

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES  
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS**

**NATÁLIA MARIA MONTEIRO MUNIZ**

**MEMORIAL ESTRANHEZA ANIMAL: SOBRE O FUTURO DA HUMANIDADE E A  
HIBRIDIZAÇÃO COM A MÁQUINA**

**MACAPÁ  
2023**

NATÁLIA MARIA MONTEIRO MUNIZ

**MEMORIAL ESTRANHEZA ANIMAL: SOBRE O FUTURO DA HUMANIDADE E A  
HIBRIDIZAÇÃO COM A MÁQUINA**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Departamento de Letras e  
Artes da Universidade Federal do Amapá,  
como parte dos requisitos para a obtenção  
do título de Licenciada em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Nycolas dos Santos  
Albuquerque

**MACAPÁ**

**2023**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Biblioteca Central/UNIFAP-Macapá-AP  
Elaborado por Maria do Carmo Lima Marques – CRB-2 / 989

---

M966m      Muniz, Natália Maria Monteiro.  
                Memorial: estranheza animal sobre o futuro da humanidade e a hibridização  
                com a máquina / Natália Maria Monteiro Muniz. - Macapá, 2023.  
                1 recurso eletrônico. 58 folhas.

                Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do  
                Amapá, Licenciatura em Artes Visuais, Macapá, 2023.  
                Orientador: Prof. Dr. Nycolas dos Santos Albuquerque.

                Modo de acesso: World Wide Web.  
                Formato de arquivo: Portable Document Format (PDF).

                1. Artes Visuais. 2. Futuro. 3. Corpo. 4. Cyberpunk. I. Albuquerque, Nycolas  
                dos Santos, orientador. II. Universidade Federal do Amapá. III. Título.

CDD 23. ed. – 701.03

---

MUNIZ, Natália Maria Monteiro. **Memorial: estranheza animal sobre o futuro da humanidade e a hibridização com a máquina.** Orientador: Prof. Dr. Nycolas dos Santos Albuquerque. 58 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Licenciatura em Artes Visuais. Universidade Federal do Amapá, Macapá, 2023.

## **RESUMO**

Este presente trabalho propõe uma reflexão do futuro da humanidade e sua hibridização com a máquina através da leitura de imagens produzidas pela acadêmica de Artes Visuais Natália Maria Monteiro Muniz com base em referencial teórico e artístico. Foram produzidas ao todo 38 ilustrações digitais e 11 páginas de quadrinho que apresentam temas como evolução das máquinas, modificações corporais, mudanças genéticas, relações interpessoais, binaridade de gênero e cyberpunk.

Palavras-chave: futuro; máquina; tecnologia; corpo; arte; cyberpunk.

## **ABSTRACT**

This present work proposes a reflection on the future of humanity and its hybridization with the machine through the reading of images produced by the Visual Arts academic Natália Maria Monteiro Muniz based on theoretical and artistic references. A total of 38 digital illustrations and 11 comic pages were produced, featuring themes such as the evolution of machines, body modifications, genetic changes, interpersonal relationships, gender binarity and cyberpunk.

Keywords: future; machine; tecnologia; body; art; cyberpunk.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Rascunho da tirinha (2020) .....	7
Figura 2 - Capa revista Zupi nº 01.....	9
Figura 3 - Capa revista Zupi Especial Concept Art.....	9
Figura 4 - Wolves (2018) de Becky Cloonan .....	10
Figura 5 - Disfarce (2023) .....	14
Figura 6 - Sem título (1982) de Hajime Sorayama .....	15
Figura 7 - Cena do filme Metrópolis (1927) de Fritz Lang.....	15
Figura 8 - Apolo (2023) .....	16
Figura 9 - Chuva, vapor e velocidade (1844) de William Turner.....	17
Figura 10 – Estação Saint-Lazare (1877) de Claude Monet.....	17
Figura 11 - A linha de velocidade (1913) de Giacomo Balla .....	18
Figura 12 - Bastidores (2023).....	19
Figura 13 - Performance (2023) .....	19
Figura 14 - Hugo Ball, no Cabaret Voltaire em Zurique, em 1916 (Dadaísmo) .....	21
Figura 15 - Hanged Man (1985) de Bruce Nauman.....	21
Figura 16 - TVCello (1976) de Nan June Paik .....	22
Figura 17 - Encontro/Separação (2023) .....	23
Figura 18 - A-positivo (1997) de Eduardo Kac, Ed Bennet .....	24
Figura 19 - Troca (2023) .....	24
Figura 20 - Exoskeleton (1997) de Stelarc .....	25
Figura 21 - Espelho (2023).....	26
Figura 22- Corpo (2023).....	28
Figura 23 - Event for Stretched Skin/ Third Hand (1988) de Stelarc .....	30
Figura 24 - Limites (2023) .....	31
Figura 25 - Omnipresence (1993) de Orlan.....	31
Figura 26- Sutura (2023).....	32
Figura 27 - Tentação (2023).....	32
Figura 28 - Time Capsule (1997) de Eduardo Kac .....	33
Figura 29 - Bodies INCorporated (1996) de Victoria Vesna.....	34
Figura 30 - GFP Bunny (2000) de Eduardo Kac.....	34
Figura 31 - União (2023) .....	35
Figura 32 - Pôster do filme Akira (1988) de Katsuhiro Otomo .....	37

Figura 33 - Pôster do anime Bubblegun Crises (1987).....	37
Figura 34 - Abandono (2023) .....	38
Figura 35 - Neon (2020) de fongshader .....	39
Figura 36 – Neo Tóquio, Akira (1985) .....	40
Figura 37 - Pôster do filme Robocop (1987).....	41
Figura 38 - Anomalia (2023).....	42
Figura 39 - Cena do jogo Scorn (2022), exemplo de mídia biopunk .....	43
Figura 40 - Cenário do ep. 8 da primeira temporada de Love, Death + Robots (2019) Good Hunting, exemplo de mídia steampunk.....	43
Figura 41 - Cena do jogo Fallout 3 (2008), exemplo de mídia atompunk .....	43
Figura 42 - Expansão (2023).....	44
Figura 43 - Capa do livro O Caçador Cibernético da rua 13 (2017) de Fábio Kabral	45
Figura 44 - Pôster da série de TV russa Dva Holma, exemplo de mídia solarpunk ..	46
Figura 45 - Aussuba (2019) de João Queiroz.....	46
Figura 46 - Capa do livro Amazonfuturismo (2021) de Rogério Pietro.....	47
Figura 47 - Morte (2023) .....	48
Figura 48 - Capa do quadrinho Amazonpunk 2099 (2022).....	49
Figura 49 - Capa da coletânea de quadrinhos Jungle Comix (2021) .....	50
Figura 50 - Montagem do primeiro capítulo de Estranheza Animal (2023) .....	51

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	7
2	A MÁQUINA E O HOMEM .....	12
	2.1 A evolução da máquina .....	12
	2.2 O fascínio humano pela máquina .....	14
	2.3 A máquina e a arte contemporânea .....	20
3	O CORPO DO FUTURO .....	26
	3.1 Pós-humanismo e o transumanismo .....	26
	3.2 Stelarc e o corpo obsoleto .....	29
	3.3 O corpo biocibernético e a arte .....	Erro! Indicador não definido.
	3.4 O ciborgue de Donna Haraway .....	35
4	O FUTURO <i>CYBERPUNK</i> .....	36
	4.1 O contexto do <i>cyberpunk</i> .....	36
	4.2 A estética do <i>cyberpunk</i> .....	38
	4.3 Afrofuturismo e amazonfuturismo .....	42
5	QUADRINHO ESTRANHEZA ANIMAL .....	51
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	52
	REFERÊNCIAS .....	53



## 1 INTRODUÇÃO

O futuro, a tecnologia e a máquina sempre foram assuntos pelos quais me interessei. Dentro de minha trajetória artística, já incorporei muitas vezes em meus desenhos elementos futuristas simplesmente por achá-los esteticamente agradáveis ou por achar que davam um ar diferenciado ao meu trabalho. Criar personagens com partes robóticas era um passatempo divertido, sem muito comprometimento com a realidade ou com teorias filosóficas complexas.

Em 2020, motivada por puro tédio gerado pelo isolamento social, comecei a esboçar algumas tirinhas sobre humanos do futuro geneticamente modificados que viviam uma pacata vida em outro planeta. Não foram mais do que alguns rabiscos mas, considero essa a porta de entrada para que eu me aprofundasse cada vez mais no assunto “futuro da humanidade”. Para compor o meu pequeno universo de tirinhas, comecei inocentemente a procurar mais informações sobre robôs, inteligência artificial e mutações genéticas. Encontrei tanto, mas tanto conteúdo que, o que era apenas uma simples pesquisa de referência acabou se tornando uma gigantesca crise existencial.

Figura 1- Rascunho da tirinha (2020)



Fonte: De autoria própria, 2020.

A crise existencial me trouxe muitas perguntas. O quão dependente somos das tecnologias atuais? Por que o ser humano tem tanto fascínio pela máquina? Elas irão

nos substituir um dia? Quais os limites do orgânico e do inorgânico? O que o futuro reserva para nós?

Ficar com essas perguntas só pra mim certamente não me faria bem. Eu precisava externar meu aprendizado resultante da pesquisa de alguma forma, transformá-lo em algo útil, que contribuísse com o mundo em algum grau, mas não sabia como. No final de 2022 entretanto, vi a oportunidade que precisava e resolvi que ressignificaria meus antigos esboços para compor um projeto artístico e apresentá-lo como trabalho de conclusão do meu curso de Licenciatura em Artes Visuais.

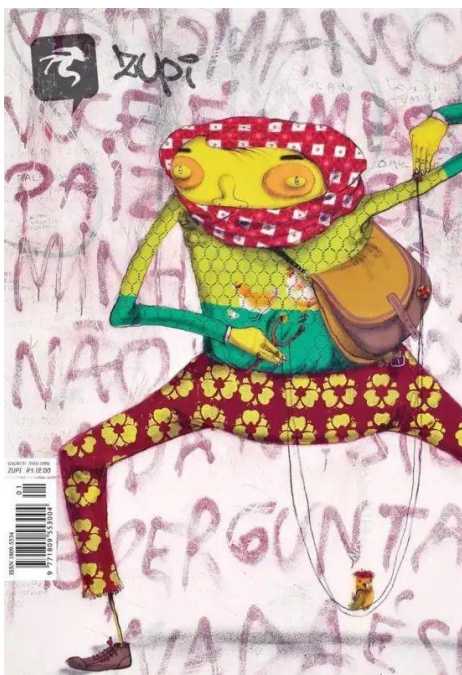
Esse trabalho surge então como uma forma de tentar responder os questionamentos que me fiz no início, mas de um ponto de vista artístico e um tanto subjetivo. Ele busca contar uma história, uma história sobre a evolução humana. Uma história que se baseia em conceitos e teorias reais, em ciência, em arte e filosofia da vida real. Se é uma história fictícia ou não, vai depender das escolhas que tomaremos coletivamente enquanto humanidade daqui pra frente.

O processo criativo se deu (não surpreendentemente) através de muita pesquisa. Não somente de artigos científicos, mas de mídias diversas como livros, filmes, animações, quadrinhos e músicas. Quanto mais procurava por referências, mais eu as encontrava. Um banho de água fria para mim que acreditava que o assunto era discutido apenas no campo das ciências biológicas e engenharia, foi descobrir seus desdobramentos na área das artes visuais com Stelarc, Kac e outros artistas.

Uma obra levava a outra, que levava a outra, que levava a outra... me deparei com infinitos textos que passavam de pós-humanismo à arte contemporânea, de cinema à manipulação genética, de Marinetti à Donna Haraway. Todos unidos por um único tema central: A hibridização do homem com a máquina. Um leque de possibilidades se estendeu a minha frente, mas tive que manter o pé no chão e não fugir daquilo que era capaz de fazer dentro de minhas limitações.

Desde o início eu e o Prof. Nycolas já contemplávamos a ideia de construir uma revista baseada em catálogos de arte e artbooks, mais especificamente nas publicações independentes do Festival Pixel Show, como a revista ZUPI. A ZUPI é uma revista criada em 2001, em formato online, que possui como principal objetivo ajudar a difundir e fomentar as mais variadas formas de arte Brasil a fora, passando em 2006 a possuir edições impressas. Essa revista apresenta em suas páginas quase que somente imagens, exigindo portanto que o leitor as leia tal qual um texto e delas extraia a informação. É este aspecto que busquei replicar no meu trabalho.

Figura 2 - Capa revista Zupi nº 01



Fonte: Site Pixel Show, 2023.

Figura 3 - Capa revista Zupi Especial Concept Art



Fonte: Site Pixel Show, 2023.

O estilo das ilustrações, tal qual o estilo do projeto gráfico, levaria um tempo para ser definido. Depois de algumas tentativas, consegui adaptar meu estilo de

desenho já consolidado de forma a atender as necessidades do projeto. Optei por um chapado contrastante de preto e branco por trazer uma atmosfera sombria e brutalmente impactante aos olhos do observador. Desta forma, procurei não utilizar meios tons ou retículas, me inspirando na estética dos quadrinhos ocidentais arte-finalizados antes da aplicação de cores, especialmente nos trabalhos de nanquim sobre papel da quadrinhista americana Becky Cloonan. A dicotomia entre tons opostos ajuda também a reforçar a ideia de dualidade, o bem e o mal em uma mesma figura, resultando em uma mistura doce-amarga de sentimentos.

Figura 4 - *Wolves* (2018) de Becky Cloonan



Fonte: Site Comic Art Fans, 2018.

Todas as ilustrações foram feitas no computador com o auxílio de uma mesa digitalizadora no programa Clip Studio Paint Pro, inclusive os rascunhos.

A ideia de complementar o trabalho com um quadrinho, porém, foi resultado de um bloqueio criativo. Durante ainda a fase de adaptação do meu estilo corriqueiro (que era inviável por ser muito colorido e jovial) para o estilo pré-definido do projeto, me vi diante de uma falta de criatividade repentina. Esboçar uma história em quadrinhos ajudou a visualizar melhor a narrativa que desejava contar através das ilustrações.

Comecei a me concentrar na criação de mundo, na criação das personagens e das situações que fariam sentido dentro desta narrativa. Assim, surgiram as primeiras páginas do quadrinho “Estranheza Animal”, sobre o qual falarei mais no capítulo 5.

Para a melhor compreensão, decidi separar as ilustrações por temas e subtemas: (1) O homem e a máquina; (2) O corpo do futuro e (3) O futuro cyberpunk. Consequentemente, os temas viraram os capítulos e subcapítulos deste presente memorial, mas esta não deve ser encarada como a ordem oficial da história. As obras podem ser embaralhadas, misturadas e a partir daí contarem uma história totalmente diferente, dependendo da interpretação do observador. Os capítulos do memorial foram escritos de forma que as imagens sejam contextualizadas pelo referencial teórico e portanto, nem todas serão explicadas nos mínimos detalhes, para não estragar a imersão na revista.

## 2 A MÁQUINA E O HOMEM

### 2.1 A evolução da máquina

Partindo do princípio de Mc Luhan, citado por Mário Costa, que define que: “as tecnologias são extensões do corpo, suas próteses que, uma vez criadas, influenciam o próprio corpo e modificam-no profundamente” (COSTA, 2003, p. 309), entendemos como tecnologia aparelhos e apetrechos que tenham por função estender as capacidades do corpo humano. Dessa forma, uma pele de animal enrolada no corpo de um homem pré-histórico é considerada tecnologia tanto quanto um computador atual, pois se comporta como uma extensão da pele humana. Da mesma forma, um óculos se comporta como uma extensão da visão e um sapato como a extensão do pé.

Foi a partir da segunda metade do século XVIII e início do século XIX com a Revolução Industrial que as tecnologias começaram a evoluir em uma crescente absurda que resultou na nossa atual sociedade. Nessa época, surgiram os primeiros motores à vapor e conseqüentemente, as primeiras máquinas à vapor. Lúcia Santaella (2003) explica que após o surgimento dos motores, aqui entendidos como aparelhos que transformam a energia dada em energia cinética, o conceito de máquina ganhou um novo significado, agora considerando máquina todo o equipamento que possui algum tipo de motor.

Foram os motores que trouxeram um novo impulso para o ideal de autonomia no funcionamento das máquinas, de modo que elas passaram a ser basicamente entendidas como um conjunto de partes ou corpos sólidos, de um lado, e de um gerador de energia cinética, mecânica, de outro, que transmite força e movimento entre essas partes de um modo predeterminado e com finalidades predeterminadas (SANTAELLA, 2003, pág. 34).

Santaella, em seu texto *O homem e as máquinas* de 2003, propõe a categorização das máquinas de acordo com seus níveis de interação com o ser humano. Assim, surgem os conceitos de máquinas musculares, máquinas sensórias e máquinas cerebrais.

O conjunto das máquinas musculares (ou máquinas industriais), diz respeito às máquinas que expandem a força física do homem e sua locomoção. Estas, que começaram a existir a partir da Revolução Industrial, não vão além de imitar nossos gestos rudimentares de forma a executar trabalhos manuais, acelerando o movimento, a realização das tarefas e substituindo a mão de obra humana (SANTAELLA, 2003),

tendo como exemplo os carros, os elevadores e até mesmo utensílios domésticos como aspiradores de pó, liquidificadores e batedeiras de bolo.

As máquinas sensórias, são mais evoluídas que as máquinas musculares, pois são capazes de expandir os sentidos humanos. Construídas a partir de pesquisas e teorias científicas sofisticadas, as máquinas sensórias buscam ampliar a visão e audição, simulando seu funcionamento e mudando a forma como sentimos o mundo, literal e metaforicamente. Com elas, passamos a produzir cada vez mais signos: imagens e sons, reproduzindo ecos do mundo ao nosso redor (SANTAELLA, 2003). Fazem parte desse grupo as câmeras, as filmadoras e os gravadores.

Com o tempo, os cientistas e engenheiros perceberam a necessidade de um dispositivo que pudesse interferir nas sequencias precisas de uma máquina muscular. Precisão essa que, só era possível ao homem pois esse possuía um cérebro responsável por suas atividades. Precisou-se então criar um novo tipo de máquina: a máquina cerebral. Como o próprio nome entrega, a máquina cerebral é uma extensão do cérebro humano (SANTAELLA, 2003). Uma máquina capaz de processar informações, calcular, ler e compreender símbolos, ou seja, um computador.

Os primeiros computadores desenvolvidos pós Segunda Guerra Mundial eram gigantescos, ocupavam salas inteiras e se conectavam por extensos cabos, sendo às vezes necessário mais de uma pessoa para operá-los. Foram evoluindo de tal forma que hoje em dia cabem na palma da mão, dentro de celulares e tablets, acessíveis a qualquer um que possa comprá-los.

Se as máquinas atuais conseguem simular um cérebro humano, o que acontecerá quando começarem a simular nossa aparência, nossos costumes e nossa cultura? As máquinas já são capazes de produzir arte, escrever textos e compor músicas sozinhas, talvez em um futuro não tão distante elas se misturem na multidão de forma a se tornarem imperceptíveis, como perfeitas duplicatas de metal. Talvez desenvolvam sentimentos, possam rir e chorar, sentir medo e prazer. O curta holandês *Deepfake Therapy* (2020), dirigido por Roshan Nejal é um perfeito exemplo de como a inteligência artificial já pode simular emoções e ser utilizada para superar o luto, através da tecnologia do *deepfake*. Em minha percepção, chegará um tempo onde as mesmas possam não compreender as próprias emoções, terem crises existenciais tais quais um humano de verdade (se é que não poderão ser consideradas humanas). É esse fluxo de pensamento que me veio enquanto desenvolvia a ilustração Disfarce (figura 5).

Figura 5 - *Disfarce* (2023)

Fonte: De autoria própria, 2023.

## 2.2 O fascínio humano pela máquina

A máquina, seja ela muscular, sensória ou cerebral, nos causa uma certa mistura de fascínio, confusão e às vezes até medo. Quem nunca procurou um vídeo de “como é feito” no Youtube e não se surpreendeu com as grandes máquinas industriais trabalhando ritmadamente como colossos de metal extremamente sincronizados. A verdade é que as máquinas nos hipnotizam. Movimentam-se de forma compassada, emitem sons satisfatórios e nos deixam confortáveis. O ilustrador japonês Hajime Sorayama certamente notou esse caráter do fascínio humano pela máquina, pois a maioria das suas ilustrações retratam mulheres robóticas sensuais como produtos de desejo e consumo, sexualizadas e postas num lugar de fetiche.

O caráter sexual atribuído às máquinas também pode ser sutilmente percebido no filme *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, onde a androide feminina criada pelo engenheiro Rotwang, é retratada como uma tentação, uma atração irresistível, uma espécie de “tecno-eva” que busca frustrar os planos do protagonista (FONTES, 2018). Concebo a ilustração *Apolo* (figura 8) tomando como inspiração o trabalho de Sorayama, entretanto, sem a parte do erotismo feminino que tanto me incomoda. Aqui, os papéis se invertem e é a máquina idealizada na figura do deus grego do sol que assume o lugar de objeto de desejo humano.

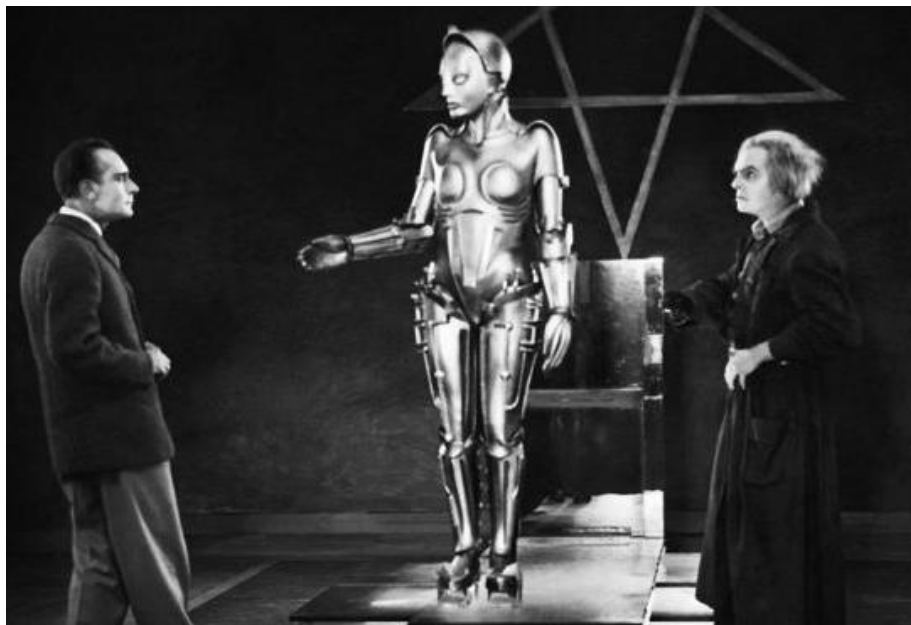


Figura 6 - *Sem título* (1982) de Hajime Sorayama



Fonte: RAINERI, Sébastien. 2021. Site Pen Online.

Figura 7 - Cena do filme *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang



Fonte: Site Rio Prefeitura, Cidade das Artes, 2014.

Figura 8 - *Apolo* (2023)

Fonte: De autoria própria, 2023.

Mas, enganam-se aqueles que pensam que o fascínio do homem pela máquina é algo exclusivo da sociedade contemporânea do século XXI e seus artistas. O início da exploração das qualidades estéticas do artificial denota da não tão longínqua primeira metade do século XX, com as excentricidades do movimento futurista.

Antes do futurismo florescer porém, já é possível perceber as mudanças provocadas pelos avanços tecnológicos na sociedade através da obra *Chuva, vapor e velocidade* (1844) do artista paisagista William Turner. Na obra vemos um acelerado trem cortando a calmaria da paisagem, representando o dinamismo de uma nova era (BRANDÃO, 2006). Turner já se mostrava entusiasmado com os reflexos da revolução industrial desde que pintou, cinco anos antes, *A última viagem do HMS Temeraire* (1839), retratando o reboque de um navio a vela, ilustrando de forma poética sua última viagem antes de ser substituído por um modelo mais atual e movido a vapor. As ferrovias e locomotivas também foram temas que despertaram interesse no pintor impressionista Claude Monet, cujo qual pintou ao todo doze telas do terminal ferroviário Saint-Lazare, em Paris. Semelhante a obra de Turner, as obras de Monet eram repletas de fumaça e neblina, silhuetas e impressões de luz expressas em pinceladas brancas, amarelas e azuladas (HODGE, 2019).

Figura 9 - *Chuva, vapor e velocidade* (1844) de William Turner



Fonte: MARTINS, Simone. 2017. Site História das Artes.

Figura 10 – *Estação Saint-Lazare* (1877) de Claude Monet



Fonte: Site Khan Academy, 2023.

Eles [os artistas de vanguarda] começaram não apenas a representar a vida contemporânea como também a revelar as consequências emocionais e psicológicas de se viver num mundo em permanente mudança. Apresentaram a industrialização como algo a ser celebrado [...] (HODGE, 2019, p. 179).

O futurismo de fato nasce, como seus movimentos irmãos, com o objetivo princípio de romper com os antigos cânones greco-romanos que ditavam as regras das produções artísticas até então, porém focando mais especificamente no caráter

inovador das transformações provocadas pela Revolução Industrial. Automatização, mecanização e aceleração eram temas frequentemente visitados nas obras dos artistas futuristas (NEUMANN; BEHLING; PROTTI, 2017). Marinetti (1909), no *Manifesto do Futurismo* (o qual considera-se sua publicação no jornal francês *Le Figaro* como marco inicial do movimento) concluía que o motor de um automóvel, com todas as suas peculiaridades artificiais, chegava a ser mais belo que a própria Vitória de Samotrácia, ícone da arte grega. A beleza, para os futuristas, encontrava-se nos aspectos mais maquínicos das criações humanas e no progresso da tecnologia. Entre os principais artistas do movimento destacam-se o próprio Marinetti no campo da literatura, Giacomo Balla na pintura, Umberto Boccioni na pintura e escultura e Luigi Russolo no campo da música.

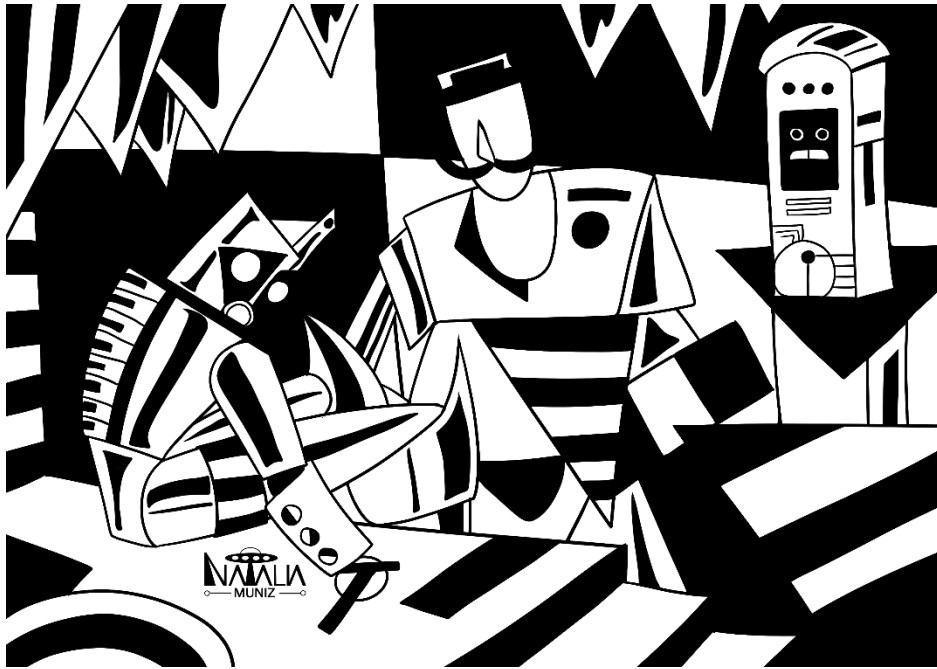
Figura 11 - *A linha de velocidade* (1913) de Giacomo Balla



Fonte: Site Wahoo Art, 2023.

As ilustrações *Bastidores* (figura 12) e *Performance* (figura 13) foram inspiradas pelo estilo futurista, evidenciando seu aspecto ultrapassado e caricato de um futuro saído direto da mente de indivíduos do século XX. Também para as mesmas, imagino um subtexto de falsidade e artificialidade nas interações humanas.

Figura 12 - *Bastidores* (2023)



Fonte: De autoria própria, 2023.

Figura 13 - *Performance* (2023)



Fonte: De autoria própria, 2023.

Os futuristas eram radicais, rebeldes, glorificavam a guerra (“a única higiene do mundo”), a agressividade e eram muitas vezes associados ao fascismo. Segundo Pär Bergman (1962, p. 226) “os futuristas chamavam a atenção por todos os meios, desde as roupas extravagantes, as afrontas e os duelos até os atos de violência coletivos.” Marinetti justificava a violência como abordagem pois, segundo ele, não teriam repercussão se fossem diplomáticos e comportados. A maior parte dos espectadores já iam às apresentações futurista com a intenção de vaiar, jogar tomates e brigar. Esses por sua vez, ressaltavam seu heroísmo, seu triunfo sobre o tradicionalismo e a megalomania.

Polêmicas à parte, o movimento futurista foi o primeiro na história da arte a “propor uma revolução antropológica relacionada ao homem moderno, identificando-o como o triunfo da máquina e da técnica” (FONTES, 2018, p. 142), atribuindo ao inumano o mesmo valor de um super-homem. Os manifestos futurista pareciam antecipar questões que posteriormente seriam apresentadas nos ideais pós-humanistas e transumanistas, dos quais falarei melhor no capítulo 3, colocando-se opostos às filosofias humanistas difundidas durante o Renascimento. Marinetti naquele tempo já afirmava que o homem-máquina seria capaz de transcender as barreiras da morte e da velhice, se tornando assim eterno. Dizia, “[...] na carne do homem, dormem as suas asas” (MARINETTI 2000, apud FONTES, 2018 p.140).

### **2.3 A máquina e a arte contemporânea**

As vozes do futurismo ecoaram além do tempo e foram responsáveis por influenciar muitos outros artistas e estilos mesmo após seu término. Segundo Vanessa Beatriz Bortulucce (2009), o modelo futurista tornou-se um exemplo a ser seguido pelas demais vanguardas do período tais como construtivismo russo, modernismo brasileiro, surrealismo e dadaísmo. A autora também comenta que o movimento futurista abriu caminho para as experiências artísticas da arte contemporânea em diversos aspectos, citando os trabalhos de Warhol, Lichtenstein, Nauman, Hirst, Pollock, Oiticica, Grupo Fluxus, entre outros.

Figura 14 - Hugo Ball, no Cabaret Voltaire em Zurique, em 1916 (Dadaísmo)



Fonte: MACIEL, Sérgio, 2023. Site Mundo Educação.

Figura 15 - Hanged Man (1985) de Bruce Nauman



Fonte: Site Artnet, 2023.

Neste subcapítulo, vou me ater a mostrar as experimentações contemporâneas que me impactaram no meu processo criativo por utilizarem a máquina em suas performances artísticas.

Primeiramente cito o artista sul-coreano Nam June Paik e sua emblemática obra denominada *TVCello* (1976), feita em colaboração com a violoncelista Charlotte Moorman. Paik, videoartista do Grupo Fluxus<sup>1</sup> e pioneiro em usar o vídeo como linguagem artística, utiliza a televisão como elemento central em muitas de suas obras, portanto, em *TVCello* não seria diferente. O artista montou a estrutura de um violoncelo ao empilhar três televisões de tamanhos diferentes que foram retiradas de suas bases e colocadas dentro de caixas de acrílico onde é possível observar seus circuitos internos. Enquanto Moorman performava tocando o instrumento tecnológico, nas televisões eram reproduzidas imagens suas e de outros violoncelistas tocando o instrumento de verdade. Paik com esta obra queria enfatizar a simultaneidade da alta cultura com a cultura popular (HODGE, 2019). Indo mais além, eu interpreto esse trabalho como uma aproximação do passado (representado pelo instrumento clássico) e do presente/futuro (representado pelas televisões). O passado e o futuro não estão distantes, pois é olhando para o passado que construiremos nosso futuro, como evidenciei na ilustração *Encontro/ Separação* (figura 17).

Figura 16 - *TVCello* (1976) de Nan June Paik



Fonte: PASCHOLATI, Aline, 2023. Site Artrianon.

---

<sup>1</sup> O grupo fluxus foi um coletivo de vanguarda criado nos anos 60 que buscava promover uma revolução artística, promover a anti-arte e a também a arte viva.



Figura 17 - *Encontro/Separação* (2023)



Fonte: De autoria própria, 2023.

Sem dúvidas a obra mais famosa (e polêmica) do artista brasileiro Eduardo Kac é o *GFP Bunny* (2000), entretanto irei abordá-la somente no Capítulo 03 quando falar do conceito de corpo molecular e manipulação do material genético. Antes disso, quero comentar sobre *A-positivo* (1997), feita em colaboração com Ed Benett, onde foi construído um biorrobô capaz de receber sangue em troca de nutrientes. Segundo seu site oficial:

O biorrobô extrai oxigênio do sangue humano, e com ele suporta uma pequena chama, um símbolo da vida que resulta da troca entre ambos. A obra propõe novas relações entre seres humanos e robôs, e ao mesmo tempo cria uma forma de arte eletrônica que se baseia no uso por robôs de elementos orgânicos vivos. (EKAC,2023)

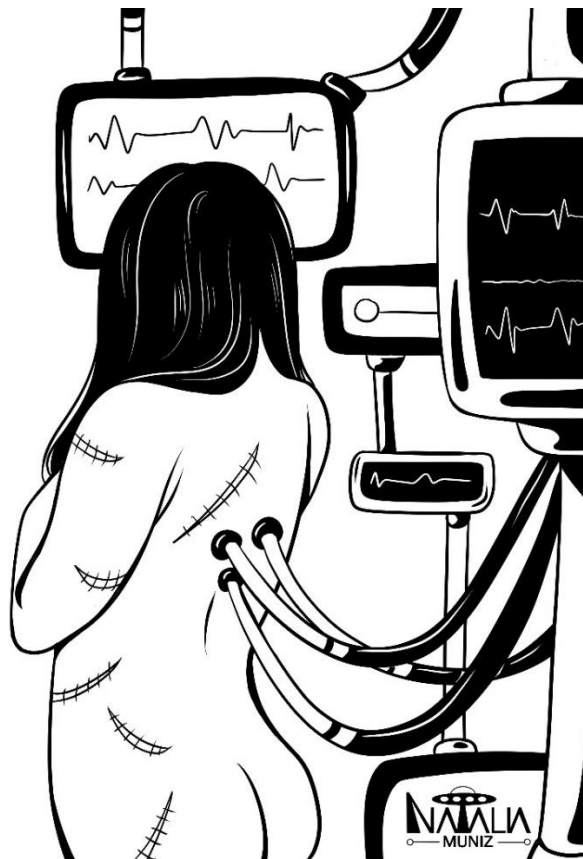
Esta obra é fascinante não somente pela máquina ser um objeto essencial dentro de sua performance, mas também por elevar a relação homem-máquina a outro nível. Um robô capaz de receber doação de sangue, um líquido tão essencial e simbólico para a vida humana, e dele extrair oxigênio, tal qual os processos químicos que ocorrem dentro de nossos próprios corpos, inevitavelmente nos faz refletir sobre as fronteiras do vivo e não vivo, do humano e do inumano, do maquínico e do orgânico. A ilustração *Troca* (figura 19) foi pensada a partir deste trabalho de Kac.

Figura 18 - A-positivo (1997) de Eduardo Kac, Ed Bennet



Fonte: LUNA Claire, 2023. Site Sens Fiction.

Figura 19 - Troca (2023)



Fonte: De autoria própria, 2023.

Não podia deixar de fora os trabalhos espetaculares de Stelius Arcadiou, mais conhecido como Stelarc. Stelarc, semelhante a Eduardo Kac, é uma figura polêmica

no campo das artes e das ciências. O artista performático grego-australiano acredita que o corpo humano é obsoleto, portanto precisa ser compreendido, redesenhado e aperfeiçoado, pois não é capaz de lidar com a quantidade absurda de informações das quais somos expostos todos os dias (AHLERS, 2011). Suas crenças podem ser percebidas em suas obras mais famosas, por exemplo, em *Exoskeleton* (1997), onde este projeta uma máquina de seis pernas robóticas que se movimenta e emite sons. O exoesqueleto leva o artista para cima, para baixo, para trás e para frente, assemelhando-se a uma grande aranha metálica.

Figura 20 - *Exoskeleton* (1997) de Stelarc



Fonte: Site Stelarc.org, 2023.

### 3 O CORPO DO FUTURO

#### 3.1 Pós-humanismo e o transumanismo

Expressões como “pós-humano”, “autômato bioinformático”, “pós-biológico” e “biomaquinal” para se referirem ao hibridismo do humano com algo maquinico-informático, ou, ao inerente destino biônico do ser humano (SANTAELLA, 2007) começaram a surgir por volta dos anos 80 e 90. Segundo Sibilia (2002 apud SANTAELLA, 2007), o corpo humano está se tornando obsoleto, é intimidado pelo meio ambiente amalgamado com o artifício, e precisará ser cotidianamente atualizado com upgrades para superar as suas limitações. O conceito de um corpo humano ultrapassado que não é capaz de superar os obstáculos biológicos tais quais a morte, a eternidade e as viagens espaciais já era encontrado nos pensamentos de Marinetti e dos demais artistas futuristas, como citado no capítulo anterior, e mais tarde se tornou a base do trabalho artístico de Stelarc (e conseqüentemente o meu, em uma escala menor).

Os pós-humanistas trazem a figura do ciborgue agora não mais como uma ficção, mas como uma realidade. Não me considero um pós-humanista, mas com certeza bebo da fonte desta filosofia para criar a maioria das ilustrações aqui presentes, a exemplo de *Espelho* (figura 21).

Figura 21 - *Espelho* (2023)



Fonte: De autoria própria, 2023.

A palavra “ciborgue”, onde “ciber” é relativo à cibernético e “org” relativo à orgânico, foi criado por Clynes e Kline em 1960 para descrever o homem capaz de viajar pelo espaço, o homem ampliado pela tecnologia. Para Santaella (2007) porém, o termo “ciborgue” com o passar do tempo ficou sobrecarregado de uma conotação fantasiosa provocada pelo imaginário fílmico e televisivo da mesma forma que a palavra “prótese” ficou erroneamente associada apenas às extensões tecnológicas visíveis do corpo, quando elas também podem ser invisíveis e até mesmo imperceptíveis.

Ainda se atendo à termos e significados, é importante comentar que a expressão “pós-humano” pode ser empregada em diferentes contextos e ter sentidos diversos. Robert Pepperell citado por Santaella (2007) emprega a ela três desses sentidos: (1) literalmente o período que vem depois do humanismo; (2) uma mudança na nossa maneira de enxergar o ser humano; (3) o encontro do homem e da tecnologia até que estes se tornarem indistinguíveis e inseparáveis.

O pós-humano representa uma nova era para a humanidade. Uma era recheada de progresso, tecnologia e principalmente de mudanças. Nunca estivemos tão interligados com a tecnologia quanto na atualidade. A questão que fica é: o quão humanos ainda seremos depois que as máquinas tomarem de vez nossos corpos? Seria criada assim uma nova espécie híbrida? Onde ficam as fronteiras do que é nós e do que é elas? A ilustração *Corpo* (figura 22), é concebida a partir desses questionamentos.

Se o homem do futuro conseguirá superar a morte ou a eternidade, do ponto em que estamos ainda não é possível dizer, mas o que não faltam são especulações. Especulações essas que muitas vezes se baseiam em puro misticismo e fantasia. Santaella (2007) faz uma crítica ferrenha ao pensamento superficial e simplista difundido pela internet sobre o pós-humano, o compreendendo como reducionista e ilusionista. Para ser mais claro, o grupo ao qual a autora se refere são os pseudo-intelectuais (nas palavras da mesma) que compartilham de uma filosofia transumanista, onde o humanismo é levado ao extremo e os humanos são levados ao limites de suas capacidades.

O site oficial do movimento transumanista, Humanity +, o define como:

Um movimento intelectual e cultural que afirma a possibilidade e o desejo de melhorar fundamentalmente a condição humana por meio da razão aplicada,

especialmente desenvolvendo e tornando amplamente disponíveis tecnologias para eliminar o envelhecimento e aumentar consideravelmente as capacidades intelectuais, físicas e psicológicas humanas (HUMANITY+, 2023, tradução nossa).

Figura 22- *Corpo* (2023)



Fonte: De autoria própria, 2023.

Ao meu ver, o trasumanismo se trata de uma forma radicalizada e irreal do pensamento pós-humanista. Há também uma preocupação frequente dos cientistas e estudiosos de que a filosofia do transumanismo tenha um caráter eugenista, onde uma parte da população com maior poder aquisitivo teria vantagem em se tornar uma nova e melhorada espécie em detrimento dos que não poderiam aplicar melhorias em seus corpos e genética.

Seja qual for a real intensão de seus adeptos, o movimento transumanista não é bem visto por muitos dos pesquisadores do tema, incluindo Santaella. A autora é a favor de um pós-humanismo crítico, onde tecnologia e biologia caminham juntos e o homem não se encontra separado da natureza (SANTAELLA, 2007). A minha visão pessoal sobre o homem pós-humano é de que ele nada mais é do que o resultado natural da evolução do ser humano, que desde seu princípio utiliza a tecnologia como extensão do corpo (como dito por McLuhan) transformando tanto o ambiente em que

está inserido quando o seu interior. Ou seja, não estamos necessariamente evoluindo para superar um corpo obsoleto, mas evoluindo de acordo com as novas necessidades desse corpo.

### 3.2 Stelarc e o corpo obsoleto

Voltando à Stelarc, em nenhum dos textos que encontrei o artista é explicitamente associado ao movimento transumanista mas, ao meu ponto de vista, seus ideais radicais se aproximam mais deste do que do pós-humanismo crítico de Santaella.

No texto *Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota* de 2003, o artista expõe muitos dos seus pensamentos a respeito da obsolência do corpo humano e suas perspectivas de futuro. Para ele, “o corpo é uma estrutura nem muito eficiente, nem muito durável. Com frequência ele funciona mal e se cansa rapidamente [...]. É suscetível a doenças e está fadado a uma morte certa e eminente.” (STELARC, 2003, p.54).

Stelarc expressa sua ideia de humano do futuro quando fala de corpos amplificados, olhos lasers, braços virtuais e recolonização do corpo com micro robôs visando melhorar o sistema imunológico. Ele também crê que superaremos a fronteira do eu quando a pele humana for esticada e penetrada pelas máquinas e assim, não haverá mais distinção entre o interno ou externo (STELARC, 2003). O artista acredita que a partir da Realidade Virtual existirá um eu-fluido, uma consciência que se situa fora do corpo e que transcende o masculino/feminino, humano/máquina e tempo/espço.

Stelarc não somente escreveu sobre o assunto como também demonstrou a filosofia transumanista em sua produção artística. Além do já citado *Exoskeleton* (1997), o artista fez outras apresentações envolvendo próteses maquinicas, como em *Event for Stretched Skin/Third Hand* (1988) no qual o mesmo é conectado a um terceiro braço robótico ativado por impulsos elétricos abdominais enquanto é suspenso por ganchos numa prática conhecida como suspensão corporal. Em *The Stomach Sculture* (1993) ele insere uma prótese em forma de cápsula em seu estômago (semelhante a um processo de endoscopia) com o objetivo de filmar seu interior e transformá-lo em um espaço de arte, questionando os limites do corpo. Sua obra mais emblemática porém é *Ear on Arm* (2006), onde o artista implanta uma

terceira orelha no antebraço esquerdo. A ideia final era que sua orelha extra fosse capaz não somente de ouvir, mas de captar e transmitir sons via internet. A necrose e a quase perda de seu braço não foram suficientes para desanimar Stelarc que segue determinado a tornar seu experimento bem sucedido a todo o custo.

Figura 23 - *Event for Stretched Skin/ Third Hand* (1988) de Stelarc



Fonte: AHLERS, Silvia, 2011.

Stelarc é um dos meus artistas contemporâneos favoritos e sua poética foi uma peça fundamental para a construção do universo visual deste trabalho. Estando ele certo ou não, o seu comprometimento em tornar real o homem pós-humano é admirável. A ilustração *Limites* (figura 24) é inspirada nas inúmeras suspenções corporais que fez durante sua carreira.

### 3.3 O corpo biocibernético e a arte

Mas Stelarc não foi o único a explorar o pós-humano em sua visualidade e filosofia. Voltando às extensas pesquisas de Santaella, em seu livro intitulado *Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura* de 2003, a autora faz uma categorização do corpo humano baseado em suas múltiplas realidades, associando a cada uma delas obras de artistas contemporâneos. Resumidamente, ela divide o corpo em: corpo remodelado, corpo protético, corpo esquadrinhado, corpo plugado, corpo simulado, corpo digitalizado e corpo molecular. Entretanto, vou explicar apenas os quatro tipos que tomei como inspiração em meu processo criativo.

O corpo remodelado se refere às manipulações estéticas que visam o aprimoramento físico do corpo tais quais tatuagens, implantes, cirurgias plásticas e



práticas de bodybuilding. Esse tipo de manipulação ocorre somente na superfície do corpo, sem causar modificação no genótipo (SANTAELLA, 2003). A remodelagem do corpo pode ser vista na obra *Omnipresence* (1993) da artista francesa Orlan, onde a mesma se sujeita à diversos procedimentos cirúrgicos na tentativa de se adequar aos padrões ocidentais de beleza feminina.

Figura 24 - *Limites* (2023)



Fonte: De autoria própria, 2023.

Figura 25 - *Omnipresence* (1993) de Orlan



Fonte: FELIZ, Janel, 2011. Blog Janel Feliz.

Sua performance questiona, dentre outras coisas, às pressões estéticas as quais as mulheres são frequentemente submetidas. O conceito de corpo remodelado foi utilizado por mim para criar as ilustrações *Sutura* (figura 26) e *Tentação* (figura 27).

Figura 26- *Sutura* (2023)



Fonte: De autoria própria, 2023.

Figura 27 - *Tentação* (2023)



Fonte: De autoria própria, 2023.

Como exemplo mais evidente de arte do corpo protético, ou seja, do corpo ciborgue, Santaella cita Stelarc e seus trabalhos mais famosos. Para não ficar repetitivo, apresento a também citada pela autora, *Time Capsule* (1997) de Eduardo Kac na qual um microchip é implantado no seu calcanhar esquerdo. Segundo o site oficial do artista: “A obra levanta problemas sobre ética na era digital, sobre interfaces úmidos para elementos eletrônicos, e sobre a relação entre identidade e memória artificiais armazenadas dentro do corpo humano” (EKAC, 2023).

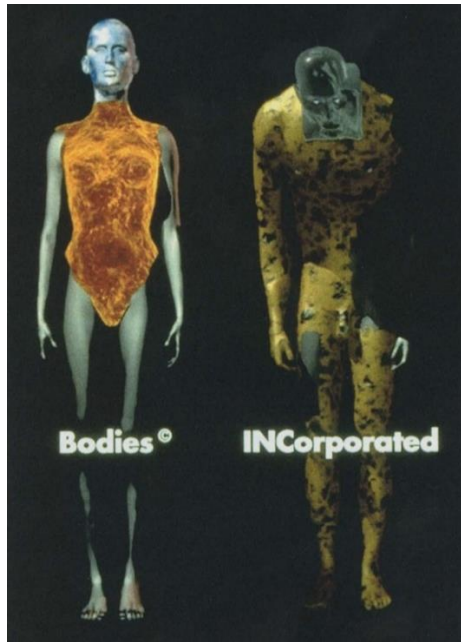
Figura 28 - *Time Capsule* (1997) de Eduardo Kac



Fonte: Site Ekac, 2023.

O corpo plugado é encontrado no trabalho da artista californiana Victória Vesna intitulada *Bodies© INCorporated* (1996), a qual se trata de um site separado por três zonas principais: Limbo, Necropolis e Exhibiton/ Body Building. Cada zona tem seus eventos e cada evento levanta uma variedade de questionamentos a respeito da dinâmica da comunidade virtual. Os usuários podem interagir com o espaço a partir de corpos digitais que são, inclusive, capazes de morrer (DIGITAL ARCHIVES, 2023) No corpo plugado, a consciência navega pelo ciberespaço enquanto que os corpos permanecem na realidade, plugados pelo computador (SANTAELLA, 2003).

Figura 29 - *Bodies INCorporated* (1996) de Victoria Vesna



Fonte: Site Digital Archives, 2023.

Finalmente, o corpo molecular diz respeito ao corpo geneticamente modificado, que inclui clonagem e experiências transgênicas (SANTAELLA, 2003). Dentro do campo das artes ele é melhor exemplificado por *GFP Bunny* (2000), novamente do brasileiro Eduardo Kac. A obra consiste na criação de um coelho fluorescente a partir de uma proteína encontrada em uma espécie de medusa. Modificar o genoma humano ainda é um assunto que causa muita polêmica entre a comunidade científica e deve ser abordado com cautela, sob a luz da ética e do bom senso, pois se trata de algo que pode mudar substancialmente a vida humana como conhecemos hoje, para melhor ou pra pior.

Figura 30 - *GFP Bunny* (2000) de Eduardo Kac



Fonte: Site Ekac, 2023.

### 3.4 O ciborgue de Donna Haraway

A filósofa e feminista Donna Haraway se apropria do mito do ciborgue de uma forma literal e metafórica para exemplificar um futuro aberto à ambiguidades e diferenças (DERY, 1997, apud SANTAELLA, 2003). O ciborgue de Haraway surge para questionar o pensamento binário que nos é imposto pelas estruturas patriarcais ocidentais tais quais masculino/feminino, corpo/alma, bem/mal, razão/emoção. O ciborgue por natureza é um ser híbrido, ao mesmo tempo artificial e orgânico, portanto não está morto e nem vivo e nem preso a um mito de origem. Ele transcende o gênero, a reprodução e a morte e rompe com verdades arcaicas pré-estabelecidas.

Com o ciborgue, a natureza e a cultura são reestruturadas: uma não pode mais ser o objeto de apropriação ou de incorporação pela outra. Em um mundo de ciborgues, as relações para se construir totalidades a partir das respectivas partes, incluindo as da polaridade e da dominação hierárquica, são questionadas (HARAWAY, 1985, p.39).

O conceito de ciborgue de Haraway me faz querer acreditar em um futuro otimista sem distinção de gênero, raça, sexualidade, classe social ou qualquer outro fator que cause segregação. Um futuro onde os conceitos de binaridade serão ultrapassados a partir da aceitação de que todos somos ciborgues, resultantes de misturas genéticas, tecnológicas e culturais complexas que conferem a nós nossa identidade, cada indivíduo então sendo especial à sua maneira. É a partir desse ponto de vista que crio a ilustração *União* (figura 31).

Figura 31 - *União* (2023)



Fonte: Da autoria própria, 2023.

## 4 O FUTURO *CYBERPUNK*

### 4.1 O contexto do *cyberpunk*

Em agosto de 1945, o mundo sentiu pela primeira vez o poder destruidor de uma bomba atômica. Os ataques nucleares às cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki, mais do que provocar a rendição do Japão aos aliados, mostrou à população mundial a gigantesca capacidade destrutiva que as tecnologias, quando usadas para fins militares, possuíam. A sociedade pós Segunda Guerra passa então a ter pensamentos antagônicos a respeito do saber científico: por um lado ele traria o progresso, a transformação e a inovação em prol de melhorar a qualidade de vida humana, e por outro ele traria o extermínio e a suspensão da ética em prol do avanço (ARANHA, 2019). É sob essa perspectiva de desconfiança relacionada à ciência que as literaturas de ficção científica começam a se destacar e a penetrar com força na cultura global.

Até os anos 60, as obras produzidas alternavam entre o otimismo e o pessimismo sobre a racionalidade científica e tecnológica. Foi só com a publicação de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), de Philip Dick que a discussão passa a ter um caráter diferente. Nas palavras de Glaucio Aranha (2019, p. 255): “Dick retira o foco da tecnologia e o coloca na condição humana, especialmente ao questioná-la à luz do imperativo tecnológico”.

A obra de Dick (mas não somente ela) abriria caminho para a criação de um novo subgênero dentro da literatura de ficção científica: o *cyberpunk*. Esse subgênero se apresenta como um futuro distópico recheado de alta tecnologia ao mesmo tempo que ressalta os problemas da desigualdade social, trazendo como máxima a frase “*High tech, low life*”. O termo “cyber” é uma abreviação de cibernético, enquanto que o termo “punk” está relacionado à rebeldia. A palavra *cyberpunk* foi usado por Gardner Dozois (a partir do título de uma short-story escrita por Bruce Bethke) em seu ensaio *Science Fiction in the Eighties* (1984) para se referir à uma série de obras de autores variados, dentre eles William Gibson, Bruce Sterling e Rudi Rucker (ARANHA, 2019).

O *cyberpunk* enquanto subgênero da ficção científica é impulsionado na década de 80 pelos temores da sociedade americana frente ao governo de Ronald Reagan, presidente dos Estados Unidos da época. As polêmicas políticas econômicas

de Reagan, que se arrastaram até o final de seu mandato em 1989, foram marcadas pelo aumento dos níveis de desigualdade e criminalidade no país (KHODR, 2021). Semelhante aos EUA, o Japão também enfrentava um momento sombrio em sua economia, fruto de um congelamento econômico que durou de 1945 à 1991. Não à toa, foi durante esse período que surgiram as mais icônicas obras do *cyberpunk* japonês como *Akira* (1988) e *Bubblegun Crises* (1987).

Figura 32 - Pôster do filme *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo



Fonte: Site Wikipédia, 2023.

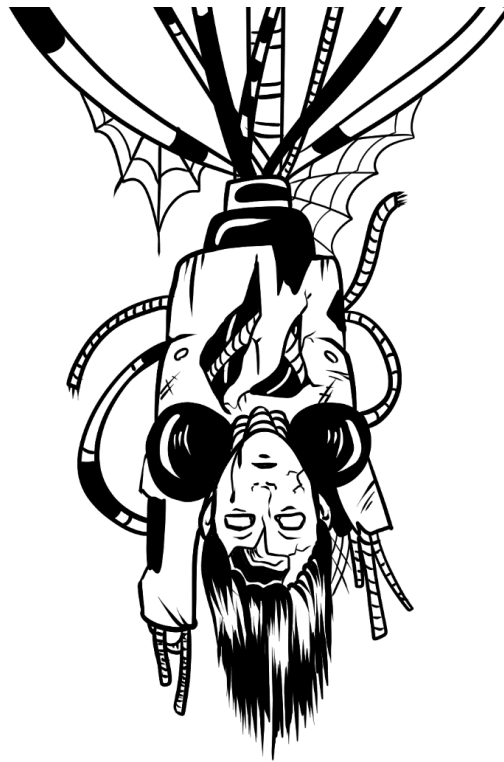
Figura 33 - Pôster do anime *Bubblegun Crises* (1987)



Fonte: Site IMDB, 2023.

A arte parece possuir uma tendência a nascer do caos. Ao meu ver, a incerteza, o medo e a tristeza nos estimulam a criar escapismos, um mundo onde despejamos todos os nossos sentimentos. A sensação de abandono e descaso intenso do qual emerge o subgênero *cyberpunk* me inspirou a criar a ilustração *Abandono* (figura 34).

Figura 34 - *Abandono* (2023)



Fonte: De autoria própria, 2023.

## 4.2 A estética do *cyberpunk*

Quando pesquisamos “estética *cyberpunk*” no Google é possível encontrar um punhado de imagens que assemelham-se em cores, composição e temática. Dada a própria natureza do subgênero, podemos notar aspectos que se repetem tanto nas narrativas das histórias quanto na sua visualidade.

A visualidade do *cyberpunk* é marcante por se utilizar de cores saturadas em contraste com o preto, provocando um efeito de luz neon. O ambiente em sua maioria escuro, sujo, entulhado de sucata contrasta com os grandes edifícios iluminados das



metrópoles que geralmente compõem o fundo do cenário. Metrôpoles essas que são inspiradas em cidades do mundo real como Tóquio, Nova York, Berlin e Hong Kong.

Figura 35 - *Neon* (2020) de fongshader



Fonte: FONGSHADER, 2020. Site Devianart.

O clima evocado na literatura cyberpunk para as ambientações, onde o brilho artificial dos letreiros e monitores destaca o apagamento humano, e onde a presença humana torna-se um elemento menor na composição da cena, visto como silhueta, como elemento indistinto na massa de informações visuais. Este apagamento do humano está na base das questões colocadas pelo cyberpunk, dando relevo à metrópole como ente que absorve, inclusive, o corpo humano (ARANHA, 2019, p.261).

Em *Akira* (1988), filme japonês baseado no mangá de Katsuhiro Otomo, somos apresentados a uma Tóquio reconstruída pós Terceira Guerra Mundial que deixa evidente os aspectos da desigualdade social. Neo Tóquio é representada como um lugar sujo, sucateado, abandonado, impuro e com alto índice de criminalidade, ao mesmo tempo que possui tecnologia de última geração. As cidades cyberpunks engolem seus habitantes, os deixando sem perspectiva de futuro.

Figura 36 – Neo Tóquio, *Akira* (1985)



Fonte: Site Imgur, 2016.

Outra semelhança nas narrativas em geral é a dominação governamental por megacorporações suprematistas que privilegiam grupos seletos da sociedade, ou seja, os mais ricos (ARANHA, 2019). Quem tem a tecnologia, logo possui o capital, e quem possui o capital logo é quem detém o poder. Em *Robocop* (1987), filme de Paul Verhoeven, a corporação denominada *Omni Consumer Products* (OCP) é quem controla as forças policiais da distópica cidade de Detroid e a responsável pela criação do robô policial a partir do recém assassinado Alex Murphy. Já no jogo de 2018 *Detroid: become human* (que coincidentemente ou não também se passa na cidade de Detroid), a megacorporação *CyberLife* é responsável pela criação dos androides que futuramente se tornam divergentes.

Figura 37 - Pôster do filme *Robocop* (1987)



Fonte: Site Wikipédia, 2023.

De um modo geral, as personagens *cyberpunks* estão sempre rodeadas de tecnologia. Muitas vezes possuem braços robóticos, pernas, olhos e tudo mais o que puder ser substituído e/ou melhorado. O subgênero abraça a figura do ciborgue, o ser meio humano, meio máquina que tanto é almejado por Sterlarc e outros transumanistas, mas o coloca sob uma perspectiva filosófica e moral, discutindo o processo gradual de desumanização pela tecnologia ou, por outro lado, a humanização das máquinas, como é mostrado em filmes tais quais *O Homem Bicentenário* (1999) e *AI- Inteligência Artificial* (2001). A máquina humanizada é algo que já pensava quando desenhei a figura 08: *Disfarce* do capítulo anterior. Me aprofundo nesse conceito quando concebo a ilustração *Anomalia* (figura 38), esta que se apresenta como uma máquina distorcida, cuja a humanidade machuca e a torna imperfeita.

Figura 38 - *Anomalia* (2023)

Fonte: De autoria própria, 2023.

### 4.3 Afrofuturismo e amazonfuturismo

O *cyberpunk* se tornou tão popular nas mídias de ficção científica que foi inevitável que dele surgissem subcategorias que explorassem outros tipos de energia e tecnologia, sendo exemplo o *biopunk* (biologia sintética), o *steampunk* (máquinas à vapor), o *atompunk* (tecnologia atômica) e tantos outros. Entretanto, os que mais me inspiram enquanto artista visual são os desdobramento *cyberpunks* que procuram representar culturalmente grupos que fogem da perspectiva eurocêntrica, dentre eles o afrofuturismo e o amazonfuturismo.

Figura 39 - Cena do Jogo *Scorn* (2022), exemplo de mídia *biopunk*



Fonte: MIRANDA, Nivea, 2022. Site Xbox Power.

Figura 40 - Cenário do ep. 8 da primeira temporada de *Love, Death + Robots* (2019) *Good Hunting*, exemplo de mídia *steampunk*



Fonte: PYAXO, 2019. Site Reddit.

Figura 41 - Cena do jogo *Fallout 3* (2008), exemplo de mídia *atompunk*



Fonte: Site Tech Tudo, 2015.

O afrofuturismo é um fruto do afrocentrismo que emergia na década de 80, o qual se tratava da “auto definição do povo negro com critérios baseados na própria cultura africana, em resposta à supremacia eurocêntrica” (SILVA; QUADRADO, 2016, p. 7). O termo afrofuturismo foi usado pela primeira vez no texto *Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose* (1994) do norte americano Mark Dery, onde este analisa obras de artistas e estudiosos negros que davam vida a novas discussões de arte e crítica social através de conceitos científicos e tecnológicos típicos dos anos 80 e 90 (MIRANDA JÚNIOR, 2021). É pensando neste resgate cultural que crio a ilustração *Expansão* (figura 42).

Figura 42 - *Expansão* (2023)

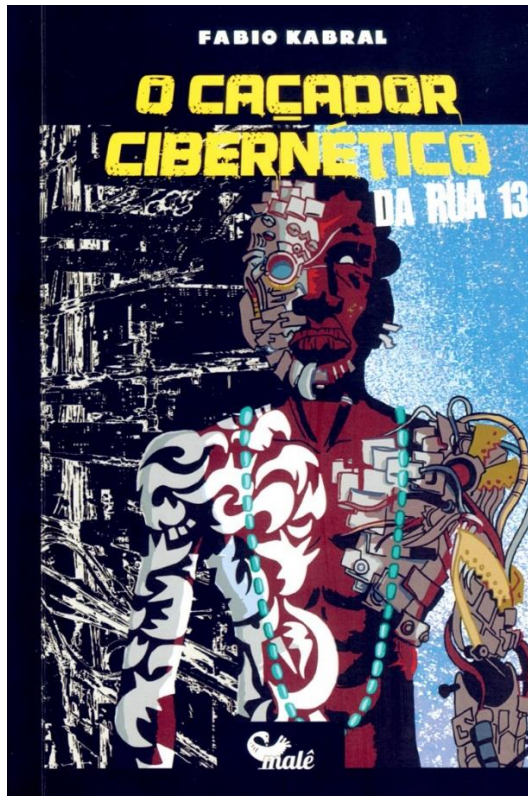


Fonte: De autoria própria, 2023.

Os negros sempre tiveram suas próprias histórias, simbolismos e identidades do continente africano passadas pelas gerações, e que foram silenciadas pela aculturação e silenciamento desse povo que excluiu seu poder cultural. Portanto, mesmo sendo considerado apenas um gênero cultural, o afrofuturismo projeta as possibilidades futurísticas de um povo, ultrapassando o gênero cultural e influenciando da vida real (SILVA; QUADRADO, 2019, p.8).

Vindo dos Estados Unidos, o afrofuturismo adentra o Brasil e influencia diversas produções nacionais tais como a duologia *Brasil 2048* composta pelos livros *(In)Verdades* (2016) e *(R)Evolução* (2017), da autora Lu Ain-Zaila e *O Caçador Cibernético da rua 13* (2017), de Fábio Kabral. Na música brasileira, cito o grupo Senzala Hi-Tech, cujas músicas me inspiraram muito durante o processo criativo.

Figura 43 - Capa do livro *O Caçador Cibernético da rua 13* (2017) de Fábio Kabral



Fonte: Site Editora Martins Fontes, 2023.

Já o amazonfuturismo me impacta de maneira singular, pois como nortista, eu nasci e cresci na Amazônia, estou inserida dentro desse contexto e como acadêmica de artes tenho ciência das potencialidades artísticas da minha região. Não à toa, nosso curso de Licenciatura em Artes Visuais sempre nos incentiva a olhar para as produções locais, pois elas possuem um valor cultural imenso e incalculável. Dito isso, eu não poderia deixar de fora de minhas referências e inspirações o amazonfuturismo, por aproximar dois dos meus temas favoritos: tecnologia e visualidades da Amazônia.

O amazonfuturismo é um movimento criado pelo artista João Queiroz em 2019 e sua estética já foi utilizada em diversas peças publicitárias, principalmente para a marca Natura Ekos. Ele se comporta mais como uma extensão do subgênero *solarpunk* do que do *cyberpunk* propriamente dito, pois o *solarpunk* traz uma visão otimista do futuro que gira em torno da energia limpa e do desenvolvimento sustentável, onde a humanidade vive seu melhor momento, supostamente não há desigualdade social e nem escassez de recursos naturais (o completo oposto do *cyberpunk*). Nas palavras do criador:

Figura 44 - Pôster da série de TV russa *Dva Holma*, exemplo de mídia *solarpunk*



Fonte: Site VK, 2022.

O meu pincel carregava mais tinta branca do que marrom. Por isso, criei um simples retrato de três-quartos de uma moça com feições indígenas e elementos robóticos. Por pura curiosidade e impulso. Logo em seguida, conheci o *solarpunk*, um movimento que busca pensar em um futuro sustentável para a humanidade. As ideias se casaram. E o *amazofuturismo* nasceu. (QUEIROZ, 2020, p. 96).

Figura 45 - *Aussuba* (2019) de João Queiroz



Fonte: QUEIROZ, João, 2019. Site Artstation.

Rogério Pietro, autor do primeiro livro da temática intitulado *Amazonfuturismo* (2021) cita os cinco pilares fundamentais que definem o subgênero *amazonfuturismo*, sendo eles, resumidamente: “(1) Os indígenas, a etnia ou a tribo representada, seja real ou fictícia, devem ser da selva amazônica. [...]; (2) A tecnologia indígena deve ser



inovadora e única. [...]; (3) Os avanços tecnológicos devem estar em harmonia com o meio ambiente. [...]; (4) As histórias devem ser contadas do ponto de vista dos personagens indígenas. [...]; (5) O amazofuturismo não é sobre pessoas, é sobre Vida.” (PIETRO, 2021).

Figura 46 - Capa do livro Amazonfuturismo (2021) de Rogério Pietro



Fonte: PIETRO, Rogério, 2023. Site Amazonfuturismo.

A estética amazonfutura influencia minha produção artística não é de hoje e, portanto, tem um lugar especial em meu coração. Mas, a visão de uma utopia que integre ser humano, máquina e natureza não é algo que eu acredite que seja possível, estando ainda muito longe de ser realidade. Infelizmente, minhas visões sobre o futuro são mais sombrias, assemelhando-se mais ao *amazonpunk*, como pode ser visto na ilustração *Morte* (figura 47).

Figura 47 - *Morte* (2023)

Fonte: De autoria própria, 2023.

O amazonfuturismo não é o único desdobramento do *cyberpunk* que tem a região amazônica altamente tecnológica como tema principal. Um novo estilo parece vir bater de frente com a visão otimista do amazonfuturismo: o *amazonpunk*. Infelizmente, por se tratar de um conceito recente, ainda não existem pesquisas aprofundadas sobre o subgênero, mas este aborda uma versão da Amazônia futurista mais caótica e rebelde, tal qual o *cyberpunk* original. O *amazonpunk*, apesar de novo e pouco estudado já encontra exemplares de sua estética nas publicações de artistas independentes da região norte como no quadrinho *Amazonpunk 2099* (2022) de Leon Sarmiento e Luís Carvalho, e na coletânea de quadrinhos *Jungle Comix* (2021).

Figura 48 - Capa do quadrinho *Amazonpunk 2099* (2022)

Fonte: Site Um Livro, 2023.

A *Jungle Comix* é uma coletânea de quadrinhos impressa com o apoio da Prefeitura de Manaus por meio de um edital público que conta com três diferentes histórias com traço e roteiro de diferentes artistas. A primeira, intitulada Keopac tem o roteiro de Ademar Viera e os desenhos de Jucylande Jr. e explora a visão de indígenas da era pré-colombiana a respeito de um ser extraterrestre que desce dos céus em uma nave de alta tecnologia. Logo em seguida vem a história Tacape de Arawak, ilustrada por Mácio José e Valdo Alves e com o roteiro de Romahs, que fala sobre uma expedição futurista em busca de um artefato poderoso e lendário. Por último, a história intitulada Imperador do Nada, com o roteiro de Jucylande Jr. e João Vicente, e a arte de Nilberto Jorge, Jucylande Jr., Laiz e Luisa, fala sobre três guerreiros em uma Amazônia pós-apocalíptica que lutam contra uma criatura híbrida que assola o lugar. Essa revista foi uma das minhas maiores inspirações para criar o quadrinho *Estranheza Animal*, pela temática futurista, mas também pela qualidade do produto final.

Figura 49 - Capa da coletânea de quadrinhos *Jungle Comix* (2021)



Fonte: Site Porta A Crítica, 2021.

## 5 QUADRINHO ESTRANHEZA ANIMAL

Antes de apresentar o quadrinho, eu precisava mostrar por onde passou a minha linha de raciocínio e de onde eu tirei cada uma das minhas ideias para a construção deste universo. Ele não está acabado, vale enfatizar. São apenas 11 páginas que, apesar de poucas, tem muito a dizer. As personagens não tem nomes, pois elas não precisam. A interpretação é livre e parte do processo.

Esta história se passa em um futuro onde os humanos seguiram diferentes linhas evolutivas, criando subespécies, sendo uma que se hibridizou totalmente com a máquina e outra que se recusou a ser dominada por essa. As duas subespécies entraram em guerra no passado, mas o tempo é de reconciliação. O capitão da base terráquea B5-034 propõe um encontro para restabelecer as relações comerciais, mas a conversa toma um outro rumo.

Estranheza Animal busca englobar todos os conceitos anteriormente explicados, fala sobre desigualdade, preconceito e humanidade. O título foi inspirado pela música *Animal Oddity* do grupo MNQN, no sentido de um instinto primitivo, animalesco.

Apresento a seguir o primeiro capítulo.

Figura 50 – Montagem do primeiro capítulo de Estranheza Animal (2023)



Fonte: De autoria própria.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tanto o processo de produção da revista quanto o processo de produção do quadrinho não foram fáceis. Falta de criatividade, falta de tempo e perfeccionismo foram alguns dos empecilhos. Algumas decisões difíceis tiveram que ser tomadas, como o que deixar e o que tirar do produto final, a exemplo do capítulo que falaria dos desdobramentos do pós-humano nas passarelas e na fotografia de moda que infelizmente teve de ser retirado do planejamento por falta de tempo e falta de aprofundamento teórico. Também queria ter abordado mais especificamente o campo da música, artistas pop que se utilizam da figura do ciborgue em suas performances como Arca e Victoria Modesta ou projetos que incorporam o aspecto artificial na produção musical como MNQN, Starset e Essenger, mas não tenho tanto conhecimento sobre o assunto para detalhá-lo, pelo menos por enquanto. Ficaram de fora ainda muitos livros, quadrinhos, animes e filmes que poderiam ter sido explorados, mas, novamente, o tempo não permitiu.

Esse é um projeto que quero (e vou) continuar, porque ainda há muito o que ser falado, discutido e refletido sobre o tema. Há muitos outros caminhos a serem seguidos e pretendo me aventurar por eles em outras oportunidades. Todo esse processo de produção me fez descobrir que a área da tecnologia é realmente a área que eu mais gosto dentro do campo das artes visuais e é por ela que quero seguir em minha vida profissional, tanto como artista quanto como arte educadora. Quero levar para a sala tudo o que aprendi e provocar discussões reflexivas a respeito do futuro da humanidade me utilizando de uma linguagem atual e acessível de forma a despertar o interesse dos alunos. A revista Estranheza Animal (e as próximas que vierem) é agora mais uma ferramenta disponível para isso.

Obviamente o resultado não é perfeito, alguns detalhes mais técnicos eu faria diferente se fosse possível, como adicionar cores e sombras nas ilustrações, ou pensar em uma diagramação mais bem resolvida. Apesar de tudo, termino esse trabalho pensando que fiz o melhor que pude dentro de minhas limitações atuais, e por isso estou muito satisfeita e ansiosa para os próximos que virão.

## REFERÊNCIAS

AHLERS, Sílvia. **Stelarc: Corpo e Arte**. Monografia do Curso de Especialização em Artes para Professores do Ensino Fundamental e Médio. Programa Rede São Paulo de Formação Docente – REDEFOR e Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da UNESP. São Paulo, p.19. 2011.

ARANHA, Glaucio. O movimento literário cyberpunk: a estética de uma sociedade em declínio. **Via Atlântica**, São Paulo, n. 36, p.(251-271), 2019.

ARTNET. Bruce Nauman: Hanged Man. **Artnet**. Il. color. 2023. Disponível em: <https://www.artnet.com/artists/bruce-nauman/hanged-man-LZGYTkxTRGf3ATRWTW5IFw2>. Acesso: 17 abril de 2023.

BEHLING, Nadine. NEUMANN, Pamela Nicole. PROTTI, Salête Regina. **Futurismo: uma forma de expressão da arte moderna**. XXI SEMINÁRIO INTERINSTITUCIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO, 21, 2016.

BERGMAN, Pär. Breve panorama do movimento futurista. **Revista Ágora**, Vitória, n. 20p. (215-243), 2014.

BORTULUCCE, Vanessa Beatriz. **O Centenário do Futurismo: Uma estética do tempo**. In: V ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ARTE – IFCH / UNICAMP, 5, São Paulo: 2009.

BRANDÃO, Ângela. A arte e as Imagens da Máquina. **Revista Tecnologia e Sociedade**, Curitiba, n. 2, p.(41-56), 2006.

CIDADE DAS ARTES. Metropolis. Disponível em: **Cidade das Artes/ Rio Prefeitura**. Il. p&b. 2014. <http://cidadedasartes.rio.rj.gov.br/noticias/interna/325>. Acesso: 17 abril de 2023.

COMIC ART FANS. Wolves by Becky Cloonan. **Comic Art Fans**. Il. p&b. 2018. Disponível em: <https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1501465>. Acesso: 17 abril de 2023.

COSTA, Mário. Corpo e redes. In: DOMINGUES, Diana. **A arte do século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 2003. p. (303-314).

DIGITAL ARCHIVES. Victoria Vesna: Bodies© INCorporated. **Art Show Archives**. Disponível em: <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/victoria-vesna-bodies-incorporated/> Acesso em: 12 abril 2023.

EKAC. Eduardo Kac - Biografia resumida. **EKAC**. 2023. Disponível em: <https://www.ekac.org/kac2.html> Acesso em: 10 abril 2023.

FELIZ, Janel. Omnipresence. **Janel Feliz**. Il. color. 2011. Disponível em: <https://janelfeliz.wordpress.com/2011/06/06/orlan%E2%80%99s-omnipresence-by-janel-feliz-martir/>. Acesso: 17 abril de 2023.

FONGSHADER, Neon. **Deviantart**. Il. color. 2020 Disponível em: <https://www.deviantart.com/fongshader/art/Neon-825905334>. Acesso: 17 abril de 2023.

FONTES, Maria Aparecida Rodrigues. Corpo, arte e literatura: da utopia futurista à condição pós-humana. **E-escrita: Revista do Curso de Letras da UNIABEU**, Nilópolis, v. 9, n 1, p.(141-155), 2018.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In. HARAWAY, Donna. KUNZRU, Hari. TADEU, Tomaz. **Antropologia do ciborgue : as vertigens do pós-humano** / organização e tradução Tomaz Tadeu – 2. ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, p (33-99).

HODGE, Susie. **Breve história da arte moderna: Um guia de bolso para os principais gêneros, obras, temas e técnicas**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2019.



HUMANITY +. Transhumanism. **Humanity +**. 2023. Disponível em: <https://www.humanityplus.org/transhumanism>. Acesso em: 11 abril 2023.

IMDB. Babarugamu kuraishisu. **IMDB**. Il. color. 2023. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0088863/>. Acesso: 17 abril de 2023.

IMGUR. Akira Neo Tokyo Wallpaper Collection [Enhanced and Radified]. **Imgur**. Il.color. 2016. Disponível em: <https://imgur.com/a/aRED0>. Acesso: 17 abril de 2023.

KHAN ACADEMY. Monet, The Gare Saint-Lazare. **Khan Academy**. Il. color. 2023. Disponível em: <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/late-europe-and-america/modernity-ap/a/monet-gare-saint-lazare>. Acesso: 17 abril de 2023.

KHODR, Omar Barroso. Explorando a significância cultural do gênero Cyberpunk na economia: Abordagens socioeconômicas de uma distopia cibernética. **Boletim Economia Empírica**, Brasília, v.2, n.7, p.(15-22), 2021.

LUNA, Claire. All curators. **Sens Fiction**. Il. color. 2023. <https://www.sens-fiction.org/all-curators/claire-luna/>. Acesso em: 17 abril de 2023.

MACIEL, Sérgio. Dadaísmo. **Mundo Educação**. Il. p&b. 2023. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/literatura/dadaismo.htm>. Acesso: 17 abril de 2023.

MARINETTI, Filippo T. **O Manifesto do Futurismo**. Jornal Le Fígaro. França, 1909.

MARTINS FONTES. O Caçador cibernético da rua treze. **Martins Fontes Paulista**. Il. color. 2017. Disponível em: <https://www.martinsfontespaulista.com.br/cacador-cibernetico-da-rua-treze--o-818657/p>. Acesso: 17 abril de 2023.

MARTINS, Simone. Chuva, vapor e velocidade, J.M. William Turner. **História das Artes**. In. color. 2017. Disponível em: <https://historiadasartes.com/sala-dos-professores/chuva-vapor-e-velocidade-william-turner/>. Acesso: 17 abril de 2023.

MIRANDA, Nivea. Análise-Scorn. **Xbox Power**. Il. color. 2022. Disponível em: <https://www.xboxpower.com.br/2022/10/24/analise-scorn/>. Acesso: 17 abril de 2023.

MIRANDA JÚNIOR, Edmilson Forte. Afrofuturismo como Alternativa para a Construção de outros Currículos de Lazer. **Licere: Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer** – UFMG, Belo Horizonte, v.24, n.4, p.(149-177), 2021.

PASCHOLATI, Aline. Obra de arte da semana: TVCello de Nam June Paik. **Artrianon**. Il. color. 2023. Disponível em: <https://artrianon.com/2019/12/10/obra-de-arte-da-semana-tv-cello-de-nam-june-paik/>. Acesso: 17 abril de 2023.

PIETRO, Rogério. A ficção científica ganha o Amazofuturismo. **Amazonfuturismo**. 2023. Disponível em: <https://amazofuturismo.com.br/>. Acesso em: 09 abril 2023.

PIXEL SHOW. Sobre a revista ZUPI. **Pixel Show**. 2023. Disponível em: <https://pixelshow.co/revista-de-arte-e-criatividade-zupi> Acesso em: 08 abril 2023.

PORTAL A CRÍTICA. Hq amazonense ‘Jungle Comix’ é lançada nesta quarta-feira (7). **Portal A Crítica**. Il. color. 2021. Disponível em: <https://www.acritica.com/entretenimento/hq-amazonense-jungle-comix-e-lancada-nesta-quarta-feira-7-1.19964>. Acesso: 17 abril de 2023.

PYAXO. r/steampunk. **Reddit**. Il. color. 2019. Disponível em: [https://www.reddit.com/r/steampunk/comments/b24k44/would\\_steampunk\\_like\\_this\\_work\\_in\\_real\\_life/](https://www.reddit.com/r/steampunk/comments/b24k44/would_steampunk_like_this_work_in_real_life/). Acesso: 17 abril de 2023.

QUEIROZ, João. **Acerca do Amazofuturismo**. In: Coletivo Visagem (org). Encantarias: histórias de uma Amazônia futurista. Manaus: Coletivo Visagem, 2020.

QUEIROZ, João. Aussuba. **Artstation**. Il. color. 2019. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/0X52IK>. Acesso em: 17 de abril de 2023.

RAINERI, Sébastien. Hajime Sorayama's futuristic eroticism. **Pen Online**. Il. color. 2021. Disponível em: <https://pen-online.com/arts/hajime-sorayamas-futuristic-eroticism/>. Acesso: 17 abril de 2023.

SANTAELLA, Lúcia. Pós-humanismo: Por quê?. **REVISTA USP**, São Paulo, n.74, p. (126-137), 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus Editora, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana. **A arte do século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 2003. p. (33-44).

SILVA, Kellen Carolina. QUADRADO, Jaqueline Carvalho. **O afrofuturismo como forma de representação cultural**. EmiCult - 2º Encontro Missionário de Estudos Interdisciplinares em cultura, 2, São Luís Gonzaga: 2016.

STELARC. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota. In: DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 2003. p. (52-62).

STELARC. Exoskeleton. **Stelarc.org**. Il. color. 2023. Disponível em: <http://stelarc.org/?catID=20227>. Acesso: 17 abril de 2023.

TECH TUDO. Fallout 3: veja como usar a armadura Power Armor e entrar na Citadel. **Tech tudo**. Il. color. 2015. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2015/07/fallout-3-veja-como-usar-armadura-power-armor-e-entrar-na-citadel.ghtml>. Acesso: 17 abril de 2023.

UM LIVRO. Amazonpunk 2099. **Um Livro**. Il. color. 2023. Disponível em: [https://loja.umlivro.com.br/amazonpunk-2099-6551911/p\\_](https://loja.umlivro.com.br/amazonpunk-2099-6551911/p_) Acesso: 17 abril de 2023.

VK. Dva Holma. **Vk**. Il. color. 2022. Disponível em: [https://vk.com/wall-184322541\\_7176?lang=en\\_](https://vk.com/wall-184322541_7176?lang=en_). Acesso: 17 abril de 2023.

WAHOO ART. Giacomo Balla, A linha de velocidade. **Wahoo Art**. Il. color. 2023. Disponível em: <https://pt.wahooart.com/@ @/8XY4MJ-Giacomo-Balla-A-linha-de-velocidade>. Acesso: 17 abril de 2023.

WIKIPÉDIA. Akira (filme). **Wikipédia**. Il. color. 2023. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Akira\\_%28filme%29](https://pt.wikipedia.org/wiki/Akira_%28filme%29). Acesso: 17 abril de 2023.

WIKIPÉDIA. Robocop (filme). **Wikipédia**. Il. color. 2023. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/RoboCop>. Acesso: 17 abril de 2023.