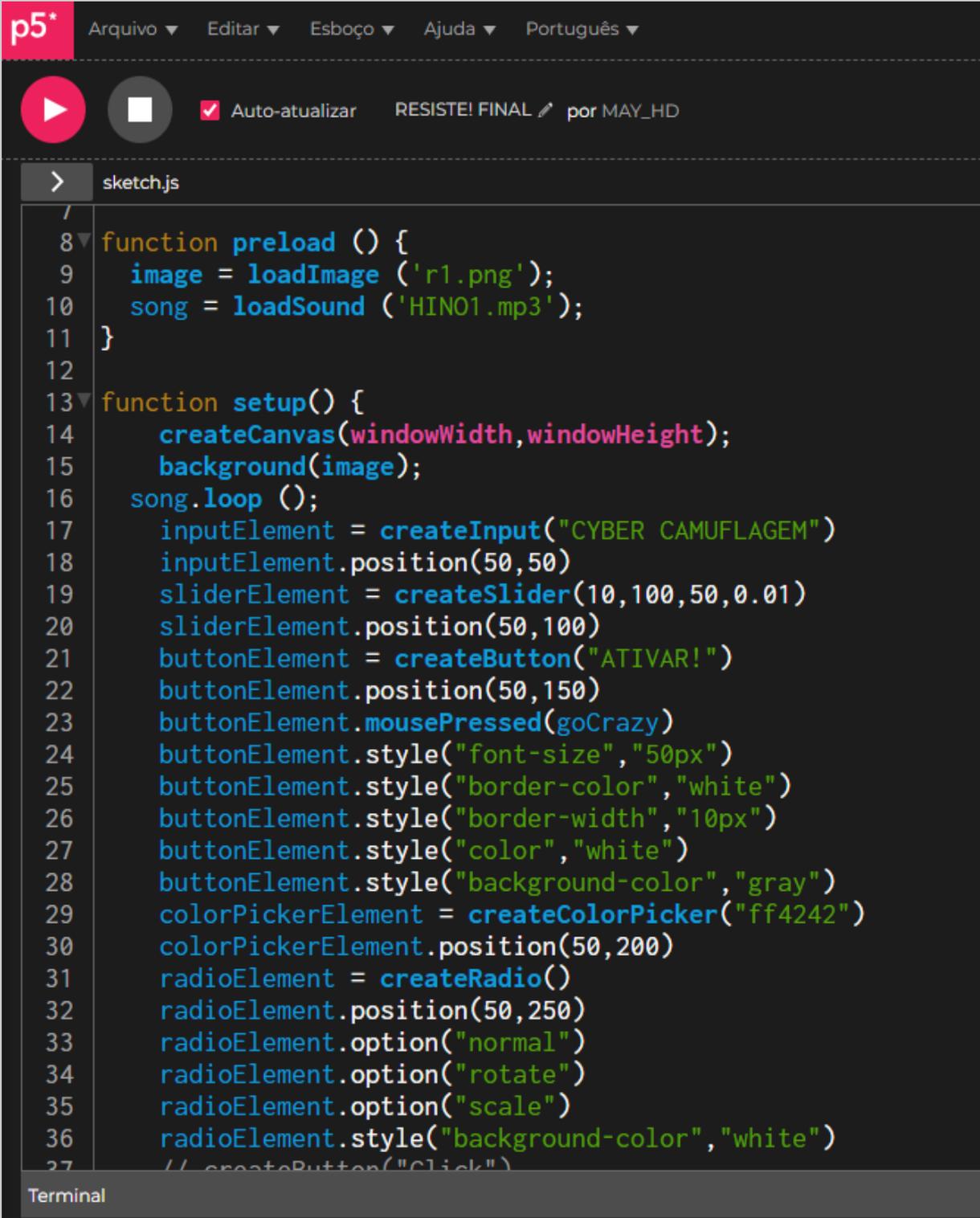
Dentre as ferramentas mais comumente utilizadas estão: *Processing* (linguagem de programação voltada para criação artística); *P5.js* (versão em *JavaScript* para criar arte no navegador); *TouchDesigner* (software para criar gráficos em tempo real e instalações interativas); *Blender* (arte 3D combinada com *scripts Python*); *Runway ML* (plataforma que integra inteligência artificial em projetos criativos), dentre outros.

Uma das características que me leva à criação neste formato é o estímulo visual que causa ao espectador, o que pode oportunizar um entrosamento mais intenso e assim aguçar a curiosidade para a abordagem além da resposta estética, esta considerada por Rancière (2005), um grande terreno para desdobramentos de lutas e de tensionamentos ético-políticos. Por meio desta série de obras busco exercer a prática artística incorporando signos verbais e não verbais para os conflitos, contradições, ética, limites e potenciais inerentes à complexidade da sociedade da informação por meio de uma abordagem crítica e proativa.

O código disponibilizado pela biblioteca do *P5.js* (Figura 75) oferece interface contendo botões para interatividade do público que poderá rotacionar, alterar movimentos e dimensões do texto, que também pode ser personalizado, assim como as cores. Além disso, para aqueles que já operam com linguagem computacional, é

possível alterar o próprio código, inserindo imagem de fundo (*background*) e outros parâmetros.

Figura 75: Print Screen tela P5.js

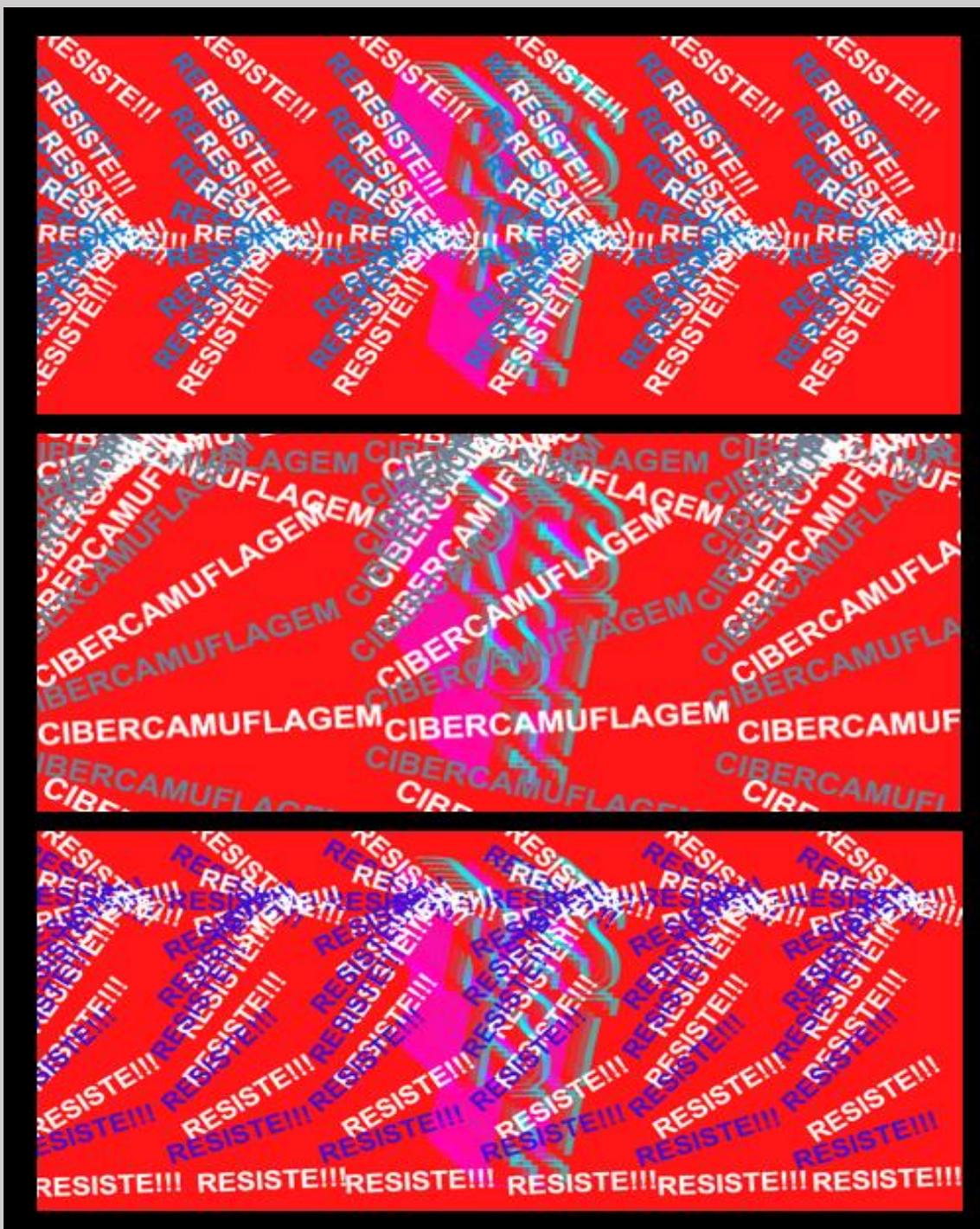


```
7 /
8 function preload () {
9   image = loadImage ('r1.png');
10  song = loadSound ('HIN01.mp3');
11 }
12
13 function setup() {
14   createCanvas(windowWidth,windowHeight);
15   background(image);
16   song.loop ();
17   inputElement = createInput("CYBER CAMUFLAGEM")
18   inputElement.position(50,50)
19   sliderElement = createSlider(10,100,50,0.01)
20   sliderElement.position(50,100)
21   buttonElement = createButton("ATIVAR!")
22   buttonElement.position(50,150)
23   buttonElement.mousePressed(goCrazy)
24   buttonElement.style("font-size","50px")
25   buttonElement.style("border-color","white")
26   buttonElement.style("border-width","10px")
27   buttonElement.style("color","white")
28   buttonElement.style("background-color","gray")
29   colorPickerElement = createColorPicker("ff4242")
30   colorPickerElement.position(50,200)
31   radioElement = createRadio()
32   radioElement.position(50,250)
33   radioElement.option("normal")
34   radioElement.option("rotate")
35   radioElement.option("scale")
36   radioElement.style("background-color","white")
37   // createButton("Click")
```

Fonte: Arquivo da autora

Ao realizar algumas interferências no padrão disponibilizado online onde comandos geram arquivos que estimulam maneiras de ver, estou em verdade expondo processos e dinâmicas contemporâneas com linguagem pop de design (Figura 76), com leves toques de ironia nos resultados visuais sedutores falsificados para envolver o espectador em obras sobre questões críticas.

Figura 76: Imagens generativas da série RESISTE! CIBERCAMUFLAGEM. Andrea May (2024)



Fonte: Arquivo da autora

O ruído, recalcado no processo de apropriação cibernética do mundo, retorna nas práticas culturais como um sintoma da corrosão da comunicação social sob a lógica da vigilância, do controle e da mercantilização irrestrita dos dados.

Em outubro de 2024, mais uma vez a convite do IV Festival, Congresso, Observatório Internacional de Música e Cultura Digital – DIGITALIA, realizado no Teatro do Goethe Institut/Salvador, performei com este novo projeto (Figura 77), desta vez em formato de *live electronic* sonoro e visual, utilizando codificação aberta em *JavaScript* no qual a temática da resistência se desloca alternadamente entre manifesto e apagamento à medida que o som é manipulado em tempo real a partir da imagem.

Sobre este formato de apresentação, *Live coding* ou codificação ao vivo, acontece quando se escreve o código em tempo real e o resultado é exibido imediatamente, tornando o processo visível para um público. Geralmente acontece em um ambiente de programação online ou plataformas de streaming, e o desenvolvedor pode responder a perguntas ou comentários. Considerada uma metodologia de acessibilidade para demonstrar novas tecnologias, ensinar programação e ainda pode ser usado em performances musicais e visuais, onde o código possibilita criar sons e imagens generativas e com interatividade.

Figura 77: Live performance CIBERCAMUFLAGEM. Andrea May. Festival DIGITALIA (2024).



Fonte: Arquivo da autora

Em síntese, esta última obra aqui apresentada reúne diversas expressões de linguagem artística que utilizei nos dois eixos temáticos: ela surge simultaneamente como videoarte, trilha sonora, arte digital, *web art* interativa e live performance. O que me faz concluir que, ao invés de ser visto apenas como uma distorção, o ruído tornou-se um meio de revelar as camadas ocultas das tecnologias e seus processos internos, como uma matéria-prima com valor estético e material na manifestação tangível de um sistema que pode falhar, mas também quer criar algo novo, imprevisível e único. Logo, apesar do colapso da sua interpretação, quando pensamos acerca da fruição do ruído, entendemos como uma experiência sensorial semântica.

Figura 78: Peça de divulgação do DIGITALIA 2024



Fonte: Instagram

Nesta mesma noite, antecedendo minha apresentação solo, participei com a trilha sonora (<https://mayhd.bandcamp.com/track/on-single>) especialmente criada para a obra colaborativa *ROSA ÍON*, em versão *Eletricamente carregada* (Figura 78), densamente performada por Ludmila Pimentel para a instalação da artista visual baiana Daniela Steele. Uma parceria que se conectou em diversos sentidos, desde o experimentalismo das nossas linguagens à manifestação das inquietações pessoais de cada uma, traduzindo a força feminina na arte eletrônica. Como representação mais recente desta obra, já na finalização desta escrita (abril de 2025), foi impressa em pele. Meu corpo agora como tela e bandeira da guerrilha contínua por uma ruidosa poética artista (Figura 79).

Figura 79: RESISTE! Tatuagem. Andrea May. Studio Graúna. (2025)



Fonte: Arquivo da autora

RUÍDO POLÍTICO

DITADURA NUNCA MAIS
IMPEACHMENT
DESGOVERNO

MÍDIA TÁTICA
ARTIVISMO

IMPEACHMENT
CAOS GERAL

ARTIVISMO
ARTIVISMO

INSURGÊNCIA

DITADURA NUNCA MAIS
DITADURA NUNCA MAIS

RECALL POLÍTICO

ARTIVISMO

GUERRILHA CONTINUA...

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há, aproximadamente, 20 anos, ao transitar no campo da Arte Sonora, vivencio o exercício constante de estruturar internamente o ruído como ferramenta de descoberta e criação, pensando que este não se limita ao som ou à materialidade e, com base nas minhas pesquisas, segue operante como uma metáfora para aquilo que desorganiza ou desafia a ordem perceptível do mundo.

Cabe salientar que o ruído pode sofrer múltiplas interpretações a depender do contexto em que é analisado. Muitas vezes é reinterpretado como um elemento significativo que traz novas perspectivas sobre a arte e a experiência humana, além de simbolizar a irregularidade, o erro intencional ou a ruptura dos fluxos de informação.

Embora frequentemente inaudível ou não evidente, na medida em que se apresenta como um traço de virtualidade, sua aparição é sempre na ordem da alteridade, possibilitada pela mesma mídia onde surge. Além de um conceito, o ruído é também um fenômeno, os estudiosos frequentemente o mencionam em processos, movimentos, expressões e transformações.

Na era digital, o ruído pode ir além de uma simples distorção, sendo capaz de transmitir ideias disruptivas ou como metalinguagem, questionar a própria tecnologia. Alguns teóricos e artistas vêem o ruído como um sinal de complexidade, sugerindo que a imprecisão pode ser um modo de expandir a comunicação.

Chamo, portanto, de poética ruidosa o que transcende as expressões tradicionais e abraça o que é dissonante, fragmentado ou desconexo, transformando o caos em linguagem e estética. Essa abordagem faz celebrar o inesperado, o incompreendido e o subversivo, revelando novas camadas de significado e personalidade.

A minha atual produção artística utiliza o ruído em linguagens e ambientes digitais proporcionando uma versão multidisciplinar do seu conceito que agora explora o campo do ativismo. Essa decisão do viés temático veio como um mergulho criativo no fluxo da minha arte onde a liberdade vem sendo alcançada pela capacidade de justificar a atuação do elemento “ruído” que adentra o campo da cultura digital em toda a sua pluralidade de manifestações, contraindicações, camuflagens e, principalmente, potência metafórica.

Diante de tantas transformações, os desafios não são apenas conceituais, mas também institucionais e políticos. Como preservar e legitimar uma arte que se define pela efemeridade e pela circulação incontrolável? Como repensar a autoria em um contexto no qual a obra se dilui em redes coletivas? Mais do que respostas definitivas, essas questões apontam para um campo de tensões que continuará a moldar o futuro da arte.

Observamos que, na arte contemporânea, o ruído é muitas vezes usado como uma estratégia estética para questionar a clareza, a legibilidade e a ordem no mundo visual onde artistas criam atmosferas de caos refletindo sobre a saturação generalizada. Destacando-se por sua estética contestadora, tem como alicerce as novas tecnologias e a virtualidade, ambos agentes da acessibilidade (não tão incluyente como deveria) na reverberação de certas causas e urgências contemporâneas.

Neste sentido, a relação entre ruído e virtualidade me abriu um novo campo de investigação, que envolve não apenas as interações entre som e imagem, mas também como pode ser transposto para o âmbito da comunicação afetando a percepção, com interferências ou sobrecargas de informações que dificultam a interpretação de uma mensagem. Em diferentes aspectos, a virtualidade do ruído vem permitindo aos artistas visuais e sonoros, designers e também comunicadores explorar sob a ótica de percepção e engajamento.

A arte desenvolvida nos ambientes virtuais deve ser vista como um novo meio com suas próprias dinâmicas e lógicas, a partir da interatividade, da descentralização, da comunicação digital e conseqüentemente da transitoriedade. A *Internet Art* no Brasil (e no mundo) continua a se expandir, desafiando os limites da arte convencional e criando novas formas de engajamento e crítica.

Por meio do ruído, podemos refletir sobre as condições da sociedade contemporânea, marcada pela fragmentação da experiência existencial em confronto cotidiano, no qual sua autonomia se dá por aplicações diversas da tecnologia: ruídos como dados não processados podem ser utilizados para encontrar padrões ou criar novas formas de arte e comunicação; e do ativismo, quando se torna um canal para vozes que não encontram espaço nos sistemas dominantes que tentam silenciar divergências fora da “caixa”, por assim dizer.

A partir da interatividade, da descentralização e da transitoriedade, o ruído na arte digital se expande e confronta os limites analógicos, criando estratégias de engajamento e crítica. Destarte, sua linguagem não é menos poderosa ou expressiva, ela é plural, aberta e dispensa traduções para seguir na guerrilha contínua buscando alternativas dentro de uma sociedade controlada tanto ao nível político institucional quanto ao individual, onde a capacidade de se comunicar com autenticidade é constantemente bloqueada. A mensagem do ruído está, justamente, em sua capacidade de comunicar o que está à margem do convencional, expondo tensões e desconfortos.

A resistência, o ativismo e a cibercamuflagem estão profundamente conectados no contexto contemporâneo, especialmente com a crescente vigilância digital e os desafios à liberdade de expressão e privacidade. Esses elementos se entrelaçam principalmente na luta contra o controle excessivo e a repressão em espaços digitais, sendo a cibercamuflagem uma das ferramentas essenciais para a proteção e eficácia dessas ações.

A guerrilha contínua tornou-se para mim uma prática de resistência que vai além do enfrentamento direto, abraçando a criatividade, a colaboração e a resiliência enquanto nos desafia a olhar para o mundo como um campo de possibilidades e a encontrar formas inovadoras de confrontar o poder e criar espaços de liberdade.

Assim como eu, vários artistas da cena de arte eletrônica e performática no Brasil utilizam o ruído como parte de suas investigações sobre a fragmentação da percepção sensorial e a desestabilização das estruturas de comunicação, se distanciando das convenções musicais tradicionais ao entoar ruídos industriais, *feedbacks*, gritos, sons eletrônicos e outras fontes não convencionais de som.

Ao integrar o ruído como expressão artística, não desafiam apenas as normas sonoras, mas também criamos novas maneiras de interação e percepção, utilizando o som e o caos como meio de questionar a realidade. E sim, o ruído pode também simbolizar aquilo que não compreendemos ou que permanece fora do nosso controle.

Reflexionando ainda sobre o ruído metafísico, pode ser um convite à introspecção, um desafio para transcender a lógica convencional ou compreender sua interferência como parte de um processo de evolução cósmica. Na metafísica a desfragmentação de ruídos conecta o micro e o macro com a perspectiva de alinhar

o que parece desconexo (no microcosmo) com padrões maiores (no macrocosmo). E na cosmologia, muitos interpretam o universo como um "ruído organizado" e desfragmentá-lo seria compreender como as peças se conectam para formar um todo harmônico e encontrar significado na sincronicidade de eventos aparentemente aleatórios.

Desfragmentar ruídos não significa, portanto, eliminá-los, mas, sobretudo, usá-los como uma oportunidade de criação e aprendizado por meio de uma escuta ativa, sem julgamento e até mesmo pausas, afinal o silêncio pode ser o intervalo necessário para reordenar os ruídos e perceber novos padrões.

Ao refletir sobre a minha "poética ruidosa" posso concluir que ela me ensina a valorizar aquilo que não é óbvio ou "agradável", pensando o ruído como força criativa que dispensa traduções pois se fortalece na sua autonomia e se amplifica em resistência. Seja como uma anomalia estética ou uma interferência técnica, o ruído revela as imperfeições e os limites da tecnologia, ao mesmo tempo em que oferece novas possibilidades de expressão e crítica à realidade digital.

O ativismo digital é, sem dúvidas, uma ferramenta poderosa em um mundo interconectado. Ele vem redefinindo a relação entre arte, tecnologia e política, convidando criadores a explorar novas linguagens e formatos, apesar de que, normalmente, o seu impacto depende de estratégias bem elaboradas, alinhadas com ações concretas e colaborações que transcendam as telas. O ruído pode ser a interface pela qual indivíduos ou grupos se rebelam contra sistemas repressivos, criando desordem ou espaços de fuga para desafiar a norma.

Seja na *glitch art*, na música experimental ou nas intervenções urbanas, o ruído se manifesta como uma linguagem política em si mesma, tornando visíveis tensões sociais e estruturais que muitas vezes são ocultadas pelo discurso dominante. Ao explorar o ruído como expressão subjetiva e política, a arte não apenas desestabiliza o que é imposto como ordem, mas também convida o espectador a navegar pelo incômodo, pelo erro e pelo desvio como espaços de possibilidade e transformação.

Essa soma de expressões individuais cria um coro de insurgência e reivindicação, que questiona, denuncia e propõe uma existência no mundo e na arte contemporânea com capacidade de fugir das categorias fixas, das molduras impostas,

das certezas absolutas. De existir em trânsito, em fragmentos, em fluxos ininterruptos de criação e resignificação.

Destarte, a convergência entre arte e ativismo não é apenas uma interseção de práticas, mas uma conexão essencial de ideias e intenções: ambos se movem pela certeza de que é possível romper com o presente e sonhar outros futuros. Logo, penso, onde há ruído, há potencial para criação e, antes que o ruído seja alvo gratuito da misosofia, já parou para pensar como você pode escutá-lo e traduzí-lo em algo que amplie sua visão sobre a existência?

A partir do gesto artista, da linguagem que resiste à homogeneização deixo o convite para trafegar nesse limiar, entre o descontrole e a descoberta, entre a desconstrução e a invenção.

E que o ruído nos guie eternamente...

RUÍDO POLÍTICO

DITADURA NUNCA MAIS
IMPEACHMENT
DES GOVERNO

MÍDIA TÁTICA
ARTIVISMO

IMPEACHMENT
CAOS GERAL

ARTIVISMO
ARTIVISMO

INSURGÊNCIA

DITADURA NUNCA MAIS
DITADURA NUNCA MAIS

RECALL POLÍTICO

ARTIVISMO

GUERRILHA CONTINUA...

REFERÊNCIAS

ABRAÃO FILHO, Claudio. O avesso da comunicação: estética e política do ruído na cultura digital. 2018. 170 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.

ANJOS, Augusto. Eu. Rio de Janeiro: [s. n.], 1912.

ASSANGE, Julian; APPELBAUM, Jacob; MULLER-MAGUHN, Andy; ZUMMERMAN, Jérémie. Cypherpunks: liberdade e o futuro da internet. São Paulo: Boitempo. 2012.

ATTALI, Jaques. Noise: the political economy of music. University of Minnesota Press, 1985.

BARRETO, Paola. Hipervisibilidade e camuflagem no pandemônio. LAVITS. 2020. Disponível em https://lavits.org/lavits_covid19_10-hipervisibilidade-e-camuflagem-no-pandemonio/

BASBAUM, Sergio. Sinestesia e percepção digital. TECCOGS N.6, jan-jun 2012.

BIRIBA, Ricardo Barreto. Catálogo Performance e Arte Educação: Catálogo/Memória das Mostras de Performance da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia. 2020. Disponível em: <https://www.mostraperformance.com/cat%C3%A1logo-das-mostras>

BORDO, Susan. O corpo e a reprodução da feminidade: uma apropriação feminista de Foucault. In: BORDO, S.; JAGGAR, A. M. (org.). Gênero, corpo, conhecimento. Rio de Janeiro: Record; Rosa do Tempos, 1997, p. 19-41.

BORGES, Edson. Arte, corpo e tecnologia digital interativa: formas expandidas de ser e sentir na obra de Diana Domingues / Edson Rodrigo Borges. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2024. <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/744589/1/arte-corpo-e->

BOURDIEU, Pierre. O poder simbólico. Bertrand Brasil, 1989.

BURD, Joana. A eternização da memória e o ruído cotidiano: novas formas de pensar a arte digital e a angústia compartilhada. #16.ART • 16º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia • 2017.

CAMPESATO, Lilian; IAZZETTA, L. Fernando. Som, espaço e tempo na Arte Sonora. Brasília: ANPPOM, 2006.

CAMPOS, Ricardo; SIMÕES, José Alberto. Digital Activisms: Creative Practices, Digital Technologies, and Political Participation Among Young Portuguese Artists. International Journal of Communication, v. 18, p. 19-19, 2024.

CARVALHO, Ludimilla Desarranjos maquínicos [livro eletrônico] : ruído, tecnologia, imagem / Ludimilla Carvalho. 1. ed. Paulista: Ed. da Autora, 2021. 191 p.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 3º ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHUN, Wendy. On Software, or the Persistence of Visual Knowledge. *Grey Room 18, Winter 2005*, pp. 26–51.

COELHO, Carmem. A glitch art em jogo com a subjetividade. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Ano. 07, Ed. 05, Vol. 03, pp. 56-73. Maio de 2022. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/arte/glitch-art>

CRITICAL ART ENSEMBLE. *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media*. Autonomedia; 2001. Revised 2nd Printing ed. edição (2003)

DANTO, Arthur Coleman. *A transfiguração do lugar comum*. Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O que é Filosofia?* Tradução de Bento Prado Jr. E Alberto Alonso Muñoz. Editora 34: 3º ed. São Paulo, 2010.

DELPEUX, Sophie. O corpo-câmera: o performer e sua imagem. *Revista visuais : :: nº 6, v.4 :::* 2018.

DERRIDA, Jacques. *Pensar em não ver - escritos sobre as artes do visível (1979-2004)*. Organização de Ginette Michaud, Joana Masó e Javier Bassas. Tradução de Marcelo Jacques de Moraes. Revisão técnica de João Camillo Penna. Florianópolis: Editora UFSC, 2012.

DI FELICE, Massimo. Ser redes: o formismo digital dos movimentos net-ativistas *Matrizes*, vol. 7, núm. 2, julho-diciembre, 2013, pp. 49-71 Universidade de São Paulo São Paulo, Brasil

DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, p. 15-30, 1997.

_____. “A Humanização das Tecnologias pela Arte”. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 2003. Grupo Artecno - NTAV - Lab. Novas Tecnologias nas Artes Visuais - UCS / <http://artecno.ucs.br>

DOMINGUES, Diana. Ciberespaço e rituais: tecnologia, antropologia e criatividade. *Universidade de Caxias do Sul – Brasil. Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 181-198, jan./jun. 2004

FIGUEIRÓ, Cristiano (org.) *Desobediência sonora : selos de música experimental e suas Os artigos presentes no livro foram escritos durante a organização do I Encontro de Selos de Música Experimental (ESME), ocorrido em outubro de 2018 em Salvador, Bahia. ISBN: 978-85-232-1824-9 tecnologias de sustentabilidade*. Salvador: EDUFBA, 2019. 314 p.; pdf

FIORELLI, Marilei. Arte interativa e colaborativa em rede: Estudo de caso do coletivo pernambucano re:combo. Cadernos do MAV – EBA/UFBA. Ano 4, n. 4. 2007.

GARCIA, Elsa – Lucio Fontana – A era do espaço. Umbigo Magazine. 2012. Disponível em <https://umbigomagazine.com/um/2012-08-31/lucio-fontana-a-era-do-espaco.html#:~:text=Fontana%20cortava%20a%20tela%20com,arte%20contempor%C3%A2nea%20e%20seus%20seguidores>.

GASPARETTO, Debora. in Configurações do pós-digital : Arte e cultura tecnológicas / Pablo Gobira, Tadeus Mucelli (organizadores). - Belo Horizonte : EdUEMG, 2017.

GAZANA, Cleber. et al. Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro. In: Cultura Visual, n. 19, julho/2013, Salvador: EDUFBA, p. 81-99.

GOMES, Clara M. Gonçalves. Ciberformance: a performance em ambientes e mundos virtuais. Tese de Doutorado em Ciências da Comunicação. Faculdade de ciências sociais e humanas (Lisboa). Agosto 2013. Disponível em <https://run.unl.pt/handle/10362/11409>

GONÇALVES, Fernando. Performance: um fenômeno de arte- um fenômeno de arte-corpo-comunicação. LOGOS 20: Corpo, arte e comunicação. Ano 11, nº 20, 1º semestre de 2004)

GONÇALVES, Fernando. Poéticas políticas, políticas poéticas: comunicação e sociabilidade nos coletivos artísticos brasileiros. E-Compós (Brasília), v. 13, p. 01-17, 2010.

GROYS, Boris. Art Power. Editora MIT Press, 2008.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA 4, (1960). Manifesto. Disponível em: <<http://guy-debord.blogspot.pt/2009/06/manifesto-internacional-situacionista.html>>

JAPPÉ, Anselm - Guy Debord. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

LAGO, Angela. A arte dos navios de camuflagem Dazzle: história e design. Site: <https://justthesea.com/> (2022)

LAKOFF, George. & JOHNSON, Mark. *Metaphors we live by*. London: The University of Chicago Press, 1980.

LEMOS, André. Ciberespaço e Tecnologias Móveis. Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura. Razón y palabra, ISSN 1605-4806, Nº. 52, 2006.

LEÃO, Lucia. A arte do remix: uma anarqueologia dos processos de criação em mídias digitais. Revista Rumores, n.20, v.10, julho-dezembro 2016. DOI:10.11606/issn.1982-677X.rum.2016.120924.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

MATEOS, Concha; SEDEÑO, Ana. Videoativismo: Poética del conflicto simbólico. Comunicar - Revista Científica de Educomunicación, nº 57, v. XXVI, 2018.

MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco (1984). A árvore do conhecimento - As bases biológicas do conhecimento humano. Campinas: Ed. Psy, 1995. São Paulo: Ed. Palas Athena, 2004. traduzido por Humberto Mariotti e Lia Diskin.

MAY, Andrea. Ruído Motriz: Disparador da potência criativa na Arte Sonora. Dissertação de Mestrado, 2020. Disponível em <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/34319>

MEDEIROS, Lucas; DANTA, Alexsandro. O coletivo Critical Art Ensemble e a estética do distúrbio. Simbiótica. Revista Eletrônica, vol. 7, núm. 3, pp. 196-227, 2020. Universidade Federal do Espírito Santo. Disponível em <https://periodicos.ufes.br/simbiotica/article/view/33700>

MENKMAN, Rosa. Glitch Studies Manifesto.(2010). Disponível em <https://www.slideshare.net/slideshow/glitch-studies-manifesto/3048518>
Ou
https://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf

MESQUITA, André. Insurgências Poéticas, Arte ativista e Ação coletiva. Dissertação. USP (2008).

MESQUITA, André ; ESCHE, Charles Esche; BRADLEY, Will. Arte e Ativismo: Antologia. Editora: MASP, Ano de publicação: 2021, ISBN: 978-65-5777-002-3.

MILLER, Daniel; SLATER, Don. The internet: an ethnographic approach. Oxford: Berg, 2000.

MINTZ, André. Após a Internet? O fim do F.A.T. Lab e reconsiderações da figura do pós-internet na arte. Artigo. 4º Seminário de Artes Visuais UFMG. 2018.

MIRANDA, Ana. Coletivos de arte: a artificação da criação coletiva nos anos 2000. Revista NAVA, v. 1, n. 2, janeiro-junho. 2016.

MORAES, Moema. Ciberdemocracia: possibilidade ou utopia? Educativa, Goiânia, v. 17, n. 2, p. 643-649, jul./dez. 2014

MOTA, Regina. in Conigurações do pós-digital : Arte e cultura tecnológicas / Pablo Gobira, Tadeus Mucelli (organizadores). - Belo Horizonte : EdUEMG, 2017.

MOURÃO, Rui. Performances ativistas: incorporação duma estética de dissensão numa ética de resistência. Cadernos de Arte e Antropologia [Online], Vol. 4, No 2 | 2015, < <http://journals.openedition.org/cadernosaa/938> > /cadernosaa.938

NUNES, Fabio. CRT+ART+DEL: CONTEXTO, ARTE E TECNOLOGIA. Tese de Doutorado, 2007.

_____. Web arte no Brasil em tempos pandêmicos. Texto Digital, Florianópolis, v. 18, n. 1, p. 5-22, 2022.

PIMENTEL, Ludmila. *Corpos e Bits: Linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. 2000.

PLAZA, Julio. Tradução intersemiótica. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PLAZA, Julio. In *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário/ Org: Gilberto Prado — São Paulo: Itaú Cultural, 2003. (Rumos Itaú Cultural Transmídia)*.

PORTO, Nélio Tanios. O corpo como mídia na música contemporânea. LOGOS 20: Corpo, arte e comunicação. Ano 11, nº 20, 1º semestre de 2004.

PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e internet em la época de las redes Sociales*. Editorial: AKAL, 2012 (1ª edición agotada), 2015 (2ª edición actualizada y ampliada) Colección: Arte contemporâneo

PRADO, Gilberto. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário/ Apresentação Arlindo Machado, Julio Plaza — São Paulo: Itaú Cultural, 2003. (Rumos Itaú Cultural Transmídia)*.

PRADO, Gilberto; LAURENTIZ, Silvia. Artigo. Uma leitura poética de ambientes virtuais multiusuário. ARS-3R (São Paulo). 2004. Disponível em <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2921>

RANCIÈRE, Jacques. A partilha do sensível. São Paulo, Editora 34, 2009 (1ª edição 2005).

RAPOSO, Paulo. "Artivismo": articulando dissidências, criando insurgências. Cadernos de Arte e Antropologia, Vol. 4, No 2 | 2015. Artivismo: poéticas e performances políticas na rua e na rede. Editora: Núcleo de Antropologia Visual da Bahia. Antropologia [Online], Vol. 4, No 2 | 2015, URL : <http://journals.openedition.org/cadernosaa/909> ; DOI : 10.4000/cadernosaa.909

RAQS MEDIA COLLECTIVE. *Arte e Ativismo: Antologia*. Editora: MASP, Ano de publicação: 2021, ISBN: 978-65-5777-002-3

REY, Sandra. Operando por cruzamentos processos híbridos na arte atual.. In: #10.ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2011, Brasília. #10.ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: modus operandi universal. Brasília: UnB, 2011. v. 1.

ROCHA, Cleomar; BANDEIRA, Wagner. Avatares, agentes e corpo global: corpos no ciberespaço. in *arte_corpo_tecnologia / organizadores Monica Tavares ... [et al.] - São Paulo : ECA/USP, 2014.284 p. ISBN 978-85-7205-122-4*

ROSAS, Ricardo. Notas sobre o coletivismo artístico no Brasil. In: Trópico, 2003. Disponível online: <http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2578,1.shl>.

RUSSOLO, Luigi. A arte dos ruídos, manifesto futurista. Milão. Tradução: Daniel Belquer e José Henrique Padovani. 1913.

_____. *L'Arte dei Rumori*. Edizioni Futuriste di Poesia. Corso Venezia, Milano.1916.

SANGILD, Torben. A estética do ruído. Tradução Juliana Frontin. ARS - N 49 - ANO 21. Universidade de São Paulo (USP), Brasil (2023)

SANTAELLA, Lúcia e ali (org.) Desafios da transmídia: processos e poéticas. São Paulo: Estação das Letras, 2018.

SANTOS, Leandro. A arte ativista enquanto meio de comunicação radical. TCC. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES, CENTRO DE ESTUDOS LATINO AMERICANOS SOBRE CULTURA E COMUNICAÇÃO. 2015.

SILVEIRA, Luciana. CAMPAGNARO, Yuri. A mídia digital na arte e suas materialidades em Diana Domingues e Adrián Villar Rojas. R. Inter. Interdisc. Art&Sensorium, Curitiba, v.8, n.1, p. 167 – 185 Jan.- Jun. 2021. < <https://doi.org/10.33871/23580437.2021.8.1.167-185> >

STEYER, Hito. In Defense of the Poor Image. Article. -flux journal #10. 2009. Disponível em http://worker01.e-flux.com/pdf/article_94.pdf

TAVARES, Monica. Processos de criação na arte. Artigo para I Seminário do Grupo Multidisciplinar de Estudo e Pesquisa em Arte e Educação. 2011. Disponível em <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002913390.pdf>

VEIGA, Pedro. Intersecções Estéticas e Poéticas no Artivismo Contemporâneo: Arte Computacional, Audiovisual e Generativa. Novos Olhares | Vol.11 N.2 | jul-dez/2022

VENTURELLI, S. e ROCHA, C. (Orgs). Anais do 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília, Brasil: Universidade de Brasília, 2016.

WANDERLEI, Ludmila. Máquinas de fazer ruído: tecnologias, poéticas e estéticas desprogramadas. In Ruído, corpo e novas tendências na narrativa audiovisual. Rodrigo Carreiro (org.) Série Socialidades, 10. Editora Marca de Fantasia. ISBN 978-65-86031-32-4 (2021).

WILSON, Steven. The Radical Music of John Zorn, Diamanda Galás, and Merzbow: A Hermeneutic Approach to Expressive Noise. Urbana, Illinois: University of Illinois at Urbana-Champaign, 2014.

ZANINI, Walter. A atualidade de Fluxus. Revista ARS-3R, 2003. Disponível em <https://revistas.usp.br/ars/issue/view/247> (2004).

ZEBRACKI, Martin & LUGER, Jason. Digital geographies of public art: New global politics. *Progress in Human Geography*. 43. 030913251879173. 10.1177/0309132518791734 (2018).

ZONNO, Fabíola. Campo ampliado – desafios à reflexão contemporânea. IV ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ARTE – IFCH / UNICAMP. 2008.

WEB REFERÊNCIAS

ARTE REF. Disponível em < <https://arteref.com/movimentos/como-os-futuristas-usaram-a-arte-para-alimentar-o-fascismo/> > Acesso em maio de 2025.

ARTIVISTA/ WIKIPÉDIA. Disponível em < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Artivista> > Acesso em maio de 2025.

CARTOGRAFIA VISUAL: Arquivos táticos por Cristina Ribas, Giseli Vasconcelos e Tatiana Wells (17/11/20) <https://notanatlases.org/pt-pt/arquivos-taticos/>

ENTREVISTA DIANA DOMINGUES. Disponível em < <https://www.heterogenesis.com/Heterogenesis-2/Textos/hcas/h24/diana.html> > Acesso em maio de 2025.

ENTREVISTA MANUEL CASTTELS. Disponível em < <https://www.fronteiras.com/leia/exibir/manuel-castells-a-comunicacao-em-rede-esta-revitalizando-a-democracia#:~:text=Manuel%20Castells%20%2D%20A%20tecnologia%20em,sa%C3%BAde%2C%20educa%C3%A7%C3%A3o%2> > Acesso em maio de 2025.

FILE. Disponível em <<https://file.org.br/>> Acesso em maio de 2025.

L' ARTE DEI RUMORI. Disponível em <<https://www.fronteiras.com/leia/exibir/manuel-castells-a-comunicacao-em-rede-esta-revitalizando-a-democracia#:~:text=Manuel%20Castells%20%2D%20A%20tecnologia%20em,sa%C3%BAde%2C%20educa%C3%A7%C3%A3o%2> > Acesso em maio de 2025.

METAVVERSE SPATIAL. Disponível em < <https://www.spatial.io/> > Acesso em maio de 2025.

P5.JS. Disponível em < <https://p5js.org/> > Acesso em maio de 2025.

PROJETO GNU <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>

RAQS MEDIA COLLECTIVE. Disponível em < <https://naturemorte.com/artists/raqsmediacollective/> > Acesso em maio de 2025.

REVISTA SIBILA. Disponível em <<https://sibila.com.br/critica/o-futurismo-italiano/2187>> Acesso em maio de 2025.

VOLUME MORTO. Disponível em < <https://volumemorto.com.br/80-anos-de-jocy-de-oliveira-pioneira-da-vanguarda-e-musica-eletronica/> > Acesso em maio de 2025.