



## Entre mundos: videoperformance, subjetivação, relações interespecíficas e ecologia na criação de heterotopias

Lynn Carone<sup>1</sup>, *concretualização*; Suzete Venturelli<sup>2</sup>, *concretualização*

1-Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade de Brasília, bolsista CAPES, CEP 70910-900, Brasília, Brasil; e-mail [lynn.carone@gmail.com](mailto:lynn.carone@gmail.com); <https://orcid.org/0000-0003-0936-2852>

2-Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Anhembi Morumbi, CEP 03164-000, São Paulo, Brasil; Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade de Brasília, CEP 70910-900, Brasília, Brasil; e-mail [suzeteventurelli@gmail.com](mailto:suzeteventurelli@gmail.com); <https://orcid.org/0000-0003-0254-9286>

### Resumo

Este artigo apresenta o percurso teórico e prático, bem como as discussões decorrentes da criação de três obras de videoarte. *EntreMundos*, desenvolvida entre 2022 e 2023, cujo título designa um “lugar entre”, orienta reflexões sobre os cruzamentos e contaminações entre mundos, subjetividades e relações interespecíficas. Esse conceito norteia as videoperformances *Samsara* (2022) e *Nox Lumine* (2025), também estruturadas em torno de múltiplos espaços interconectados entre o físico e o digital. O espaço específico, entendido como um local funcional (Meyer, 2000), articulado com cartografias (Rolnik, 2016) e pensamento tentacular (Haraway, 2023), constitui uma metodologia artística para a exploração interespecífica, deslocamentos e metáforas de lugar. O corpo performativo atravessa territórios físicos e subjetivos na criação de uma heterotopia (Foucault, 2013) entre o real e o utópico, onde o conceito do estranho (Freud, 2020) emerge como um campo de tensão dentro do reino do desconhecido e da subjetividade individual. Em ambientes computacionais, o imaginário se afirma como um poder alegórico, intensificado pela animação, modelagem digital e design de som na videoarte, que confere densidade estética e conceitual às obras por meio de um espaço híbrido entre o humano e o não humano. As três obras de videoarte articulam corpo, natureza e técnica em fabulações que evocam o pântano como um bioma pessoal, e abordam o encontro com outros seres como uma metáfora para a sobrevivência.

### Palavras-chave

desconhecido; heterotopia; sítio funcional; relações interespecíficas; cartografia; pensamento tentacular

### Resumen

Este artículo presenta el camino teórico-práctico y las discusiones surgidas durante la elaboración de tres obras de videoarte. *EntreMundos*, desarrollada entre 2022 y 2023, cuyo título designa un “lugar intermedio”, invita a reflexionar sobre cruces y contaminaciones entre mundos, subjetivaciones y relaciones interespecíficas. Este concepto guía las videoperformance *Samsara* (2022) y *Nox Lumine* (2025), también estructuradas a partir de múltiples espacios interrelacionados entre lo físico y lo digital. El espacio específico, entendido como un sitio funcional (Meyer, 2000), articulado con cartografías (Rolnik, 2016) y pensamiento tentacular (Haraway, 2023), constituye una metodología artística de exploración interespecífica, de desplazamientos y metáforas del lugar. El cuerpo performativo ocupa y recorre territorios físicos y subjetivos en la creación de una heterotopía (Foucault, 2013) entre lo real y lo utópico. En entornos computacionales, lo imaginario se afirma como una fuerza alegórica, intensificada por la animación y

los recursos de modelado digital. Las tres piezas de videoarte articulan cuerpo, naturaleza y técnica en fabulaciones que evocan el pantano como un bioma personal y el encuentro con otros seres como metáfora de la supervivencia. El territorio de lo siniestro (Freud, 2020) emerge como un campo de tensión dentro del ámbito de lo desconocido. El cuerpo, mediador entre las dimensiones pública y privada, opera una doble mirada – interior y exterior – configurando un espacio híbrido entre lo humano y lo no humano, donde el video, la animación y el sonido amplifican la densidad estética y conceptual de las obras.

### Palabras clave

siniestro; heterotopía; sitio funcional; relaciones interespecíficas; cartografía; pensamiento tentacular

### Between Worlds:

#### Videoperformance, Subjectivation, Interspecies Relations, and Ecology in the Creation of Heterotopias

### Abstract

This article presents the theoretical and practical trajectory, as well as the discussions arising from the creation of three video art works. *EntreMundos*, developed between 2022 and 2023, whose title designates a “space in-between,” guides reflections on the crossings and contaminations among worlds, subjectivities, and interspecies relations. This concept also informs the videoperformances *Samsara* (2022) and *Nox Lumine* (2025), both structured around multiple interconnected spaces between the physical and the digital.

The specific space, understood as a functional site (Meyer, 2000), articulated with cartographies (Rolnik, 2016) and tentacular thinking (Haraway, 2023), constitutes an artistic methodology for interspecies exploration, displacement, and metaphors of place. The performative body traverses physical and subjective territories in the creation of a heterotopia (Foucault, 2013) between the real and the utopian, where the concept of the uncanny (Freud, 2020) emerges as a field of tension within the realm of the unknown and individual subjectivity.

In computational environments, the imaginary asserts itself as an allegorical force, intensified by animation, digital modelling, and sound design in video art, which lends aesthetic and conceptual density to the works through a hybrid space between the human and the non-human. The three video art works articulate body, nature, and technique in fabulations that evoke the swamp as a personal biome and address encounters with other beings as a metaphor for survival.

### Keywords

Unknown; Heterotopia; Functional site; Interspecies relations; Cartography; Tentacular thinking

### 1. Introdução

Este artigo discute as relações e os agenciamentos que se estabelecem entre os trabalhos de videoarte e videoperformance *EntreMundos*, *Samsara* e *Nox Lumine*. Enfatiza-se a presença do corpo como mediador da subjetividade, as interações entre os espaços público e

privado, e as complexas relações interespecíficas – entre humanos, não humanos e tecnologias.

O título *EntreMundos* designa um espaço-limite, um “lugar entre” que se expande para abrigar a estrutura das três obras, todas edificadas a partir de múltiplos *sites* e da relação entre o físico e o digital. A metodologia entrelaça

as práticas de *functional site* (Meyer, 2000), mapeamentos e cartografias (Deleuze & Guattari, 2012; Rolnik, 2016), e o pensamento tentacular (Haraway, 2023), sendo a recorrência do uso de recursos tecnológicos determinante nos processos convocados pelas especificidades de cada lugar. A pesquisa apresenta deslocamentos narrativos que se desdobram em fabulações especulativas e na instauração de heterotopias (Foucault, 2013). O pensamento tentacular atua como uma atividade simpoiética de “fazer junto”, em um complexo composto de relações interespecies. Essas fabulações artísticas geram o que a artista denomina ciber-híbridos tentaculares, misto de elementos tecnológicos e fusão interespecies (humano/não humano), buscando configurar histórias que importam num composto de corpos.

As obras exploram alegorias que espelham o encontro com o infamiliar que inquieta, “*Das Unheimliche*” (Freud, 2020) – isto é, o estranhamento familiar que marca de modo subjetivo a experiência com o ambiente. Este conceito se manifesta no pântano como bioma pessoal (*EntreMundos*), nos animais atropelados que clamam por nova vida (*Samsara*), e nos vagalumes como metáfora de sobrevivência em tempos de crise ambiental (*Nox Lumine*).

O trabalho artístico visa descentralizar a perspectiva humana, promovendo alteridade significativa. A produção é entendida como um sistema dinâmico obra-humano-meio (Simondon, 2020), onde as trocas interespecies se estabelecem. Para enfrentar a crise ecológica, o artigo adota a proposta de “respons-habilidade” de Haraway (2023), sob a perspectiva de cultivar novos parentescos, bem como o “devir-com”, em abordagem simpoiética.

## 2. Performance e Videoperformance: Deslocamentos no Tempo e Espaço

Para Cohen (2013), a performance é uma função do espaço e do tempo, caracterizando-se pela dessacralização da arte e pelo estreitamento dos limites entre arte e vida. Ao

ser deslocada do circuito institucional, a “*live art*” assume um caráter ritual e transformador.

Nos trabalhos aqui analisados, a performance se configura como um espaço de experimentação onde o corpo age sem uma audiência convencional. Contudo, a câmara – entendida como extensão corporal – e o próprio meio, com seus seres e elementos, tornam-se testemunhas e coparticipantes da ação. A discussão de como os registros fotográficos ou filmicos são partes constitutivas da obra nos leva a compreender, segundo Melin (2008), a extensão da ação performática no campo das artes visuais. A câmera torna-se um apêndice corporal, deslocando a presença do artista, que se situa entre o público e o privado, e transita entre o tempo presente da performance e a videoperformance no espaço computacional, potencializando a desmaterialização do objeto artístico (Melin, 2008).

2.1. *EntreMundos*: O lugar da subjetividade, videoperformance e corpo entre público e privado

*EntreMundos*<sup>1</sup>, é uma videoperformance realizada entre 2022-2023, parte da pesquisa de dissertação<sup>2</sup> da artista (Carone, 2023), que investiga o corpo como mediador entre o público e o privado, em um duplo movimento de olhar para dentro e para fora. O corpo simultaneamente se vê e é visto, existindo como imagem e presença mediada. Conforme Tavares (2021), a atenção dirigida tanto ao interior quanto ao exterior confirma o corpo como fundamento perceptivo.

O trabalho se desenrola nos biomas de mangue e cerrado, que se tornam a alegoria de um pântano – um espaço físico e subjetivo de ambivalência, onde o familiar e o estranho, o fascínio e o medo, coexistem. Um lugar cujas especificidades remetem a uma metáfora do infamiliar (Freud), um território simbólico de tensões internas e políticas que afetam a artista, onde o recalçado retorna à superfície. É um bioma físico e subjetivo pessoal, espaço

1 - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uO3jeRm4TfU>

2 - Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/48796>



**Figura 1.** Frames da videoperformance *EntreMundos*. Fonte: Arquivo da artista.

de alteridade e autoconhecimento, no qual repetições, espelhamentos e terrenos movediços movimentam conteúdos subjetivos. Habitar esse território implica enfrentar o movente e o desconhecido, reconhecendo camadas de sentido que emergem na suspensão do tempo e na incerteza.

A integração do corpo com o ambiente permitiu que encontros com caranguejos e libélulas impregnassem a obra. Posteriormente, o corpo, hibridizado em modelagem 3D, transforma-se em um ciber-híbrido<sup>3</sup> (fig. 1), criando um novo topos entre o real, o onírico e o digital. Desse modo, a videoperformance configura-se como um “lugar entre”, instaurando um lugar outro, uma heterotopia, onde subjetividade, alteridade e fabulação se entrelaçam sem fechamento definitivo.

**2.2. *Samsara*:** videoperformance como testemunho: territórios, fronteiras entre urbano e natureza e as relações interespecies

A videoarte *Samsara*<sup>4</sup> (2021), também desenvolvida durante a pesquisa de mestrado, apresenta um testemunho performativo em territórios de fronteira,

localizados em áreas urbanas e na natureza, e busca evidenciar as complexas relações interespecies que emergem nesses lugares. Brasília, marcada por limites tênues entre áreas urbanas e o cerrado, exemplifica essa condição, onde os impactos invisíveis tornam-se parte da paisagem.

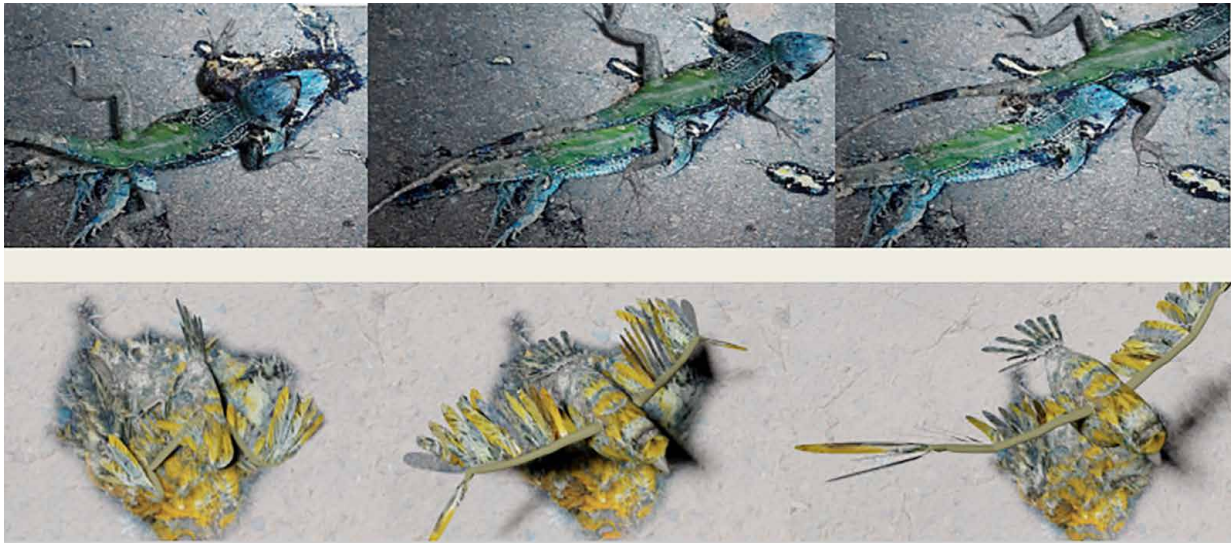
Ao longo de um ano e meio, a artista percorreu diariamente a mesma via, localizada em zona de contato entre áreas residenciais e fragmentos de mata, registrando fotograficamente os impactos produzidos pela convivência entre humanos e não humanos. A repetição de atropelamentos de animais silvestres definiu-se como uma marca insistente dessa dinâmica territorial, evidenciando como vidas são reduzidas a vestígios no asfalto.

Diante desse cenário, tornou-se necessário um exercício de imaginação capaz de instaurar lugares simbólicos de empatia e alteridade, ativado pelo processo artístico e tendo os meios digitais como possibilidades de criação de corpos utópicos e deslocamento para lugares outros, possíveis no imaginário (Foucault, 2013). O termo *Samsara*, oriundo do sânscrito<sup>5</sup>, remete aos ciclos de

3 - A criação do termo “ciber-híbridos” pela artista remete à evocação de uma entidade complexa e ficcional que combina elementos do ciberespaço e de sistemas tecnológicos expansivos e interconectados, como tentáculos de organismos vivos, sugerindo uma fusão interespecies.

4 - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RdmP8cvKc2U>

5 - Disponível em: <https://www.etymonline.com/pt/word/samsara>



**Figura 2.** Frames da videoarte *Samsara*. Fonte: Arquivo da artista.

nascimento, vida, morte e transformação, conceito presente em diferentes tradições filosóficas orientais. Na roda de transmigração das almas não há hierarquia e diferença entre os seres humanos e não humanos, o que significa que podemos voltar sob a forma de qualquer outro ser. Essa premissa filosófica nos provoca a repensar as nossas relações com outros seres, ou ao menos a questionar o lugar em que, como espécie humana, nos colocamos em relação às demais espécies.

Por meio de animação e modelagem 3D, os animais atropelados “renascem” (fig. 2) e escapam da tela, criando uma metáfora de autorregeneração que dialoga com a noção de autopoiese, de Maturana e Varela (1998), que considera a capacidade de autocriação dos seres. Assim, o processo artístico-digital opera como gesto de reparação simbólica diante da irreversibilidade das perdas.

O ponto de partida para este trabalho foi a experiência de estranhamento no lugar, diante dos vestígios de morte, compreendidos como sinais que exigiam ser vistos, levando a um movimento cartográfico de leitura do território e de seus agenciamentos – históricos, ecológicos e sociais.

A performance, composta por caminhadas cotidianas, manifesta-se por um corpo quase ausente, reduzido ao movimento dos pés que percorrem a rua, enquanto o olhar, mesmo que invisível para a câmara, testemunha as cenas que emergem de um território híbrido: uma rua asfaltada dentro de um condomínio rural, circundada por mata e pelo rio Taboquinhas. A coexistência entre espécies, marcada pela tensão entre urbanização e preservação, evidencia a fragilidade desses ecossistemas e a necessidade de se mapear e compreender como se estabelecem tais convivências.

Cartografar, nesse sentido, exige compreender as dinâmicas dos territórios, seus fluxos, agenciamentos e rupturas, possibilitando perceber aquilo que geralmente passa despercebido. Para tanto, urge considerar a potência da arte contemporânea na elaboração simbólica desses espaços. Articulada ao pensamento tentacular de Haraway (2016), *Samsara* reforça que viver e conhecer são processos situados e relacionais, tecidos por múltiplos fios que conectam humanos, não humanos, tecnologias e territórios. Nesse sentido, a videoarte opera como cartografia poética que expõe os emaranhados interespecies e convoca a repensar nossas práticas de atenção, responsabilidade e cuidado.



**Figura 3.** Frames da videoarte *Nox Lumine*. Fonte: Arquivo da artista.

2.3 *Nox Lumine*, lampejos poéticos multiespécies de um corpo transeunte: a videoperformance como resiliência e sobrevivência em tempos de excesso

*Nox Lumine*<sup>6</sup> (2025), é uma videoperformance realizada no início da pesquisa de doutorado da artista, e foi filmada entre o cerrado e a zona urbana de Brasília. Este trabalho aborda poeticamente a sobrevivência dos vagalumes, a partir de encontros fortuitos da artista com esses seres-luz – primeiro na claridade do dia, em sua casa, e, depois, em uma praia com iluminação artificial. Esses encontros suscitaram questões acerca da incapacidade atual de perceber outros modos de comunicação e presença. A pesquisa busca reaprender a ver, escutar e sentir essas existências discretas, reconhecendo essas presenças como sinais de uma ecologia relacional.

Os vagalumes, insetos fundamentais para o equilíbrio dos ecossistemas, polinizadores e controladores naturais de pragas, são bioindicadores: seu desaparecimento revela degradação ambiental e os efeitos da poluição luminosa afetam seus rituais reprodutivos. Seus lampejos traduzem modos discretos de comunicação, ponto que a pesquisa busca perceber e aprofundar.

A narrativa emerge de um pensamento tentacular, que toca e sente, compreendendo um “fazer com” outras espécies. Trata-se, portanto, de uma fabulação especulativa sobre os vagalumes, a importância da

manutenção da escuridão natural. A sobrevivência dos vagalumes – e, por analogia, a nossa própria – evidencia a urgência de preservar as matas, a escuridão ambiental, e de combater os pesticidas. Para Didi-Huberman (2011) “ser vagalume” é uma política de resiliência: lampejos frágeis que persistem contra forças opressoras.

A obra articula debates interespécies ao questionar o antropocentrismo e as relações estabelecidas entre humanos, não humanos, tecnologias e ambientes. Em meio à crise ecológica, a proposta simpoiética de sistemas produzidos coletivamente de Haraway (2023) ganha força: é preciso “viver e morrer bem com” outros seres, cultivando responsabilidade, e parentescos multiespécies capazes de sustentar coexistências não predatórias. O pensamento tentacular vai na contramão de linearidades e hierarquias, fundamentando-se como uma proposta relacional: pensar com outros seres e tecnologias, reconhecendo a existência como construção conjunta.

Os diferentes ambientes (Fig. 3) – da escuridão preservada do rio Taboquinhas às contrastantes regiões de intensa luminosidade urbana, como Conic, Conjunto Nacional, Nicolândia e o Ministério do Meio Ambiente, na cidade de Brasília – funcionam como catalisadores da poética. O corpo-vulto que carrega simbolicamente vagalumes narra um texto que reivindica o direito à escuridão, ao sonho e ao descanso subjetivo.

6 - Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1-cGIEJ8OfLYEpGEMqkaCJTMZrr-HcCXI/view?usp=sharing>

*Nox Lumine* convida o espectador a se imaginar um “servagalume” como prática de resistência artística, política, poética e ecológica, propondo a insistência do brilho nas brechas da noite, e reivindicando o direito à escuridão, aos sonhos e à subjetividade frente aos excessos contemporâneos.

### 3. Functional Site, Cartografia e Pensamento Tentacular como Metodologia

A pesquisa artística desenvolvida nas obras *EntreMundos*, *Samsara* e *Nox Lumine* estrutura-se metodologicamente na interseção entre três conceitos operativos: o *functional site* (Meyer, 2000), a cartografia (Guattari; Rolnik, 1996) e o pensamento tentacular (Haraway, 2023). Esta tríade constitui um sistema dinâmico para o processo de criação.

O *functional site*, enquanto derivação do *site specificity* (Kwon, 2000), posiciona o contexto não como mero suporte, mas como território ativo, cujas funções intrínsecas agenciam ações e reflexões.

A abordagem cartográfica opera como um método ético, estético e político de mapeamento aberto. Trata-se de um processo de rastrear, tocar e reconhecer os agenciamentos do território, assumindo uma posição de estrangeiro que se deixa modificar pelo lugar e, simultaneamente, o modifica. Práticas como caminhadas não planejadas funcionam como aberturas sensíveis às singularidades do espaço e tornam-se disparadores para compreender as forças que constituem o território.

Na pesquisa doutoral, a metodologia expande-se ao incorporar o “pensamento tentacular” (Haraway, 2023). Potencializa-se ao propor um fazer-com e pensar-com em simpoiese, e multiplica as conexões ao ampliar a atenção aos seres que coabitam os ambientes. Os “tentáculos” operam como forma sensorial e sinestésica de conhecer e relacionar-se com o mundo, na forma de fabulações artísticas especulativas.

Nesta orquestração metodológica, o lugar é compreendido como teia de encontros emaranhados, cartografado

pela lógica do simbiótico e do composto. A cartografia resultante não é um mapa fechado, mas um guia para viagens de rumos incertos, materializado em constelações de registros – vídeos, fotografias, performances – que constituem uma cartografia poética dos territórios existenciais.

#### 3.1. *Functional site*, a função do lugar e suas especificidades

O desdobramento do conceito de *site specificity*, proposto por Kwon (1997), demonstra que o desenvolvimento do *site specificity* resulta de sucessivas transformações do conceito de *site specific*, inicialmente definido pela relação indissociável entre obra, localização e presença física do espectador. Com o tempo, essa concepção expandiu-se e passou a operar em três paradigmas interligados – fenomenológico, social/institucional e discursivo – que deslocam o entendimento do *site*, expandindo a aceção de espaço físico fixo para abarcar também uma rede de relações críticas, históricas e simbólicas.

Meyer (2000) analisa a noção inicial do *site specificity*, que se caracterizava por obras permanentes e inseparáveis de um local físico específico. Depois, o *site oriented*, que funcionava como uma crítica institucional. No entanto, Meyer argumenta que essa “estética da presença” perdia força fora de seus contextos imediatos. Em contrapartida, o autor analisa o *functional site* como um modelo expandido no qual o local e suas funções não são um ponto fixo, mas uma rede de relações entre múltiplos sítios e instituições. Nesse paradigma, a subjetividade do artista circunscreve e processa essas relações. Meyer destaca a obra de Robert Smithson como precursora do *functional site*, pois nela se estabelece uma relação vetorial com o lugar: um sítio físico é visitado, abandonado e subsequentemente revisitado mediante registros alegóricos (textos, fotografias, filmes), criando assim um lugar expandido.

#### 3.2. Cartografia como exercício de mapear cada lugar

A cartografia articula-se ao *site specificity* – entendido aqui como *functional site* – como um modo investigativo e processual de criação. Opera por meio de mapas abertos e provisórios, e constrói-se na experiência *in*

*situ*, acompanhando a emergência dos lugares e de seus modos de existir.

Seu fundamento teórico apoia-se no conceito de rizoma de Deleuze e Guattari (2011) e organiza-se por conexões múltiplas, heterogêneas e não lineares. Seu caráter desterritorializante e reterritorializante sustenta a produção de “mapas moventes”, continuamente modificáveis e conectáveis, distintos dos mapas geográficos estáticos por serem produzidos diretamente no plano da experiência. Rolnik (2016) reforça essa visão ao definir a cartografia como desenhos em movimento que acompanham transformações físicas e psicossociais, fazendo-se e desfazendo-se conforme mundos declinam e outros emergem, impulsionados pelos “afetos contemporâneos”. Assim, cartografar implica uma atenção ativa aos processos subjetivos e ambientais, habitando territórios existenciais em permanente variação, mundos em transformação.

### 3.3. O pensamento tentacular: para sentir e abraçar o mundo

O pensamento tentacular, conforme Haraway (2023), constitui uma abordagem metodológica simpoiética, um “fazer-com” que entende humanos e não-humanos como um composto interespecie em constante enredamento. Esta perspectiva visa “ficar com o problema” e “fazer parentes”, deslocando o antropocentrismo por meio de fabulações especulativas, para, segundo a autora, contar “estórias” que importam. A produção artística opera como dispositivo narrativo para cultivar responsabilidade perante as urgências terrestres.

Nessa perspectiva, a prática artística articula o real, a observação, a ficção e a arte como experimentação para criar cartografias e estórias<sup>7</sup> que deslocam o olhar antropocêntrico e ampliam modos de perceber e habitar o mundo. As fabulações tornam-se dispositivos analíticos dos encontros entre espécies, operando uma abertura para percepções mais-que-humanas.

A metodologia envolve pesquisas de campo e interações

com biomas e ecossistemas, instaurando um processo relacional que Haraway (2023) compara ao jogo “cama de gato”: figuras feitas e desfeitas continuamente entre mãos diferentes, evidenciando o caráter processual e transformador ao incluir redes interespecie. Os registros desses encontros – coletados por meio de dispositivos artísticos e tecnológicos – são posteriormente ativados no ambiente computacional, produzindo deslocamentos temporais e espaciais que alimentam fabulações especulativas.

Os resultados assumem formas como videoarte, videoperformance, fotografia, animação e modelagens digitais, linguagens que sustentam uma poética conectiva e multiespecie, marcada pela ética tentacular e por processos contínuos de “mundificação”.

### 4. O lugar específico, o corpo e a tecnologia: um sistema constituído por obra-humano-meio

A partir da necessidade de compreender obras situadas em um lugar específico e considerando-as não como entidades isoladas, o conceito desenvolvido por Simondon (2020), de sistemas constituídos por obra-humano-meio, e compreendidos por Oliveira (2012) para a produção artística, ajudaram a entender melhor a prática do trabalho. Nessa perspectiva, a obra de arte é entendida como um “objeto tecno-estético”, inseparável da tecnologia que a produziu e da “tecnicidade” que ela carrega – ou seja, do modo particular como seus elementos materiais e conceituais se organizam e expressam qualidades. Essa obra só existe e faz sentido em seu “meio associado”, um conceito que designa a mediação entre o meio tecnológico de sua criação (a tinta, o digital, o som) e o meio geográfico e cultural onde foi produzida, sempre mediados pela ação humana, o que inclui sua exibição. Obra e meio se produzem e se modificam mutuamente.

A obra de arte tecnológica, portanto, é entendida como um conjunto dinâmico de relações entre o indivíduo, o objeto técnico-estético e o meio em que se inscrevem.

---

7 - A escolha da grafia “estória”, e não “história”, por Haraway, é proposital e tem o intuito de enfatizar as narrativas e fabulações.



**Figura 4.** Frames da videoperformance *EntreMundos*. Fonte: arquivo da artista.

Nessa perspectiva, problematizar o objeto técnico-estético implica considerar tanto os valores culturais que ele devolve ao meio quanto os agenciamentos entre humano e máquina, nos quais tecnologias e subjetividades produzem-se mutuamente. Assim, o foco desloca-se da análise de indivíduos para a análise de processos de individuação, privilegiando aquilo que surge, se transforma e se torna nas trocas entre obra, sujeito e ambiente (Oliveira, 2012).

### 5. O infamiliar no processo de subjetivação nas relações interespecíficas e com o ambiente

Em sua dissertação *Lugares móveis: cartografias de si e de mundos e a invenção de heterotopias*, Carone (2023), ao investigar suas experiências no âmbito privado, identifica no infamiliar uma chave para compreender afetos produzidos por dinâmicas que revelavam instabilidade e estranhamento. A “alegoria do pântano”, criada em contexto terapêutico, nomeia esse gesto de adentrar o que é simultaneamente íntimo e inquietante, atravessando tanto as relações humanas quanto os encontros com ambientes misteriosos como manguezais e cerrado.

O conceito de *Das Unheimliche*, formulado por Freud (2020), é definido como aquilo que, sendo familiar, retorna sob a forma do estranho, expondo zonas recalçadas do sujeito. Freud descreve o *Unheimliche* como “uma espécie do que é aterrorizante, que remete ao velho conhecido, há muito íntimo” (2020, p. 33), enfatizando sua ambivalência constitutiva. Dois mecanismos centrais operam nesse processo: a figura do duplo, uma projeção do Eu, aonde retornam conteúdos reprimidos, e a repetição compulsiva de trajetórias físicas ou psíquicas. A alegoria do pântano

é esse território existencial – um espaço labiríntico de reflexos distorcidos que é, simultaneamente, angustiante e fértil para o autoconhecimento (Fig. 4).

Na prática artística, o infamiliar transborda do domínio privado para as relações interespecíficas. O registro de animais atropelados em *Samsara*, por exemplo, ressoa com memórias íntimas, transpondo a lógica do inquietante para o contato com o não humano. Procedimentos técnicos – como a duplicação de imagens em *EntreMundos*, ou a modelagem 3D que revigora os corpos animais – materializam visualmente essas representações e desejos.

A tecnologia, neste contexto, atua como um meio de criar heterotopias, espaços outros que possibilitam um efeito transformador. Assim, o infamiliar consolida-se como um operador crítico para cartografar as fronteiras movediças entre o eu, o outro humano e o ambiente, revelando como o estranhamento pode gerar uma angústia fértil capaz de reconfigurar julgamentos e desvelar novas camadas da realidade.

### 6. Lugares outros: heterotopias inventadas, fabulações artísticas e encontros de alteridade em hibridismos humano-não humano

A reflexão sobre heterotopias como espaços de alteridade e hibridismos humano-não humano parte da concepção foucaultiana do corpo como “ponto zero do mundo” (Foucault, 2013, p. 14), um fulcro utópico de percepção e imaginação. Foucault (2013) descreve o corpo como utopia porque nunca o apreendemos integralmente sem mediações – o olhar do outro, espelhos, superfícies reflexivas. Dessa impossibilidade de autoapreensão

emerge uma relação constitutivamente utópica, na qual o corpo desliza entre o visível e o invisível, abrindo brechas para heterotopias: contraespaços reais capazes de suspender, inverter e reconfigurar relações perceptivas.

As obras *EntreMundos*, *Samsara* e *Nox Lumine* materializam essa condição na criação de corpos utópicos, instaurando territórios que deixam de corresponder ao topos real e se tornam lugares outros. O pântano alegórico em *EntreMundos*, a reanimação simbólica de animais em *Samsara* e a convocação dos vagalumes em *Nox Lumine* se configuram como heterotopias que acolhem estranhezas internas e promovem encontros de empatia entre humanos e não humanos.

O sítio específico adquire uma dimensão simultaneamente física e imaginária: acolhe o corpo performático e o projeta para zonas de fabulação mediadas por tecnologias como vídeo, animação e modelagem 3D. Nessas heterotopias inventadas, tais recursos potencializam relações híbridas e permitem que corpos assumam qualidades de outras espécies, instaurando novas configurações relacionais e regimes de visibilidade. A criação dessas heterotopias funciona como ponto de fuga que desestabiliza normatividades, produzindo territórios móveis entre memória, subjetividade e ficção. Ao articular corpo, ambiente e tecnologia, essas fabulações abrem possibilidades de coexistência multiespécie e instituem novas políticas do corpo, onde o encontro com o outro – humano ou não humano – torna-se força criadora de recomposição de si e do mundo.

## 7. Conclusão

As produções *EntreMundos*, *Samsara* e *Nox Lumine*, aqui integradas como um conjunto de obras, desestabilizam hierarquias antropocêntricas, bem como investigam as relações entre corpo, ambiente e tecnologia. A articulação entre o *functional site* (Meyer, 2000), a cartografia (Deleuze & Guattari; Rolnik, 2016) e o pensamento tentacular (Haraway, 2023) constituiu-se como uma metodologia entrelaçada e rizomática, capaz de mapear intensidades e fabular com ênfase nas relações interespecies.

O lugar e suas dimensões funcionais são agentes catalizadores para o trabalho e para a subjetivação; a cartografia abre mapas em que se rastreia fluxos e afetos *in situ*, incluindo o infamiliar (Freud, 2020), cujo processo possibilita transformar estranhamentos em criação e à invenção de heterotopias (Foucault, 2013), “lugares outros” onde experiências de alteridade – interna e interespecies – se tornam possíveis. O pensamento tentacular expandiu tais mapeamentos para uma prática simpoiética, para hibridismos ciber-tentaculares e para fabulações. Em *EntreMundos*, esses hibridismos emergem como acoplamentos interespecies; em *Samsara*, manifestam-se no gesto de “ressuscitar” animais atropelados; em *Nox Lumine*, na metáfora de resiliência dos vagalumes. A tecnologia – vídeo, animação, modelagem 3D – opera como extensão do corpo e integra as obras ao sistema dinâmico obra–humano–meio (Simondon, 2020). Assim, essas fabulações convocam a repensar nossa posição como terrestres e a imaginar modos de coexistência que operem pela mundificação conjunta, em lampejos discretos, mas persistentes, como os vagalumes.

## Referências

- Carone, L. (2023). *Lugares móveis, cartografias de si e de mundos e a invenção de heterotopias*. [Dissertação de Mestrado]. Universidade de Brasília. Repositório Institucional da UnB. <http://repositorio.unb.br/handle/10482/48796>
- Cohen, R. (2013). *Performance como linguagem*, 3ª ed. Perspectiva, São Paulo, SP.
- Deleuze, G., Guattari, F. (2011). *Mil platôs. Capitalismo e esquizofrenia*, 2ª ed., vol. 1. 2. ed. Editora 34, São Paulo, SP.
- Didi-Huberman, G. (2011). *Sobrevivência dos vagalumes*, 1ª reimpressão, Editora UFMG, Belo Horizonte, BH.
- Foucault, M. (2013). *O corpo utópico; As heterotopias*, 2ª ed. Bilingue, n-1 Edições, São Paulo, SP.
- Freud, S. (2020). *O infamiliar [Das Unheimliche]*, 1ª ed, 2ª reimpressão, Autêntica, Belo Horizonte, BH.
- Guattari, F.; Rolnik, S. (1996). *Micropolítica: cartografias do desejo*, 4ª ed., Vozes, Petrópolis, RJ.
- Haraway, D. (2023). *Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno*, 1ª ed., n-1 Edições, São Paulo, SP.
- Kwon, M. (1997). *One place after another: notes on site specificity*. *October*, v. 80, 85-110.
- Maturana, H., Varela, G. (2003). *De máquinas y seres vivos autopoiesis: La organización de lo vivo*, 1ª ed., Lumen, Buenos Aires, AR.
- Melin, R. (2008). *Performance nas artes visuais*, editora Zahar, Rio de Janeiro, RJ.
- Meyer, J. (2000). The Functional Site; or The Transformation of Site Specificity. In: Suderburg, A. *Space, site, intervention: situating installation art*. University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota, MN, 23-37.
- Oliveira, A. M. (2012). *Corpos Associados: a Arte e o ato de experimentar de acordo com Gilbert Simondon*. *Informática na Educação: teoria & prática*, Porto Alegre 15, 101-114.
- Rolnik, S. (2016). *Cartografia sentimental*. Sulina, Porto Alegre.
- Simondon, G. (2020). *Do modo de existência dos objetos técnicos, nova edição, revista e corrigida*. Contraponto, Rio de Janeiro, RJ.
- Tavares, G. M. (2021). *Atlas do corpo e da imaginação: teoria, fragmentos e imagens*, 1ª ed., Dublinense, Porto Alegre, RS.

